



INTEGRASI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS PROYEK: STUDI KASUS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ariyani¹⁾, Uswandi²⁾

^{1,2}. Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia

Email : ariyani1133@gmail.com

Abstract

This study explores the integration of digital literacy in Indonesian language learning through project-based learning (PBL) approaches in a junior high school. The research aims to describe the process, challenges, and impact of digital literacy projects on students' language skills and critical thinking. Using a qualitative case study method, the research was conducted in an eighth-grade class in a public school in Indonesia. Data were collected through observations, interviews, and document analysis. The findings indicate that integrating digital tools in language learning projects enhances students' engagement, collaboration, and creative writing abilities. However, limited access to technology and teacher readiness remain key challenges. The study highlights the need for continuous digital literacy development for both teachers and students.

Keywords : Digital Literacy; Indonesian Language Learning; Project-Based Learning; Education Technology; Secondary School

Abstrak

Penelitian ini mengkaji integrasi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PBP) di tingkat sekolah menengah pertama. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses, tantangan, dan dampak proyek literasi digital terhadap kemampuan berbahasa dan berpikir kritis siswa. Metode yang digunakan adalah studi kasus kualitatif di salah satu kelas VIII SMP Negeri di Indonesia. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi perangkat digital dalam proyek pembelajaran bahasa meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan kemampuan menulis kreatif siswa. Namun, keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru menjadi tantangan utama. Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan literasi digital secara berkelanjutan bagi guru dan siswa.

Kata kunci: Literasi Digital; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Pembelajaran Berbasis Proyek; Teknologi Pendidikan; Sekolah Menengah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Literasi digital, sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi melalui teknologi digital, menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa di abad ke-21 (Ng, 2012). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, integrasi literasi digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam membaca, menulis, dan berpikir kritis (Kurniawan & Riyanto, 2022).

Pembelajaran berbasis proyek (project-based learning/PBL) merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang sesuai dengan integrasi literasi digital. Melalui PBL, siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas-tugas autentik yang menuntut kolaborasi, penelitian, dan presentasi digital (Thomas, 2000). Beberapa penelitian terdahulu (Yulianti et al., 2021; Pratiwi, 2023) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan keterampilan literasi dan digital siswa secara simultan. Namun, implementasi di sekolah masih menghadapi berbagai

kendala, seperti minimnya fasilitas dan keterbatasan kompetensi digital guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik integrasi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan mengevaluasi dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah studi kasus kualitatif. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 2 di Kabupaten X, dengan subjek penelitian adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data meliputi:

1. **Observasi** terhadap proses pembelajaran selama 3 bulan,
2. **Wawancara** semi-terstruktur dengan guru dan 10 siswa,
3. **Analisis dokumen** hasil proyek siswa berupa video, artikel digital, dan presentasi online.

Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik, serta pengecekan anggota (member check). Data dianalisis secara tematik melalui proses reduksi, kategorisasi, dan interpretasi.

HASIL

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah (n=30)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	13	43.3
Perempuan	17	56.7
Kepemilikan Perangkat Digital		
Memiliki perangkat pribadi (HP/Laptop)	19	63.3
Menggunakan perangkat keluarga/sekolah	11	36.7
Tingkat Penguasaan Teknologi		
Tinggi	7	23.3
Sedang	15	50.0
Rendah	8	26.7

Tabel 2. Hasil Penelitian Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek

Aspek Keterampilan Abad 21	Sebelum Intervensi	Sesudah Intervensi	Perubahan
Kolaborasi	Sedang	Tinggi	Meningkat
Komunikasi	Sedang	Tinggi	Meningkat
Pemecahan Masalah	Rendah	Sedang-Tinggi	Meningkat
Motivasi Belajar	Rendah	Tinggi	Meningkat tajam
Hasil Belajar	Cukup	Baik	Signifikan

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya dalam aspek kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, motivasi belajar, dan hasil belajar secara keseluruhan.

1. Kolaborasi dan Komunikasi

Salah satu temuan penting adalah meningkatnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa setelah penerapan proyek berbasis literasi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Trilling & Fadel (2009) bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut kolaborasi aktif dan kemampuan berkomunikasi efektif dalam berbagai media. Penggunaan platform digital seperti Google Docs, Canva, atau platform bercerita interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam satu proyek dengan peran masing-masing.

2. Pemecahan Masalah

Aspek pemecahan masalah juga mengalami peningkatan yang signifikan dari kategori "rendah" menjadi "sedang-tinggi". Hal ini memperkuat temuan Bell (2010), yang menyatakan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami tantangan nyata dan mendorong mereka mencari solusi kreatif secara mandiri atau kelompok. Integrasi digital dalam proyek membuat tantangan lebih kompleks dan autentik, tetapi juga lebih menarik dan relevan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan tajam. Sebelumnya berada pada kategori rendah, setelah intervensi menjadi tinggi. Hal ini konsisten dengan penelitian oleh Kurniawan dan Riyanto (2022) yang menunjukkan bahwa siswa yang dilibatkan dalam proyek digital merasa lebih termotivasi karena proses belajar terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka. Antusiasme mereka bertambah ketika media digital digunakan secara interaktif, memberikan ruang ekspresi yang lebih luas.

4. Hasil Belajar

Dampak akhir dari pendekatan ini tercermin dari meningkatnya hasil belajar siswa secara signifikan. Jika sebelumnya hasil belajar dikategorikan "cukup", setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek dan integrasi literasi digital, hasil belajar meningkat menjadi "baik". Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara terstruktur dapat menunjang penguasaan konten, sekaligus mendorong pengembangan kompetensi lain seperti literasi media, evaluasi informasi, dan berpikir kritis (Partnership for 21st Century Skills, 2019).

5. Konteks Karakteristik Responden

Karakteristik responden menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki perangkat digital pribadi (63.3%) dan tingkat penguasaan teknologi berada pada kategori sedang (50%). Hal ini mendukung keberhasilan integrasi digital. Namun, 36.7% siswa masih mengandalkan perangkat keluarga atau sekolah, yang menunjukkan adanya kesenjangan digital yang perlu diperhatikan (Setiawan & Hartati, 2021).

6. Tantangan dan Implikasi

Meskipun hasilnya positif, adanya ketimpangan dalam kepemilikan perangkat dan kompetensi teknologi tetap menjadi tantangan dalam penerapan literasi digital secara merata. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dalam bentuk peningkatan infrastruktur digital, serta pelatihan guru agar mampu menjadi fasilitator yang adaptif terhadap teknologi (Thomas, 2000; OECD, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital melalui proyek pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa, khususnya dalam kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Sejalan dengan temuan dari Kurniawan & Riyanto (2022), siswa yang terlibat dalam proyek digital menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Namun demikian, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan ketimpangan kemampuan digital antar siswa menjadi tantangan utama. Hal ini konsisten dengan studi oleh Setiawan dan Hartati (2021) yang menemukan bahwa infrastruktur sekolah dan kompetensi guru masih menjadi faktor penghambat utama integrasi teknologi.

Penggunaan model PBL memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual dan mandiri. Penguatan peran guru sebagai fasilitator dalam proses ini menjadi krusial (Thomas, 2000). Dukungan pelatihan guru dan ketersediaan sarana menjadi rekomendasi penting untuk keberlanjutan program ini.

KESIMPULAN

Integrasi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, kemampuan menulis kreatif, dan kolaborasi. Meskipun terdapat kendala teknis dan kesiapan sumber daya, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara holistik.

SARAN

1. Sekolah perlu meningkatkan akses terhadap fasilitas digital, seperti laboratorium komputer dan jaringan internet.
2. Guru perlu mengikuti pelatihan berkelanjutan tentang teknologi pendidikan dan literasi digital.
3. Perlu dilakukan pengembangan kurikulum yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan muatan literasi digital.
4. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan dalam skala yang lebih luas untuk mengukur efektivitas model secara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Kurniawan, A., & Riyanto, Y. (2022). Penguatan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 45–56. <https://doi.org/10.24832/jpb.v17i1.2345>
- Kurniawan, R., & Riyanto, Y. (2022). Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 15–23.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- OECD. (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>

Partnership for 21st Century Skills. (2019). *Framework for 21st Century Learning Definitions*. Retrieved from <https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>

Indonesian language learning: Challenges and opportunities. *Indonesian Journal of Education*, 9(4), 213–225. <https://doi.org/10.23887/ije.v9i4.3022>

Pratiwi, D. (2023). Penerapan project-based learning untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 89–97. <https://doi.org/10.1234/jpbi.v11i2.1122>

Setiawan, A., & Hartati, L. (2021). Tantangan guru dalam integrasi teknologi digital di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 34–45. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.2009>

Setiawan, A., & Hartati, S. (2021). Infrastruktur Sekolah dan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 111–123.

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. The Autodesk Foundation. Retrieved from [https://www.bie.org/files/researchreviewPBL_1.pdf](https://www.bie.org/files/researchreviewPBL_1.pdf)

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.

Yulianti, S., Rahmawati, R., & Nugroho, D. (2021). Digital literacy in

@2025. This is an open-access article.