
Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital untuk SMA di Lingkungan YPDM Pasundan Bandung

Training on the Development of Digital-Based Learning Media for Indonesian Language in Senior High Schools within the YPDM Pasundan Bandung Environment

Titin Nurhayatin¹, R. Panca Pertiwi Hidayati², Supian³, Any Budiarti⁴, Rani Siti Fitriani⁵, Adriansyah Kusuma Wardani⁶, Mochammad Luthfy Ardiawan⁷, Hasna Sofiyah⁸

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Pasundan

Email: titin_nurhayatin@unpas.ac.id¹, panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id², supian.sulaeman@unpas.ac.id³, any.budiarti@unpas.ac.id⁴, dranisitifitriani20@unpas.ac.id⁵, adrianwardani24@gmail.com⁶, muhamadluthfiardiawan@gmail.com⁷, hasnashofiyah02@gmail.com⁸

ABSTRAK

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk “Pelatihan Pengembangan Bahan dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA/SMK Berbasis Digital”. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu penyebabnya, karena media pembelajaran yang masih konvensional, tidak menarik, dan tidak bervariasi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Action Research*. Peserta pelatihan sebanyak 26 orang. Melalui partisipasi, aksi, dan replektif, peserta dapat memperoleh pengalaman mengembangkan bahan dan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil pelatihan, diperoleh data, seluruh peserta pelatihan 26 orang (100%) mampu membuat media *flipbook anyplif*. Peserta juga membuat media lainnya yakni 13 orang (50 %) membuat media *Wordwall*, sebanyak 5 orang (19,23 %) membuat media *Prezi*, sebanyak 5 orang (19,23 %) membuat media *Powtoon*, dan sebanyak 4 orang (15,38 %) membuat media *Gamma AI*. Hasil penilaian produk bahan dan media digital yang meliputi: aspek desain, konten, teknis, dan kegunaan, sebanyak 23 orang (88,46%) sudah baik, sedangkan 3 orang (11,54 %) masih kurang baik. Berdasarkan hasil pelatihan tersebut, dapat disimpulkan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berhasil dan mampu meningkatkan kompetensi guru Bahasa Indonesia di SMA, di lingkungan YPDM Pasundan dalam mengembangkan bahan dan media digital.

Kata Kunci: Pelatihan; Media Digital; Pembelajaran; Bahasa Indonesia

ABSTRACT

The Master's Program of Indonesian Language and Literature Education held a community service activity in the form of “Training in the Development of Indonesian Language Learning Materials and Digital-Based Media at Senior High Schools/Vocational Schools.” This training was motivated by the low achievement of students in Indonesian language learning. One of the causes of this fact was learning media which was still conventional, uninteresting, and lacking in variety. The training aimed to enhance educators' competence in developing learning materials and media. This Community Service Program used the Participatory Action Research method. There were 26 participants in the training. Through their participation, participants gained experience in developing digital learning materials and media. Based on the training results, it was found that all 26 participants (100%) were able to create flipbook media by

using Anyplif. Participants also able to create other media: There were 13 participants (50%) created Wordwall media, 5 participants (19.23%) created Prezi media, 5 participants (19.23%) created Powtoon media, and 4 participants (15.38%) created Gamma AI. The evaluation results for digital materials and media, including design, content, technical aspects, and usability, showed that 23 participants (88.46%) achieved good results, while 3 participants (11.54%) were still required an improvement. Based on the results of the training, it can be concluded that the training activities carried out were successful and able to improve the competence of Indonesian language teachers in high schools within the YPDM Pasundan environment in developing digital materials and media.

Keywords: Training; Digital Media; Learning; Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kreativitas, dan pemikiran kritis siswa. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa yang efektif dan efisien, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membantu siswa memahami dan mengapresiasi karya sastra dan budaya Indonesia, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dalam membentuk siswa yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Untuk menghasilkan siswa yang cerdas, kreatif, dan berkarakter, diperlukan guru bahasa Indonesia yang kompeten dapat merancang pembelajaran yang efektif, meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, dan membentuk karakter siswa yang positif. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru bahasa Indonesia dapat berdampak pada prestasi siswa serta peningkatan kualitas guruan, pembentukan generasi yang berkarakter dan berdaya saing tinggi. Untuk itu, sangat diperlukan upaya-upaya dalam meningkatkan kompetensi guru bahasa

Indonesia yang berfokus pada pengembangan kemampuan pedagogis dan profesional, serta pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Sekaitan dengan hal tersebut, kami melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMA dan SMK di lingkungan YPDM Pasundan di Kota Bandung. Informasi yang digali berkaitan dengan pengalaman dalam pembuatan dan penggunaan media digital; pelatihan pengembangan media digital yang pernah diikuti.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan:

- 1) masih kurangnya pengalaman guru bahasa Indonesia dalam pembuatan dan penggunaan media digital. Mereka masih terbatas pada penggunaan *power point* dan *youtube* yang dibuat orang lain;
- 2) masih terbatasnya kegiatan pelatihan pengembangan media digital yang diikuti oleh guru bahasa Indonesia di SMA dan SMK Pasundan di Kota Bandung;
- 3) belum semua guru bahasa Indonesia di

SMA dan SMK di lingkungan YPDM Pasundan mengikuti kegiatan pelatihan pengembangan bahan dan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka kami Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melakukan pelatihan ini. Pelatihan ini sangat penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pentingnya penggunaan media digital didukung pendapat Apriliani & Elvira Hoessein Radia (2020), yang menyatakan bahwa perkembangan era digital saat ini, memotivasi guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru berbasis media digital menjadi hal yang sangat penting

Elyas (2018) juga menyatakan hal yang sama bahwa guru yang kompeten dalam media digital dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan *e-learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu, pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran berbasis digital ini dilakukan untuk guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memotivasi kreativitas dan inovasi guru dalam meningkatkan kompetensinya sehingga materi

yang disampaikan menarik dan mudah dimengerti siswa.

Sebuah survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengungkapkan bahwa hanya 40% guru non-TIK siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas guru masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Prawitasari & Susanto, 2021).

Amalina, A, N., Afina, F, N & Susilo, B, E. (2024), menyatakan pengaruh Digitalisasi Pembelajaran terhadap Variasi Metode Mengajar: Sebuah studi menemukan bahwa penggunaan perangkat dan aplikasi digital berkontribusi sebesar 31% terhadap variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi digital dapat memperkaya metode pembelajaran yang digunakan (Anjani et. al., 2025).

Hal-hal tersebut itulah yang menjadi latar belakang pentingnya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran digital untuk guru Bahasa Indoensia di SMA/SMK Pasundan di lingkungan YPDM Pasundan.

Berdasarkan kondisi permasalahan tersebut, Tim Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat,

untuk menggali permasalahan tingkat penguasaan guru di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan terhadap materi bahasa Indonesia; penguasaan dan kemampuan guru dalam media pembelajaran digital sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran berbasis digital

Dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, kemampuan untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Oleh karena itu, kami menyelenggarakan pelatihan media digital ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta dalam menggunakan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kami berharap peserta dapat memahami konsep dasar media digital, menguasai teknik penggunaan media digital, dan dapat mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas ini dilaksanakan dalam upaya mengatasi masalah rendahnya prestasi siswa, yang salah satu penyebabnya karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kami melakukan kegiatan ini, dengan tema “Pelatihan Pengembangan Bahan dan Media Pembelajaran Digital untuk Guru Bahasa

Indoensia di SMA/SMK di Lingkungan YPDM Pasundan”.

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 17 sampai 26 Mei 2025, bertempat di Lantai 6 Aula Pascasarjana Universitas Pasundan. Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif (Zunaidi, 2024). Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, terkait dengan bahan dan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.
2. Membentuk tim yang terdiri dari dosen, mahasiswa, untuk bekerja sama dalam pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran.
3. Mengumpulkan data tentang kebutuhan dan preferensi guru yang terkait bahan dan media pembelajaran digital yang efektif.
4. Merencanakan pengembangan bahan dan media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dari guru bahasa Indonesia berdasarkan fase dan jenjang tugas mengajarnya.
5. Mengembangkan bahan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi guru. Pada tahap ini, peserta pelatihan dibekali dengan konsep bahan dan media pembelajaran digital.

6. Mengimplementasikan konsep tentang bahan dan media pembelajaran yang telah disampaikan. Peserta diberi kesempatan dalam waktu satu minggu untuk mengembangkan bahan dan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan fase dan jenjang tugas mengajarnya.
7. Mengevaluasi bahan dan media digital yang telah dikembangkan peserta PKM. Evaluasi dilakukan dengan penilaian teman sejawat, dan oleh Tim PkM Prodi MPBSI. Mengevaluasi produk bahan dan media pembelajaran digital yang telah dikembangkannya dinilai berdasarkan aspek desain, aspek konten, aspek teknis, dan aspek kegunaan dari jenis media digital yang dikembangkannya. lain: aspek desain, aspek konten, aspek teknis, dan aspek kegunaan. Aspek desain meliputi penilaian terhadap tampilan dan layout media pembelajaran, aspek konten meliputi penilaian terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Aspek teknis meliputi penilaian terhadap fungsi dan kinerja media pembelajaran, sedangkan aspek kegunaan meliputi penilaian terhadap kemudahan penggunaan dan navigasi media pembelajaran (Lailiyah et al., 2024).
8. Melakukan refleksi dan revisi terhadap bahan dan media pembelajaran yang telah dikembangkan, berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari teman sejawat peserta, mahasiswa, dan dosen Tim PkM Prodi MPBSI.
9. Mendiseminasiakan produk hasil pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran

untuk menghasilkan bahan dan media pembelajaran yang berkualitas.

Dengan menggunakan pendekatan partisipasi, pelatihan ini dapat meningkatkan aktivitas peserta pelatihan dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Pendekatan ini melibatkan guru sebagai peserta pelatihan secara aktif dalam proses Pengembangan bahan dan media pembelajaran digital, sehingga mereka dapat memperoleh wawasan, pengalaman, dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran digital yang efektif. (Ahmad Mustanir, Rifni Nikmat Syarifuddin, 2019). Melalui pelatihan ini, guru dapat menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan.

Produk bahan dan media pembelajaran digital dari pelatihan yang sudah diseminasiakan dievaluasi kembali oleh Tim PkM Prodi MPBSI Pascasarjana Unpas, dikelompokkan berdasarkan fase E dan Fase F, kelas, yakni kelas X, XI, dan XII dan dijadikan buku dengan judul: *Bahan dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X, XI, dan XII*.

Buku hasil pelatihan ini dapat dimanfaatkan oleh para peserta pelatihan dan guru bahasa Indonesia yang lainnya,

baik yang mengajar di lingkungan YPDM Pasundan, maupun yang mengajar di luar lingkungan YPDM Pasundan.

Pada akhir kegiatan kami menggunakan angket untuk mengevaluasi kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan, untuk menjaring informasi kendala yang dihadapi dalam memahami materi pelatihan, mengembangkan media digital yang dibuat, serta mengidentifikasi saran dan pendapat untuk perbaikan pelatihan selanjutnya. Dengan demikian, pelatihan yang berikutnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan meningkatkan kualitas pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelatihan

Pada awal kegiatan pelatihan, peserta mengisi angket yang berkaitan dengan penguasaan konten bahasa Indonesia, penguasaan media digital. Angket dibagikan kepada 26 peserta pelatihan. Berdasarkan hasil angket tersebut, sebanyak 26 orang (100%) menyatakan telah menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik sesuai dengan fase dan jenjang kelas yang mereka laksanakan. Untuk penguasaan media pembelajaran digital 5 orang (19,23 %) menyatakan sudah biasa menggunakan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbentuk *Youtobe* yang sudah dibuat orang lain, sedangkan 21 orang (80,67%) menyatakan belum membuat media digital sendiri. Yang sudah biasa digunakan berbentuk *power point*, baik yang dibuat sendiri maupun yang dibuat oleh guru lain.

Berdasarkan hasil angket tersebut, maka diperoleh gambaran, baru sedikit peserta yang sudah bisa membuat media digital, namun sebagian besar lainnya belum pernah membuat media digital yang bervariasi, baru membuat media *power point*.

Melalui partisipasi aktif peserta selama mengikuti pelatihan, para peserta dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan bahan dan media digital sekaligus meningkatkan kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik sebagai guru bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pelatihan yang dilaksanakan, diperoleh data, seluruh peserta pelatihan 26 orang (100%) mampu membuat media *flipbook anyplif*. Selain itu, peserta pelatihan membuat media lainnya yakni 13 orang (50 %) membuat media *Wordwall*, sebanyak 5 orang (19,23 %) membuat media *Prezi*, sebanyak 5 orang (19,23 %) membuat media *Powtoon*, dan sebanyak 4 orang (15,38 %) membuat media *Gamma AI*.

Dari produk bahan dan media digital yang dibuat para peserta pelatihan dievaluasi berdasarkan aspek desain, aspek konten, aspek teknis, dan aspek kegunaan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran digital yang dihasilkan dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan

kualitas pembelajaran (Lailiyah et al., 2024).

Sesuai dengan rubrik penilaian atas produk media digital yang ditetapkan, maka dilihat dari aspek desain (tampilan media pembelajaran) 23 orang (88,46%) sudah baik, sedangkan 3 orang (11,54 %) tampilan medianya kurang teratur.

Berdasarkan aspek konten (kesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, 26 orang (100%) materinya sudah sesuai dengan kurikulum/element dan CP, serta tujuan

pembelajaran. Berdasarkan aspek teknis (fungsi dan kinerja media pembelajaran), sebanyak 23 orang (88,46%) sudah baik, sedangkan 3 orang (11,54 %) masih kurang baik. Hasil penilaian pada aspek kegunaan (kemudahan penggunaan dan navigasi media pembelajaran), sebanyak 23 orang (88,46%) sudah baik, sedangkan 3 orang (11,54 %) kurang baik.

Tabel Hasil Evaluasi Produk Pelatihan Media Digital

No.	Aspek yang Dinilai	Baik		Kurang Baik		Tidak Baik		Jumlah	Kategori
		F	%	F	%	F	%		
1.	Desain	23	88,46	3	11,54	0	0	26	90-100 Sangat Baik 80-89 Baik 70-79 Cukup 60-69 Kurang ...-59 Kurang Sekali
2.	Konten	23	88,46	3	11,54	0	0	26	
3.	Teknis	23	88,46	3	11,54	0	0	26	
4.	Kegunaan	23	88,46	3	11,54	0	0	26	

Dari aspek desain, produk media digital yang dikembangkan telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Desain antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik membuat pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan menggunakan produk. Warna dan tipografi yang dipilih juga sesuai dengan target audiens dan tujuan produk. Secara keseluruhan, desain produk media digital ini telah berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan menarik.

Dari aspek konten, produk media digital ini telah menyajikan informasi yang relevan dan akurat. Konten yang disajikan telah disusun

dengan baik dan mudah dipahami. Selain itu, produk ini juga telah menyajikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, bahkan video, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, konten produk media digital ini telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, berhasil menyampaikan pesan yang diinginkan, dan memenuhi kebutuhan siswa.

Dari aspek teknis, produk media digital ini telah menunjukkan kinerja yang stabil dan dapat diandalkan. Produk ini dapat berjalan dengan lancar pada berbagai

perangkat dan browser, serta tidak mengalami masalah teknis yang signifikan. Selain itu, produk ini juga telah dilengkapi dengan fitur-fitur teknis yang memadai, yang dapat memudahkan guru dalam menggunakan produk. Secara keseluruhan, aspek teknis produk media digital ini telah berhasil memenuhi kebutuhan dan meningkatkan pengalaman guru.

Dari aspek kegunaan, produk media digital ini dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh guru, serta dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, produk ini juga telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat memudahkan guru dalam menggunakan produk, seperti navigasi yang intuitif dan bantuan *online*. Secara keseluruhan, aspek kegunaan produk media digital ini telah berhasil meningkatkan kepuasan guru dan mencapai tujuan produk.

Dengan demikian, evaluasi produk hasil pelatihan media pembelajaran berbasis digital merupakan tahapan penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta pelatihan. Dengan melakukan evaluasi yang komprehensif, mempertimbangkan berbagai aspek, dapat dihasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket refleksi yang disampaikan, seluruh peserta menyatakan pelatihan “Pengembangan Bahan dan Media Digital Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” telah terbukti sangat bermanfaat bagi para peserta

pelatihan. Melalui pelatihan ini, peserta dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan bahan dan media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan menarik. Dengan demikian, peserta pelatihan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengemas bahan dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Pelatihan ini juga telah membantu peserta meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, peserta pelatihan dapat mengembangkan bahan dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, produk pelatihan berupa buku yang berjudul: *Bahan dan Media Bahasa Indonesia untuk Kelas X, XI, dan XII*, oleh Yayasan Pendidikan Dasar dan Menengah (YPDM) Pasundan akan disosialisasikan dan digunakan di SMA dan SMK, baik di lingkungan YPDM Pasundan maupun di luar YPDM Pasundan.

2. Pembahasan

Media pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dengan media pembelajaran yang menarik

dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis genre teks serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, dengan media juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa secara efektif dan kreatif. Dengan menggunakan media, siswa dapat belajar menggunakan bahasa dalam konteks yang berbeda-beda, serta dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menganalisis dan menginterpretasikan berbagai genre teks. Selain itu, media juga dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya bahasa dan sastra dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap kekayaan budaya Indonesia.

Terdapat beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik, yaitu: (1) media yang dipilih disukai oleh guru dan mampu untuk mengaplikasikannya; (2) media yang dipilih disesuaikan dengan ketersediaan sarana di sekolah; (3) dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran; (4) disesuaikan dengan karakteristik siswa; (5) disesuaikan dengan materi pelajaran; (6) media yang dipilih harus menarik

agar dapat merangsang siswa untuk belajar. (Puspaningrum et al., 2021).

Kemajuan media digital telah membawa perubahan besar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih luas dan interaktif. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media digital telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran bahasa Indonesia, memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka dengan lebih efektif dan efisien (Elyas, 2018).

Media digital telah membuka peluang baru untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih variatif dan menarik, serta berlatih keterampilan berbahasa mereka dengan lebih intensif (Palyanti, 2023).

Kemajuan media digital juga telah memungkinkan pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih personal dan adaptif, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Dengan demikian, siswa dapat belajar bahasa Indonesia dengan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Kirani et al., 2025).

Dalam konteks ini, kemajuan media digital telah membawa perubahan besar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka dengan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana kemajuan media digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran digital yang dihasilkan diharapkan dapat memotivasi siswa dan dapat meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian terhadap kemampuan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Evaluasi produk hasil pelatihan media pembelajaran berbasis digital dilakukan penilaian oleh ahli media dan analisis data penggunaannya. Dengan melakukan evaluasi yang komprehensif, dapat diketahui kekuatan dan kelemahan produk media pembelajaran digital yang dihasilkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitasnya (Januarisman & Ghufron, 2016).

Penguasaan media digital sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menguasai media digital, guru dapat mengembangkan bahan dan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, penguasaan

media digital juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Melalui kegiatan pelatihan ini, terbukti bahwa peserta mampu menghasilkan produk pelatihan berupa buku yang berjudul: *Bahan dan Media Bahasa Indonesia untuk Kelas X, XI, dan XII*, oleh Yayasan Pendidikan Dasar dan Menengah (YPDM) Pasundan akan disosialisasikan dan digunakan di SMA dan SMK, baik di lingkungan YPDM Pasundan maupun di luar YPDM Pasundan. YPDM Pasundan juga berkomitmen untuk melakukan kegiatan pelatihan-pelatihan perangkat pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap hasil pelatihan pengembangan bahan dan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan guru di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan terhadap materi bahasa Indonesia sudah baik. Guru telah menunjukkan kemampuan yang memadai dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran yang efektif, serta dapat menggunakan teknologi

digital untuk mendukung pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan telah siap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bahkan produk pelatihan berupa buku yang berjudul: *Bahan dan Media Bahasa Indonesia untuk Kelas X, XI, dan XII*, oleh Yayasan Pendidikan Dasar dan Menengah (YPDM) Pasundan akan disosialisasikan dan digunakan di SMA dan SMK, baik di lingkungan YPDM Pasundan maupun di luar YPDM Pasundan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan telah memiliki kemampuan yang baik dalam menguasai materi bahasa Indonesia dan dapat mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dan mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas guru di SMA/SMK di lingkungan YPDM Pasundan.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran berbasis digital, peserta telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan dan kemampuan mereka dalam membuat media pembelajaran digital. Mereka telah dapat mengembangkan bahan dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, untuk mendukung pembelajaran dengan lebih efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran digital yang berkualitas. Dengan demikian, pelatihan pengembangan bahan dan media pembelajaran berbasis digital telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam mengembangkan bahan dan media pembelajaran digital, sehingga diharapkan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mustanir, Rifni Nikmat Syarifuddin, H. H. (2019). Pemberdayaan Kelompok Masyarakat Desa Dalam Perencanaan Metode Partisipatif. *Jurnal Moderat*, 5(3), 227–239.
- Anjani, A. D., Aulia, D. L. N., Tabriz, N., Putri, D. T., & Susanti, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital. *Syntax Idea*, 7(2), 261–269. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v7i2.12566>
- Apriliani, S. P., & Elvira Hoesin Radia. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu, *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uji.ac.id/ajie/article/vie-w/971>
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam

- meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(1), 5–8.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Guruan*, 3(2), 166–182.
- Kirani, N. S., Riyadi, S. A., Septiani, E., & Wahyudi, A. (2025). Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi Dan Media INTERAKTIF. *Al-Ibda: Jurnal Guruan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(01), 27–35.
- Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Lusiana, M., & Rohmah, D. S. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Guruan Dasar*, 4(2), 114–123.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Guruan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65–75.
- Mohamad Miftah. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *DIAJAR: Jurnal Guruan Dan Pembelajaran*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.900>
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.
- Palyanti, M. (2023). Media pembelajaran asik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Pratiwi, L. V. (2010). *Pengembangan sistem monitoring help desk pada pusat teknologi informasi dan komunikasi guruan (Pustekkom) Kementerian Guruan Nasional (Kemendiknas)*.
- Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 173–177.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma: Jurnal Guruan Matematika*, 14(2), 1–10. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i2.27147>
- Yulihartati, S., & Veri, J. (2025). *Adaptasi Guru terhadap Revolusi Teknologi Guruan : Analisis Systematic Literature Review (SLR) tentang Kompetensi Digital di Era 5 . 0. 25(c)*, 160–166.

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.