



Media Digital sebagai Jembatan Literasi Bahasa Inggris dan Kepercayaan Diri Siswa di Kabupaten Jayapura

Clara Christina Br Siregar^{1*}, Nurul Isra Fauziah²

Universitas Terbuka, Indonesia

*Corresponding Author. E-mail: clarachristinasiregar@gmail.com

Abstrak

Pada proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa-siswa yang ada di kabupaten Jayapura masih menghadapi banyak tantangan, terutama pada siswa yang berasal dari wilayah pegunungan Papua dengan paparan bahasa Inggris yang terbatas. Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dalam pembelajaran, namun sebagian besar berfokus pada persepsi pengguna dan hasil belajar pada konteks pendidikan umum. Masih terbatas penelitian yang mengeksplorasi bagaimana media digital dimaknai oleh siswa dalam mendukung literasi bahasa Inggris dan kepercayaan diri mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di salah satu sekolah di Kabupaten Jayapura. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik purposive sampling yang melibatkan delapan siswa kelas X SMA Kristen Rajawali— Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memaknai media digital sebagai media pembelajaran yang membantu mereka memahami materi bahasa Inggris melalui penyajian audio visual dan multimodal yang lebih menarik serta mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media digital menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan partisipatif sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih bermakna bagi siswa dengan latar belakang linguistik dan geografis yang beragam. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai potensi berbagai media digital yang ada seperti Canva, Youtube, Duolingo dan lainnya sebagai media pembelajaran bahasa Inggris pada konteks pendidikan di daerah yang masih memiliki keterbatasan paparan bahasa Inggris.

Kata Kunci: bahasa inggris, kepercayaan diri, literasi bahasa inggris, media digital

Abstract

English language learning among students in Jayapura Regency continues to face numerous challenges, particularly for those from Papua's mountainous regions who have limited exposure to the language. While various studies have examined the use of digital media in education, most have focused on user perceptions and learning outcomes within general educational contexts. There is limited research exploring how students perceive the role of digital media in supporting their English literacy and learning confidence. Therefore, this study aims to explore students' experiences and perceptions regarding the use of digital media in English language learning at a school in Jayapura Regency. A qualitative descriptive method was employed, utilizing purposive sampling to select eight 10th-grade students from Rajawali Christian High School. Data collection methods included observation, semi-structured interviews, questionnaires, and documentation. The results indicate that students view digital media as a learning tool that aids their understanding of English material through engaging and accessible audiovisual and multimodal presentations. Furthermore, the use of digital media fosters a more comfortable and participatory learning environment, boosting students' confidence in engaging with English learning activities. These findings demonstrate that digital media serves not merely as a vehicle for delivering content but also as a means of facilitating a more meaningful English learning experience for students with diverse linguistic and geographical backgrounds. In practical terms, this



study highlights the potential of various digital tools—such as Canva, YouTube, Duolingo, and others as English learning resources in educational settings characterized by limited exposure to the language.

Keywords: English, digital media, English literacy, self-confidence

How to cite: Siregar, C.C.B. & Fauziah, N.I. (2026). Media Digital sebagai Jembatan Literasi Bahasa Inggris dan Kepercayaan Diri Siswa di Kabupaten Jayapura. *Journal of Nusantara Education*, 6(1), 171-182. DOI: <https://doi.org/10.57176/jpqw7888>

Pendahuluan

Pada era digital, penguasaan bahasa Inggris adalah kemampuan penting abad ke-21 yang mendukung akses terhadap informasi global, pendidikan, dan komunikasi lintas budaya. Namun, dalam pengajaran bahasa Inggris di berbagai sekolah di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi bahasa Inggris dan menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika menggunakan bahasa tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sering dikaitkan dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya variasi media pembelajaran, serta keterbatasan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran (Ahmadi, 2018; Gilakjani, 2017).

Perkembangan teknologi pendidikan telah membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Berbagai kajian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat memperluas akses terhadap sumber belajar, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih multimodal, serta memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui kombinasi teks, audio, dan visual (Shadiev & Yang, 2020; Sung et al., 2016). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang dapat memfasilitasi eksplorasi bahasa secara lebih fleksibel dan menarik bagi siswa (Kessler, 2018).

Siswa generasi Z dan Alpha berkembang dalam konteks yang dipenuhi dengan rangsangan visual serta keterhubungan digital, sehingga pendekatan ceramah satu arah (*teacher-centered approach*) semakin kurang relevan dan kurang efektif untuk menjaga perhatian serta keterlibatan mereka dalam belajar. Kemandirian belajar yang

didukung oleh teknologi memungkinkan siswa untuk menetapkan kecepatan belajarnya sendiri, mengakses bahan ajar yang asli, dan mengulangi materi dengan fleksibilitas sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka. Banyak siswa kurang terlibat dalam pelajaran, tidak percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris, dan juga sulit untuk memahami materi. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, kurangnya variasi media pembelajaran, dan kurangnya keinginan siswa. (Ahmadi, 2018). Metode tradisional yang bergantung pada lembar kerja siswa (*worksheet*) berbasis kertas serta penghafalan rumus tata bahasa sering kali menimbulkan kebosanan yang terus-menerus, mengurangi rasa ingin tahu alami siswa, serta memicu kecemasan berbahasa (*language anxiety*) yang menghalangi ekspresi baik lisan maupun tulisan. Selain itu, Gilakjani (2017) menyatakan bahwa kurangnya variasi dalam pembelajaran dan minimnya penggunaan teknologi serta media pembelajaran interaktif dapat menyebabkan motivasi belajar menurun dan menghambat kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Menurut Sardiman (2016), motivasi belajar adalah suatu komponen penting yang dapat membuat siswa jadi lebih aktif dan terlibat pada proses pembelajaran. Para siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong psikologis baik dari dalam maupun luar yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif, mengatasi rintangan belajar, serta secara konsisten mencapai sasaran pembelajaran. Pelajar yang memiliki dorongan belajar yang besar umumnya lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar, memiliki jiwa kompetitif yang positif, serta tidak cepat menyerah saat menghadapi tantangan dalam memahami struktur bahasa asing yang rumit.

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah di Kabupaten Jayapura, Papua. Berdasarkan hasil observasi awal selama program Asistensi Mengajar ditemukan banyak siswa menunjukkan keengganan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena kurang percaya diri dan takut membuat kesalahan ketika menggunakan bahasa Inggris. Kondisi tersebut menjadi lebih menantang karena sebagian besar siswa berasal dari daerah pegunungan terpencil Papua yang memiliki paparan bahasa Inggris yang terbatas. Dalam banyak kasus, siswa menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pertama dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua, sehingga bahasa Inggris menjadi bahasa asing yang relatif jauh dari penggunaan sehari-hari. Situasi ini dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kemampuan mereka untuk memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa (Sung et al., 2016). Fleksibilitas ini memungkinkan pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka bisa belajar dengan cara dan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya masing-masing.

Media digital seperti Canva dan lainnya mampu menumbuhkan semangat serta partisipasi siswa yang lebih aktif selama proses belajar dengan membuat kelas lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Kelas yang interaktif menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga membuat siswa lebih tenang dan mampu menerima materi pelajaran dengan lebih baik. Cahyani (2024) menyatakan bahwa dengan menerapkan teknologi dalam proses pendidikan ataupun pembelajaran dapat menjadi sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi pendidikan berperan sebagai alat yang memudahkan, sehingga batas-batas ruang dan waktu menjadi tidak berarti lagi, serta memberikan akses ke materi ajar yang asli dan berkualitas tinggi. Materi yang disajikan dalam berbagai bentuk multimedia dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar (Hermansyah, 2026). Selain itu, menurut Rusdi (2025) penggunaan media digital mendorong peningkatan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar

yang lebih interaktif, fleksibel. . Media digital juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Teknologi hadir dan membentuk lingkungan belajar yang bisa beradaptasi dengan kebutuhan siswa dalam konteks masa kini yang terus berubah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian: (1) bagaimana media digital mendukung literasi bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris; dan (2) bagaimana penggunaan media digital mendukung kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris di kelas. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media digital dalam mendukung literasi bahasa Inggris dan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran bahasa Inggris di salah satu sekolah di Kabupaten Jayapura.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi bagi guru bahasa Inggris dalam memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di daerah terpencil dan memiliki paparan bahasa Inggris yang terbatas. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian Technology-Enhanced Language Learning (TELL), khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelompok peserta didik yang masih kurang terwakili dalam literatur penelitian.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode observasi untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman siswa, pandangan mereka terhadap penggunaan Canva, serta makna yang mereka berikan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung (Creswell & Creswell, 2018).

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk dapat memahami pengalaman yang dialami subjek penelitian secara komprehensif. Data deskriptif berupa kata-kata dan Tindakan yang terlihat dihasilkan dari proses ini, yang dilakukan melalui dokumentasi, wawancara, dan pengamatan. Data ini memberikan gambaran

yang jelas tentang keadaan nyata di lapangan secara adil dan terstruktur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya yang memakai pendekatan yang serupa. Penggunaan metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa rencana penelitian lebih kuat dan data yang dikumpulkan sesuai dengan prosedur ilmiah yang tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Majid dan tim pada tahun 2025 menggunakan metode studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi pandangan siswa tentang penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar bahasa Inggris. Penelitian ini menyoroti signifikansi mendengarkan pendapat siswa (*student voice*) sebagai landasan penilaian efektivitas media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Winarti dan Putro pada tahun 2025 juga menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Gabungan instrumen ini terbukti efektif memberikan data triangulasi yang kuat antara apa yang dinyatakan siswa (*self-reported data*) dengan apa yang sebenarnya terjadi di dalam ruang kelas (*observed behaviour*).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kristen Rajawali, Kabupaten Jayapura, Papua, selama pelaksanaan Program Asistensi Mengajar. Lokasi penelitian dipilih secara purposif karena sebagian besar siswa berasal dari wilayah pegunungan Papua yang memiliki paparan bahasa Inggris yang relatif terbatas dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut memberikan konteks yang relevan untuk mengeksplorasi penggunaan media digital sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Partisipan penelitian terdiri atas delapan siswa kelas X yang secara aktif mengikuti pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media digital. Pemilihan partisipan dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada pengalaman siswa dalam menggunakan media digital selama proses pembelajaran bahasa Inggris.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, angket sederhana, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati interaksi siswa dengan materi yang disajikan melalui media digital yang bervariasi, tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan

pembelajaran, serta respons yang muncul selama penggunaan media tersebut. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka menggunakan media digital, persepsi terhadap materi yang disajikan, serta pandangan mereka tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Peneliti juga menggunakan kuesioner sederhana untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakan media digital. Kuesioner dibuat dengan pernyataan tertutup menggunakan skala kesepakatan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman bahasa siswa untuk menghindari bias ketidakjelasan. Angket digunakan karena dapat membantu peneliti mendapatkan informasi yang lebih teratur tentang sikap, minat, dan respons siswa. Data kuantitatif sederhana dari kuesioner ini berperan sebagai dukungan deskriptif untuk memperkuat temuan kualitatif yang utama.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif. Metode analisis data merujuk pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang terdiri dari tiga tahap utama: pengurangan data (*data condensation*), presentasi data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan validasi (*conclusion drawing/verification*). Pada tahap kondensasi data, hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi diseleksi dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, dan kutipan wawancara untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan pengalaman siswa dalam menggunakan media digital, khususnya terkait literasi bahasa Inggris dan kepercayaan diri mereka selama pembelajaran.

Untuk meningkatkan kredibilitas temuan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai sumber data tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan media digital pada pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

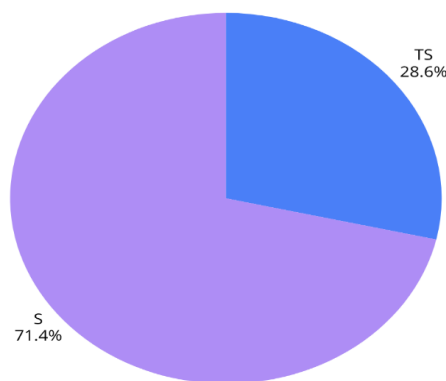
Temuan penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, angket, dan dokumentasi yang melibatkan delapan siswa kelas X SMA Kristen Rajawali Kabupaten Jayapura. Analisis data menunjukkan bahwa pengalaman siswa dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dikelompokkan ke dalam dua tema utama, yaitu: (1) Media digital mendukung literasi Bahasa Inggris siswa dan (2) Media digital mendukung kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X di SMA Kristen Rajawali meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Hal ini terlihat dari sikap siswa selama pembelajaran, di mana mereka berperilaku kooperatif dan responsif saat berinteraksi dengan teks Bahasa Inggris digital. Media digital yang diterapkan mencakup video pengajaran, gambar interaktif, dan permainan edukatif yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan stimulus multimedia ini efektif dalam mencairkan suasana kelas (*ice breaking*) dan menghilangkan hambatan psikologis siswa dari daerah terpencil terhadap bahasa asing.

Menurut hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media digital, sebagian besar siswa pasif, malu berbicara, dan tidak percaya diri ketika diminta menggunakan bahasa Inggris di kelas. Saat diminta membaca teks di kelas atau menjawab pertanyaan lisan yang mudah, siswa cenderung menundukkan kepala, tersenyum malu, atau memberikan jawaban dengan suara yang hampir tak terdengar. Namun, setelah menggunakan media digital, perilaku belajar siswa mulai berubah: mereka menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, lebih aktif dalam permainan edukatif, dan berusaha menggunakan bahasa Inggris di kelas. Perubahan afektif ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berhasil membangun suasana belajar yang mendukung (*low affective filter*), di mana ketakutan akan kesalahan tidak lagi menguasai pikiran siswa.

Hasil survei menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas X SMA Kristen Rajawali memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa menyambut baik penggunaan media digital dalam belajar Bahasa Inggris. Ada 71,4 persen responden setuju dengan penggunaan media digital, sementara 28,6 persen tidak setuju. Data ini mengungkapkan dimana ada banyak siswa percaya bahwa media digital membantu mereka memahami materi Bahasa Inggris dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Kecenderungan yang baik ini menunjukkan penerimaan teknologi yang tinggi di kalangan siswa, meskipun mereka menghadapi keterbatasan akses digital di lingkungan mereka.

Diagram 1. Persentasi Setuju 71.4 % lebih banyak daripada yang Tidak Setuju 28.6 % dalam penggunaan Media Digital



Hasil angket membuktikan bahwa mayoritas siswa setuju dengan pernyataan mengenai media digital yang memberikan peran dalam pembelajaran. Dari delapan siswa yang mengikuti survei, Vera Wandikbo, Michelle Balingga, dan Selsya Walela, sebagian besar menyatakan setuju dengan hampir semua pernyataan mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Ini memperlihatkan bahwa media digital membuat siswa merasa nyaman dan memiliki pengalaman belajar yang positif. Para siswa ini memperlihatkan kemampuan adaptasi yang cepat terhadap tampilan visual interaktif dan menganggap materi multimedia jauh lebih bersahabat bagi pembelajar dibandingkan dengan buku teks tradisional.

Tabel 1.

Data Angket Kuesioner Siswa Kelas X SMA Kristen Rajawali Kabupaten Jayapura

Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Vera Wandikbo	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
Valencia Wandikbo	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
Lala Karoba	S	S	S	S	S	TS	TS	S	S	TS
Michelle Balingga	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
Hesti Kiaf	TS	S	TS	S	S	S	TS	S	TS	S
Selsya Walela	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
Zefanya Aliknoe	S	S	S	S	TS	S	TS	TS	S	TS
Daniel A. Uropmabin	S	S	TS	S	TS	S	S	S	S	TS

Dari siswa lain, termasuk Daniel A. Uropmabin, Valencia Wandikbo, Lala Karoba, dan Zefanya Aliknoe, juga memberikan jawaban yang setuju. Tetapi mereka masih memiliki beberapa jawaban yang tidak setuju dengan beberapa pernyataan. Reaksi kritis dari kelompok siswa ini biasanya berhubungan dengan beberapa pernyataan spesifik seperti kesulitan memahami instruksi dalam aplikasi yang berlangsung cepat serta batasan kosakata dasar yang masih membutuhkan arahan langsung dari guru. Disisi lain, Hesti Kiaf memberikan jawaban yang beragam, dengan beberapa yang setuju dan beberapa yang tidak. Data ini memperlihatkan bahwa penerimaan dan pengalaman belajar setiap siswa terhadap penggunaan media digital dalam proses belajar bahasa Inggris berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh faktor latar belakang pendidikan awal, tingkat literasi yang ada, serta tingkat kenyamanan individu saat berinteraksi dengan teknologi.

Tabel 2.

Hasil Survei Kuesioner Siswa

No	Pernyataan (Question)	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
1	Saya secara rutin menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	3.50	4.0	4	0.93
2	Media digital membantu saya memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih efektif.	4.00	4.0	4	0.00
3	Penggunaan media digital meningkatkan minat saya dalam belajar Bahasa Inggris.	4.00	4.0	4	0.00
4	Media digital (seperti video atau audio) membantu meningkatkan kemampuan menyimak (listening).	4.00	4.0	4	0.00

5	Saya memanfaatkan aplikasi digital untuk melatih kemampuan berbicara (speaking).	4.00	4.0	4	0.00
6	Media digital membantu saya dalam mempelajari pengucapan (pronunciation) Bahasa Inggris yang benar.	4.00	4.0	4	0.00
7	Saya menggunakan sumber digital untuk membaca materi Bahasa Inggris.	4.00	4.0	4	0.00
8	Media digital membantu saya dalam meningkatkan kemampuan menulis (writing).	4.00	4.0	4	0.00
9	Penggunaan media digital oleh guru meningkatkan motivasi belajar saya.	4.00	4.0	4	0.00
10	Saya mengalami distraksi (gangguan fokus) saat menggunakan media digital dalam pembelajaran.				

Pada hasil dan pembahasan (*result and discussion*) yang terdapat pada penelitian Winarti dan Putro tahun 2025 terlihat bahwa adanya respon positif dari pada siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris: *"Another student answered: I am very happy with the use of digital media by the English teacher, which allows me to find interesting reading. The material is in accordance with the topics given by the teacher. I am happy and enjoy learning English in class, unlike learning limited to printed books. The participants realized that digital media gave them a new and fun way to learn English. This kept them motivated to learn English. Learning no longer makes them bored and even lazy to improve their skills."* Temuan-temuan kontekstual ini sejalan dengan hasil di SMA Kristen Rajawali, di mana siswa merasa bahwa kekurangan bahan ajar cetak dapat diatasi dengan baik melalui penyediaan materi digital yang beragam.

Melalui hasil wawancara sejumlah siswa di kelas X SMA Kristen Rajawali juga menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media digital. Sebagai tanggapan

atas pertanyaan, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka senang menggunakan media digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Mereka mengatakan bahwa menonton video membantu mereka lebih memahami cara mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris dengan lebih jelas. Siswa tidak mudah bosan saat belajar di kelas karena gambar dan permainan interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menggabungkan elemen visual dan auditori secara bersamaan membantu siswa mengaitkan artikulasi suara (fonetika) secara langsung dengan konteks objek atau situasi yang diilustrasikan.

Diagram 2. Data Hasil Interview beberapa Siswa menyatakan senang menggunakan media digital untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris



Observasi selama proses belajar memperlihatkan bahwa siswa lebih percaya diri saat berbicara bahasa Inggris. Beberapa siswa yang dulunya pasif mulai berani memberikan jawaban, mencoba baca teks dalam Bahasa Inggris, dan berbicara memakai Bahasa Inggris di kelas. Pemakaian media digital membantu siswa merasa lebih rileks dan tidak takut salah saat belajar Bahasa Inggris. Transformasi ini menunjukkan bahwa pengurangan hambatan emosional lewat media interaktif menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk mengeksplorasi penggunaan bahasa tanpa rasa khawatir dihakimi.

Menurut hasil observasi, wawancara, dan data angket memperlihatkan bahwa Siswa kelas X SMA Kristen Rajawali menjadi lebih baik dalam berbicara Bahasa Inggris melalui penggunaan media digital. Mereka juga lebih percaya diri, lebih bersemangat untuk belajar, dan lebih aktif di kelas. Ini semua berkontribusi pada peningkatan keterampilan bahasa Inggris mereka. Kolaborasi antara peningkatan motivasi internal dan penerapan cara mengajar yang

responsif teknologi membentuk ekosistem pembelajaran yang memberikan dampak positif pada kemampuan berbahasa siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian, pemanfaatan media digital dalam pengajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Kristen Rajawali memiliki dampak positif. Dampak itu muncul pada antusiasme, motivasi belajar, dan rasa percaya diri siswa. Saat program Asistensi Mengajar dimulai, guru mencatat bahwa banyak siswa yang pasif saat pembelajaran Bahasa Inggris. Ketika guru berbicara dalam Bahasa Inggris dan bertanya sederhana, siswa cenderung diam dan tidak menjawab. Hanya sedikit siswa yang berani bicara. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa kurang percaya diri dan terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam belajar. Kondisi awal ini menunjukkan fenomena affective filter yang tinggi, di mana kecemasan, kurangnya rasa percaya diri, dan motivasi yang rendah menjadi hambatan utama untuk masuknya input bahasa (comprehensible input) ke dalam sistem pemrosesan kognitif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Asistensi Mengajar yang mengajar bahasa Inggris mulai mencari cara untuk membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar setelah menyaksikan keadaan itu. Mereka memulai dengan menampilkan soal-soal dalam bentuk gambar dan visual yang menarik. Siswa menjadi lebih tertarik dan mulai menunjukkan keaktifan mereka saat menjawab pertanyaan dengan menggunakan gambar. Karena proses belajar terasa lebih santai dan tidak terlalu menegangkan, siswa tampaknya lebih berani memberikan jawaban. Pendekatan visual ini berperan sebagai penyangga kognitif yang mendukung siswa mengatasi keterbatasan kosakata mereka melalui representasi makna yang kontekstual.

Gambar 1.

Dokumentasi awal penggunaan media Gambar dalam pengerjaan soal lewat Infocus



Nugroho menekankan bahwa media pembelajaran digital yang beragam (termasuk video dan materi berbasis teks) meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam bahasa Inggris; Canva sebagai alat desain turut masuk dalam ekosistem tersebut sebagai media visual yang menarik (Nugroho, 2024; , Chairunisa & Hasibuan, 2024). Penggunaan platform Canva memberikan kebebasan bagi pengajar untuk menciptakan desain materi yang menarik, terorganisir, dan penuh dengan elemen visual yang menarik minat siswa.

Selain menggunakan gambar atau video, guru juga melakukan beberapa kegiatan ice breaking dan permainan interaktif untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Guru memanfaatkan benda-benda yang terdapat di sekitar kelas, seperti buku, bola basket, dan musik dari *Handphone* guru, untuk membuat permainan bahasa Inggris yang menyenangkan. Misalnya, siswa melempar bola sambil menyebutkan kata-kata dalam bahasa Inggris, bermain tebak kata, atau mendengarkan lagu dalam bahasa Inggris. Kegiatan seperti ini membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya selama belajar. Dengan melakukan kegiatan tersebut, siswa perlahan-lahan mulai terbiasa mendengar dan mencoba memakai bahasa Inggris didalam keseharian.

Madkur dan As'ad mengungkapkan bahwa transisi ke pembelajaran yang mengandalkan teknologi memberikan pengalaman serta tantangan yang berbeda bagi para guru Bahasa Inggris di Indonesia, sehingga para pendidik harus menyesuaikan diri dan mencari metode pengajaran yang tepat dengan situasi serta keperluan siswa (Madkur & As'ad, 2024). Guru mulai memahami kebutuhan belajar siswa melalui proses pembelajaran tersebut. Ternyata, sebagian besar siswa lebih mudah memahami

materi ketika memanfaatkan media audio visual seperti video pembelajaran, musik, dan listening sederhana. Mereka tidak terlalu suka dengan metode ceramah. Karena itu, guru memutuskan untuk menggunakan video pembelajaran interaktif dan media *listening*. Dengan cara ini, siswa dapat memahami pengucapan dan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik. Kombinasi antara unsur gerakan fisik (*Total Physical Response/TPR*) dan rangsangan digital terbukti sangat efektif untuk mengurangi ketegangan dalam kelas bahasa asing.

Video pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber exemplars bahasa Inggris, memungkinkan siswa menonton ulang contoh pelafalan, struktur kalimat, dan kosa kata, sehingga meningkatkan literasi mendengarkan dan berbicara melalui imitasi dan eksposur berulang. Penelitian tentang ERT menunjukkan bahwa video dan konten berbiaya rendah dapat mendukung pemahaman jika dirancang untuk kemudahan akses dan pengulangan pemutaran (Maja, 2023). Penelitian pada literasi digital menunjukkan bahwa penggunaan media video memperkaya lingkungan belajar dengan konten beragam, meningkatkan peluang partisipasi dan interaksi bahasa Inggris melalui media visual (Darvin & Hafner, 2022; , Lie et al., 2023).

Gambar 2.

Games lewat media digital

**Gambar 3.**

Ice Breaking lewat Video Youtube

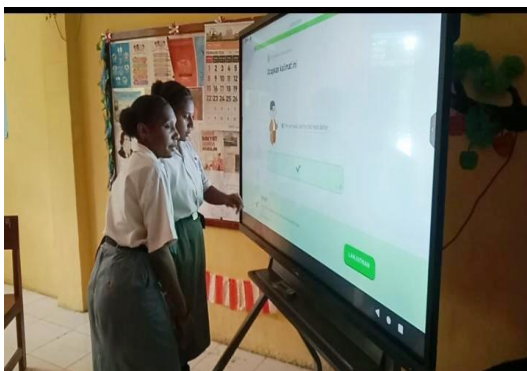


Nagauleng dan Waris menekankan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara daring mendorong para siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar dengan cara yang lebih mandiri, meskipun hal ini juga memunculkan beragam kendala terkait dengan kesiapan siswa serta situasi pembelajaran digital (Nagauleng & Waris, 2022). Maka dari itu, guru juga mengajak siswa untuk menggunakan media digital secara mandiri dan efektif di rumah. Beberapa aplikasi seperti Duolingo, Stimuler, Google Translate, dan YouTube dikenalkan kepada siswa sebagai alat untuk belajar tambahan.

Guru menyarankan kepada siswa untuk menonton video, film berbahasa Inggris, dan bermain game yang menggunakan Bahasa Inggris dibandingkan menggunakan Handphone yang mereka miliki hanya untuk bermain Sosial Media atau Games yang tidak terlalu bermanfaat. Dengan cara ini, siswa bisa lebih terbiasa mendengar dan memahami Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari karena mempraktekannya sendiri.

Gambar 4.

Latihan Pronunciation lewat Aplikasi Duolingo



Ağcam, Akbana, dan Rathert mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris yang didukung teknologi tidak hanya tergantung pada adanya media digital, tetapi juga dipengaruhi oleh sejauh mana guru dan siswa memiliki kemampuan literasi digital, kondisi infrastruktur teknologi, serta ketersediaan perangkat. Oleh karena itu, aspek-aspek tersebut harus diperhatikan saat menerapkan media digital di sekolah (Ağcam et al., 2021). Selama penelitian, guru terus mencoba berbagai alat pembelajaran untuk melihat reaksi dan minat siswa. Karena sekolah punya aturan yang melarang penggunaan Handphone di kelas, guru-guru berusaha lebih kreatif dalam

memanfaatkan media digital. Guru menggunakan *Smart TV* di kelas untuk menunjukkan video pembelajaran, memakai Google Translate, dan menyajikan materi interaktif lewat Canva yang bisa digunakan secara kelompok. Menggunakan media tersebut membantu siswa untuk terus belajar dengan teknologi digital tanpa perlu menggunakan ponsel pribadi di dalam kelas.

Gambar 5.

Pemberian materi pelajaran



Gambar 6.

Asesmen digital lewat aplikasi Canva menggunakan presentasi Canva



Chairunisa dan Hasibuan mengungkapkan bahwa kemampuan berliterasi digital memberikan kesempatan yang lebih besar untuk mengakses berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran. Selain itu, ini juga mendukung proses kreatif, kerjasama, dan interaksi, sehingga penggunaan media digital dapat berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih dinamis dan menarik bagi para siswa (Chairunisa & Hasibuan, 2024).

Di akhir penelitian, guru memberikan pertanyaan berupa angket kuesioner yang berisi pilihan setuju dan tidak setuju kepada siswa mengenai penggunaan media digital dalam belajar Bahasa Inggris. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa banyak siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media

digital. Selain itu, guru juga mewawancarai beberapa siswa tentang pendapat mereka mengenai media digital yang digunakan selama proses belajar serta meminta saran untuk pengaplikasian media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Beberapa siswa memberikan saran agar pembelajaran selanjutnya lebih banyak menggunakan aplikasi Duolingo, mendengarkan melalui YouTube, dan permainan interaktif karena dikenal lebih menarik dan memudahkan mereka memahami Bahasa Inggris dengan lebih sederhana.

Simpulan

Menurut penelitian yang dilaksanakan di kelas X SMA Kristen Rajawali, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca dan menulis Bahasa Inggris serta kepercayaan diri mereka. Media digital seperti video edukasi, gambar interaktif, permainan pembelajaran, musik, dan jenis media audiovisual lainnya dapat membuat lingkungan belajar jauh lebih menarik dan menyenangkan.

Para siswa menjadi lebih terlibat didalam proses pembelajaran, lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan, dan mulai berusaha menggunakan bahasa Inggris di kelas sebagai hasilnya. Seperti yang ditunjukkan oleh observasi, wawancara, dan kuesioner, banyak siswa memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media digital. Siswa jadi merasa lebih mudah memahami materi, terutama dalam hal pengucapan, kosakata, dan mendengarkan yang sederhana. Media digital juga membantu siswa menjadi lebih percaya diri dan mengurangi ketakutan dan malu saat berbicara dalam Bahasa Inggris. Belajar secara interaktif juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital ini. Sekolah diharapkan untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet, *Smart TV*, dan perangkat pembelajaran digital lainnya. Inovasi pendidik adalah faktor penting dalam menghubungkan kesenjangan fasilitas dengan kebutuhan spesifik siswa.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, motivasi mereka, dan rasa percaya diri mereka saat belajar Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan dengan metode yang interaktif dan menarik membuat siswa lebih santai berbicara dan memakai bahasa Inggris di kelas.

Oleh karena itu, Guru dianjurkan menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri dalam berkomunikasi. Sekolah harus menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet, TV pintar, dan alat pembelajaran digital lainnya untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Selain itu, siswa disarankan untuk menggunakan media digital secara mandiri di rumah mereka sendiri, seperti menonton video pembelajaran Bahasa Inggris di Youtube, menggunakan aplikasi Stimuler yang mengasah *pronunciation* dan aplikasi atau media digital lainnya. Diharapkan penelitian lebih lanjut akan melibatkan lebih banyak responden dan berfokus pada bagaimana media digital memengaruhi kemampuan khusus dalam Bahasa Inggris, seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Daftar Pustaka

- Agnesia, F., Dewanti, R., & Darmahusni. (2021). Praksis literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 5(1). <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2713>
- Ağçam, R., Akbana, Y. E., & Rathert, S. (2021). Dealing with emergency remote teaching: The case of pre-service English language teachers in Turkey. *Journal of Language and Education*, 7(4), 16–29. <https://doi.org/10.17323/jle.2021.11995>
- Ahmadi, M. R. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115–125.

- <https://doi.org/10.18869/acadpub.ijree.2.1.1>
- Amanda, N. H., & Rofiqoh. (2025). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan antusiasme belajar Bahasa Inggris. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 17(11), 261–270. <https://doi.org/10.62861/jimat%20amsir.v4i1.642>
- Ardiyanti, L., & Rohmah, I. I. T. (2026). Digital media integration and student engagement in Indonesian EFL classrooms. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*. <https://doi.org/10.24127/pj.v15i2.16435>
- Cahyani, F. (2024). Analisis efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 9135–9141. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30956>
- Chairunisa, H., & Hasibuan, H. S. (2024). The Impact of digital literacy on Indonesian language development. *Education Achievement Journal of Science and Research*, 332–244. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i2.1850>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf
- Darvin, R., & Hafner, C. A. (2022). Digital literacies in TESOL: Mapping Out the Terrain. *Tesol Quarterly*, 56(3), 865–882. <https://doi.org/10.1002/tesq.3161>
- Gilakjani, A. P. (2017). A review of the literature on the integration of technology into the learning and teaching of English language skills. *International Journal of English Linguistics*, 7(5), 95–106. <https://doi.org/10.5539/ijel.v7n5p95>
- Haryo, T., Hasan, A., Silviana, D., Efendi, S. O., & Safitri, L. D. (2025). Implementasi pembelajaran bahasa Inggris anak melalui media digital interaktif di Desa Dadi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(7). <https://doi.org/10.62281/v3i7.2617>
- Hermansyah, S. (2026). Pengembangan dan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi digital terhadap pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Lie, A., Gozali, I., & Wardhono, A. (2023). Language Learning and Teaching in Digital Environment. *Journal of Nelta*, 28(1), 213–220. <https://doi.org/10.3126/nelta.v28i1.61813>
- Madkur, A., & As'ad, M. S. (2024). A Completely new and sudden reality: English language teacher's voices on emergency remote teaching in Indonesian pesantren schools. *Anglophile Journal*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.51278/anglophile.v4i1.511>
- Maja, M. M. (2023). Using ICT-based pedagogy to teach English first additional language during the COVID-19 pandemic: A rural case study. *Teacher Education Through Flexible Learning in Africa (Tetfle)*, 4(1). <https://doi.org/10.35293/tetfle.v4i1.4185>
- Majid, F. F. D. N., Rahman, A., & Anwar, S. (2025). EFL student's perception on digital learning media technology: The case of secondary school in Indonesia. *English Language Teaching Methodology*, 5(2). <https://doi.org/10.56983/eltm.v5i2.1862>
- Nagauleng, A. M., & Waris, A. M. (2022). Independent learning in English online class during covid-19 pandemic: Students perceptions and its challenges. *English Review Journal of English Education*, 10(2), 737–748. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i2.6421>
- Nugroho. (2024). Narrative review: Digital media in English language learning. *Journal of Nusantara Education*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i1.122>
- Putri, M. E., Ilyas, M., Ramadan, Z. H., Patricia, N., & Ermalisa, S. (2026). Strategi pembelajaran bahasa Inggris interaktif

- berbasis media digital bagi siswa sekolah menengah atas. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 142–151.
<https://doi.org/10.58184/mestaka.v5i1.874>
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), S33–S35.
<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>
- Ramadhan, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–21.
<https://doi.org/10.66371/jadika.v2i1.74>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Cetakan ke-23). Rajawali Pers.
- Senjaya, I. B. M. A. D., Batan, G., & Myartawan, I. P. N. W. (2018). An analysis of instructional media used by the English teacher in relation to students' learning interest and motivation in SMP Laboratorium Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 5(2).
<https://doi.org/10.23887/jpbi.v5i2.15069>
- Subroto, D. E., Anggraeni, P., & Margharetha, S. A. (2026). Peran media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa di MTs Darul Irfan. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 10(4), 178–184.
<https://sejurnal.com/pub/index.php/jkim/article/view/2538/2473>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Winarti, S., & Putro, N. H. P. S. (2025). The attitude toward teacher digital media in English language teaching. *Journal of World Science*.
<https://doi.org/10.58344/jws.v3i11.1229>