BAHASA
Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Journal Homepage: https://jurnal.ppjb-sip.org/index.php/bahasa
E-ISSN 2685-4147

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAS EFATA, KABUPATEN KUPANG

Implementation of Multimedia-Based Collaborative Learning Model in Indonesian Language Learning at SMAS Efata, Kupang District

Rifaldy Kiuk, Rahman Rahim, dan Haslinda
Universitas Muhammadiyah Makassar
Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn, Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
Email: rifaldykiuk@gmail.com; rahmanrahim@unismuh.ac.id; haslinda@unismuh.ac.id
doi: https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i2.1314

Article History
Received: 01 June 2025
Revised: 21 July 2025
Accepted: 14 August 2025

Keywords
Collaborative Model; Implementation; Learning; Multimedia

Kata-Kata Kunci
Implementasi; Model kolaboratif; Multimedia Pembelajaran

Abstract

The purpose of this study was to implement and evaluate the effectiveness of a multimedia-based collaborative learning model in improving Indonesian language learning outcomes at SMAS Efata, Sulamu District, Kupang Regency. This study used a qualitative method with a qualitative descriptive research design. Data collection techniques used Sugiyono's techniques, namely observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that in implementing the collaborative learning model, it is necessary to plan teaching modules, plan learning models, plan multimedia, and evaluate learning. The use of multimedia consisted of showing learning videos through digital devices, creating digital projects, and giving presentations. The results of Indonesian language learning using a multimedia-based collaborative learning model showed that students were motivated, enthusiastic, and very excited, able to solve problems and had communication skills in following the learning process.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan serta mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMAS Efata Kecamatan Sulamu Kabupaten Kupang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskripsi kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik Sugiyono yakni, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis model Miles dan Huberman, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi model pembelajaran kolaboratif perlu merencanakan modul ajar, merencanakan model pembelajaran, merencanakan multimedia dan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan multimedia terdiri dari menampilkan video pembelajaran melalui perangkat digital, membuat projek digital dan mempresentasikan. Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia, siswa termotivasi, bersemangat dan sangat antusiasme, mampu memecahkan masalah-masalah dan memiliki keterampilan berkomunikasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

How to Cite: Kiuk, Rifaldy., Rahman Rahim., & Haslinda. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata, Kabupaten Kupang. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan dan Sastra Indonesia, 7*(2), 426—437. doi: https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i2.1495

PENDAHULUAN

Era digital saat ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga untuk membentuk karakter, keterampilan abad ke-21, dan kecakapan hidup peserta didik. Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah memastikan bahwa pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu komponen utama dalam kurikulum nasional, juga perlu bertransformasi. Pembelajaran konvensional yang monoton dan minim teknologi, seperti yang masih terjadi di SMAS Efata Kecamatan Sulamu, membuat siswa kurang termotivasi dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Syafira, 2023).

Permasalahan inti dari penelitian ini adalah rendahnya efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia akibat kurangnya penggunaan multimedia, metode yang tidak kontekstual, serta keterbatasan keterlibatan peserta didik secara aktif. Proses pembelajaran yang masih bersifat teoretis menyulitkan siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, keterbatasan fasilitas digital dan minimnya pelatihan guru dalam mengintegrasikan teknologi memperparah masalah ini (Riana, 2020). Akibatnya, keterampilan dasar berbahasa—membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan—tidak berkembang secara optimal. Hal ini mendorong perlunya pendekatan baru yang dapat menjawab kebutuhan tersebut secara holistik dan kontekstual.

Model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dipilih sebagai solusi karena menggabungkan dua pendekatan penting yaitu kolaborasi sosial antar siswa serta integrasi teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar. Landasan teoretis dalam penelitian ini mencakup model kolaboratif, literasi multimodal (Kardika, 2023), serta pendekatan berbasis proyek dan teknologi digital (Arizona et al., 2020). Pembelajaran kolaboratif mampu mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas berbasis proyek. Sedangkan pemanfaatan multimedia menjadikan materi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan literasi digital saat ini.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap penggabungan model pembelajaran kolaboratif dan penggunaan multimedia secara simultan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di daerah dengan keterbatasan fasilitas seperti SMAS Efata. Penelitian ini memberikan perspektif baru karena sebagian besar studi terdahulu membahas model kolaboratif atau multimedia secara terpisah, sedangkan penelitian ini memadukan keduanya dalam satu kerangka pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dilakukan di konteks geografis dan sosial yang spesifik, yaitu sekolah dengan keterbatasan sarana, berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021), umumnya dilaksanakan di sekolah dengan fasilitas lengkap. Hal ini memberikan nilai strategis karena temuan penelitian dapat direplikasi di daerah lain yang memiliki karakteristik serupa. Dengan pendekatan yang bersifat eksploratif sekaligus praktis, penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa penggunaan model kolaboratif berbasis multimedia mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga menawarkan alternatif strategis yang adaptif terhadap kondisi daerah dengan keterbatasan fasilitas (Lestari, 2021).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara metode konvensional yang masih digunakan guru dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik generasi digital saat ini. Pendidikan yang gagal menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi

akan tertinggal dalam membentuk generasi yang kompetitif secara global. Dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia, peserta didik tidak hanya memahami materi Bahasa Indonesia secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan digital yang relevan (Apriliani et al., 2024; Rahmawati et al., 2023; Saranani, 2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan serta mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMAS Efata Kecamatan Sulamu, Kabupaten Kupang. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memperkaya literatur tentang pengembangan model pembelajaran inovatif, sedangkan manfaat praktisnya adalah menyediakan strategi pembelajaran alternatif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan pembuat kebijakan dalam menyusun metode pembelajaran yang adaptif dan aplikatif, terutama di daerah dengan tantangan geografis dan keterbatasan teknologi (Darani, 2023; Medriati & Risdianto, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu metode yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati secara holistik (Bogdan & Taylor, 1982). Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah tanpa manipulasi (Sugiyono, 2016). Fokus penelitian ini adalah pada implementasi model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata Sulamu, yang memiliki konteks geografis dan sosial yang khas. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2025.

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa hal penting. Implementasi dipahami sebagai pelaksanaan dari suatu rencana yang telah disusun secara terstruktur (Usman, 2002). Model pembelajaran diartikan sebagai strategi mengajar yang efektif, efisien, dan interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif adalah strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok kecil dengan tujuan akademik bersama (Gokhale, 1995). Sementara itu, pembelajaran berbasis multimedia mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Adapun pembelajaran Bahasa Indonesia dipandang sebagai proses belajar yang dapat bersifat lintas kurikulum atau berbasis sastra anak (Bull, 1989).

Data penelitian mencakup proses implementasi pembelajaran, jenis multimedia yang digunakan, dan hasil pembelajaran. Sumber data utama adalah guru Bahasa Indonesia di SMAS Efata Sulamu (Indrianto & Supomo, 2013). Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait proses pembelajaran (Semiawan, 2010; Yusuf, 2014). Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru Bahasa Indonesia SMAS Efata Sulamu DM dan ILL. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, pertama adalah reduksi data, yaitu memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian; kedua adalah penyajian data dalam bentuk teks naratif dan tabel untuk memudahkan pemahaman; dan ketiga adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian dan diverifikasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan (Miles & Huberman, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia di SMAS Efata Sulamu mampu meningkatkan keterlibatan, keterampilan digital,

kreativitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari (2024) yang menemukan bahwa pembelajaran kolaboratif mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dengan guru dan teman sebaya, sehingga menghasilkan interaksi belajar yang lebih bermakna. Kemudian, Ubaldo (2021) menegaskan bahwa kolaborasi antara guru dan siswa dapat menghasilkan karya yang lebih berkualitas dibandingkan kolaborasi antar siswa saja, yang terlihat pula dalam keberhasilan proyek digital siswa di SMAS Efata.

Peningkatan partisipasi aktif siswa yang sebelumnya pasif juga menguatkan hasil penelitian Aeni et al. (2022), yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan teks biografi, negosiasi, ceramah, dan eksplanasi secara lebih percaya diri. Hal ini konsisten dengan temuan di lapangan bahwa siswa di SMAS Efata dapat mempresentasikan karya digital seperti poster Canva dan PowerPoint (salindia) dengan pembagian peran yang efektif dalam kelompok.

Berdasarkan segi pemanfaatan multimedia, temuan penelitian ini mendukung pandangan Fujiyanto (2016) bahwa media pendidikan berperan penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara terkonsep dan efektif. Guru di SMAS Efata menggunakan berbagai media seperti video pembelajaran, gambar, audio, dan presentasi visual untuk mendukung pemahaman siswa. Pendekatan ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa multimedia mampu membuat pembelajaran lebih menarik, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta meningkatkan retensi pengetahuan (Asyhar, 2012; Daryanto 2010).

Hasil ini juga relevan dengan pembagian jenis media oleh Shafitri (2024) yang mencakup visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Dalam penerapan di SMAS Efata mengintegrasikan semua jenis media tersebut untuk memaksimalkan keterlibatan siswa. Selain itu, fungsi evaluasi pembelajaran yang diterapkan guru baik formatif, sumatif, diagnostik, maupun penempatan sejalan dengan pandangan Arifin (2017) mengenai peran evaluasi dalam memahami kesulitan siswa dan memperbaiki proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait efektivitas pembelajaran kolaboratif dan multimedia, sekaligus memperluas konteksnya ke lingkungan sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sarana terbatas, integrasi strategi kolaboratif dan media digital tetap dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan kontribusi baru pada kajian implementasi pembelajaran abad ke-21 di daerah dengan kondisi geografis dan sosial tertentu.

Perencanaan Implementasi Model pembelajaran Kolaboratif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia di SMAS Efata Sulamu menyadari pentingnya penggunaan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat. Model ini dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan keterampilan psikomotorik mereka.

> Data 1 (DM)
> *"Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau berkolaborasi dengan alat bantu multimedia sangat membantu peserta didik. Mereka semakin terampil serta perkembangan psikomotorik juga semakin meningkat*."

Kesadaran akan pentingnya kolaborasi dan teknologi mendorong guru untuk merancang pembelajaran dengan matang. Perencanaan mencakup pembuatan perangkat pembelajaran (RPP),

pemilihan model yang sesuai, penggunaan multimedia, dan evaluasi yang mendalam. Kemudian guru lain menambahkan:

Data 2 (ILL)
"Dalam mengimplementasikan model pembelajaran kolaboratif diperlukan persiapan yang matang... agar saat berdiskusi semua indikator bisa tercapai secara bersamaan dengan tampilan beberapa kelompok dengan berbagai media."

Dalam merancang modul ajar, guru mempertimbangkan materi pelajaran serta suasana kolaboratif yang ingin dibangun. Multimedia dipilih berdasarkan kesesuaian dengan materi, guna memastikan proses pembelajaran tepat sasaran dan aktif. Hal ini seperti yang diungkapkan guru-guru Bahasa Indonesia SMAS Efata Sulamu.

Data 3 (DM)
"Dalam merencanakan modul ajar... kita akan menyiapkan peralatan multimedia untuk mendukung proses pembelajaran, media apa yang cocok dengan materi."

Data 4 (ILL)
"pentingnya multimedia dalam menyampaikan materi dan menciptakan kelompok belajar yang seimbang."

Guru juga menyusun model pembelajaran yang relevan, seperti *project-based learning*, *problem-based learning*, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Menurut DM model kolaboratif memungkinkan siswa belajar saling berdiskusi dan berbagi tugas, misalnya saat menyusun teks negosiasi atau menulis teks biografi berdasarkan tayangan video. Kemudian, ILL menyebutkan bahwa pendekatan ini memfasilitasi peran siswa sebagai tutor sebaya yang saling mendukung.

Selain itu, guru mempertimbangkan jenis multimedia dan materi yang disampaikan. Guru memanfaatkan video dari YouTube, TikTok, Instagram, serta PowerPoint (salindia) dan proyektor. Media ini membantu siswa memahami materi secara visual dan mendorong keterampilan literasi digital.

Data 4 (DM)
"Saya memanfaatkan video pembelajaran dari YouTube, TikTok, Instagram... agar peserta didik terinspirasi dengan data faktual yang terlihat."

Data 5 (ILL)
"Saya fokus ke pembelajaran berbasis multimedia... sehingga mereka memiliki keterampilan literasi digital."

Terakhir, perencanaan juga mencakup evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan evaluasi berbentuk refleksi dan aplikasi kuis digital seperti Quizizz untuk mengukur pemahaman siswa tanpa memberi tekanan. Hal ini seperti yang diungkapkan DM dan ILL dalam wawancara mengenai penerapan dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata.

Data 6 (DM)
"Evaluasi pembelajaran biasanya menggunakan refleksi pembelajaran dan kemauan berpendapat..."

Data 7 (ILL)
"Untuk evaluasi saya menggunakan Quizziz... agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan."

Evaluasi yang menarik ini membantu siswa menyampaikan pemahamannya dengan lebih terbuka dan menyenangkan.

Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Keberhasilan pembelajaran berbasis multimedia sangat bergantung pada proses pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran multimedia di SMAS Efata Sulamu memberikan manfaat signifikan seperti meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian mereka, dan mendorong interaksi dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan mengandalkan interaksi digital yang menyenangkan dan relevan dengan materi. Salah satu bentuk pelaksanaan adalah penyajian video melalui perangkat digital.

Data 8 (DM)
"Pada pelaksanaan pembelajaran multimedia saya selalu memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran dari YouTube, PPT maupun Canva, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat."

Pernyataan pada data (8) merupakan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menjelaskan praktik nyata dalam menerapkan multimedia pada pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran dari YouTube, presentasi PowerPoint (salindia), dan desain visual dari Canva sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Penggunaan media ini menunjukkan upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, pilihan media yang digunakan bersifat fleksibel dan mudah diakses, sehingga dapat menyesuaikan dengan keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah. Pemanfaatan multimedia ini juga bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih visual dan dinamis, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya serap dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Data ini memperkuat temuan bahwa penggunaan multimedia memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data 9 (ILL)
"Proses pelaksanaan pembelajaran biasanya saya menampilkan video pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dan kondusif karena siswa tidak bosan dengan ceramah yang disampaikan guru."

Video pembelajaran terbukti menarik minat siswa karena sifatnya yang visual, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa.

Tahap berikutnya dalam proses pelaksanaan adalah pembuatan proyek digital oleh siswa**.** Setelah menonton video dan mendapatkan materi, siswa diarahkan membuat proyek seperti poster di Canva dan presentasi PowerPoint (salindia).

Data 10 (DM)
"Setelah penjelasan materi dan menonton video pembelajaran, saya perintahkan siswa membuat projek poster di Canva, membuat PPT terkait tugas kelompok berupa teks negosiasi maupun biografi dengan memanfaatkan sarana prasarana yang ada."

Data 11 (ILL)
"Dalam pembelajaran bahasa Indonesia projek siswa biasanya membuat poster di Canva dan membuat PPT secara berkelompok, kemudian saat refleksi atau penarikan kesimpulan saya biasanya menggunakan link Padlet.

Kegiatan ini mengadopsi prinsip *project-based learning*, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan produk nyata dari pembelajaran. Misalnya, dalam materi teks

biografi, siswa membuat poster yang menggambarkan keteladanan B.J. Habibie (Presiden ke-3 RI) dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka. Proyek semacam ini mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan secara kontekstual.

Tahap akhir dari pelaksanaan adalah presentasi hasil proyek digital. Siswa mempresentasikan proyek mereka di depan kelas, di mana mereka membagi peran dalam kelompok seperti moderator, notulis, operator slide, dan penyaji.

Data 12 (DM)
"Siswa saya arahkan membuat projek berupa poster pada Canva secara berkelompok kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas."

Data 13 (ILL)
"Dengan membiasakan siswa mengoperasikan alat digital maka mereka semakin terampil dalam menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran."

Kegiatan presentasi ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka. Proses ini menciptakan suasana belajar aktif, digital, dan demokratis, di mana siswa terlibat sebagai pelaku utama pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi dan ekspresi siswa melalui teknologi.

Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Multimedia

Penerapan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia di SMAS Efata Sulamu memberikan dampak positif terhadap siswa, terutama dalam hal kerja sama, keterampilan digital, dan literasi media. Model ini membuka ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, serta mendorong perkembangan keterampilan sosial dan intelektual mereka.

Salah satu dampak utama adalah kemampuan siswa dalam bekerja sama memecahkan masalah**.**

Data 14 (DM)
"Dengan berkolaborasi dalam kelompok, siswa dapat memecahkan berbagai masalah dalam proses pembelajaran, seperti pada pembelajaran teks negosiasi, siswa dapat secara bersama-sama membuat sebuah teks negosiasi kemudian mendemonstrasikannya di depan kelas, kemudian teksnya dikemas dalam PPT."

Data 15 (ILL)
"Siswa sangat antusias dalam menciptakan karya dalam kelompoknya… semua diberikan tugas untuk mengambil bagian… sehingga kemampuan berbicara siswa meningkat."

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kolaboratif mendorong tanggung jawab kolektif, keterlibatan aktif, serta pengembangan keterampilan komunikasi.

Dampak berikutnya adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital**.** Berdasarkan pengamatan dan wawancara, siswa diperkenalkan dan dibimbing untuk menggunakan perangkat seperti gawai, komputer jinjing, dan chromebook selama proses pembelajaran.

Data 16 (DM)
"Sebelumnya saya memberikan pengenalan dan penjelasan tentang mengoperasikan chromebook, kemudian siswa mencoba mengoperasikan… dalam pengerjaan tugas kelompok mereka dapat mengerjakan dalam bentuk poster, gambar maupun PPT."

Data 17 (ILL)
"Siswa juga saya berikan kesempatan untuk menggunakan chromebook dalam pengerjaan tugas, kemudian dipresentasikan."

Dengan demikian, pembelajaran berbasis multimedia berperan penting dalam meningkatkan kesiapan digital siswa. Selain itu, siswa juga berhasil menciptakan proyek digital sebagai bagian dari pembelajaran. Mereka membuat berbagai produk digital seperti poster menggunakan Canva, video, dan presentasi menggunakan PowerPoint (salindia).

Data 18 (ILL)
"Biasanya dalam diskusi kelompok, saya mengarahkan siswa membuat poster di Canva, membuat PPT, membuat video menggunakan HP kemudian diputarkan saat pembelajaran."

Data 19 (DM)
"Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterampilan digital siswa secara bersama-sama karena mereka belajar mengoperasikan dan mendemonstrasikan secara langsung."

Proses ini melibatkan pembelajaran aktif yang mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa dalam menciptakan konten digital yang relevan dengan materi pelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial**,** tetapi juga membentuk siswa yang lebih adaptif terhadap teknologi**,** kolaboratif dalam menyelesaikan tugas, serta kreatif dalam mengekspresikan ide dan gagasan mereka melalui media digital. Temuan ini memperkuat relevansi model pembelajaran ini sebagai pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah menengah.

Penelitian ini membahas keterkaitan data yang diperoleh di lapangan dengan teori yang relevan mengenai implementasi model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata Sulamu. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa guru merancang rencana pembelajaran (RPP) dan modul ajar yang disesuaikan dengan materi serta memanfaatkan pendekatan multimedia. Modul ajar tersebut mencakup model seperti *Project Based Learning (PjBL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, dan *Guided Inquiry Learning*, yang menekankan pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif. Seperti dinyatakan oleh Shafitri (2024), "tingkat persiapan atau perencanaan sangat penting karena menentukan apakah seseorang menyukainya atau tidak dan apa yang perlu dipersiapkan." Pendekatan ini membuat siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, mulai dari merumuskan masalah hingga menyusun kesimpulan (Ilhamdi et al., 2020).

Model kolaboratif yang diterapkan terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif dalam diskusi dan berani mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari (2024) yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja sama dengan siswa dan guru. Ubaldo (2021) bahkan menegaskan bahwa kolaborasi antara guru dan siswa menghasilkan karya yang lebih baik dibanding kolaborasi antar siswa saja. Selain itu, perubahan positif juga tampak pada kemampuan siswa dalam menyampaikan teks biografi, negosiasi, ceramah, dan eksplanasi (Aeni et al., 2022).

Guru juga merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Media seperti gambar, audio, video, dan *slide* salindia disiapkan dan ditampilkan melalui *LCD* proyektor dan mikrofon. Media pendidikan adalah semua entitas yang dapat menyampaikan dan meneruskan pesan secara terkonsep untuk menciptakan proses belajar yang efektif (Fujiyanto, 2016). Alasan

guru memilih media audiovisual untuk membantu penyampaian materi secara menarik dan mudah dipahami siswa (Elenia, 2024).

Proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada penyampaian materi, namun juga mencakup evaluasi secara menyeluruh. Guru melakukan evaluasi untuk menilai pencapaian siswa serta memperbaiki proses pembelajaran berikutnya. Evaluasi ini memiliki empat fungsi utama formatif, sumatif, diagnostik, dan penempatan (Arifin, 2017). Keempat fungsi ini membantu guru memahami kesulitan belajar siswa serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu siswa memvisualisasikan konsep yang kompleks dan memperkuat pemahaman. Media audiovisual seperti video pembelajaran memungkinkan siswa aktif dan tertarik mengikuti proses belajar. Multimedia membuat pembelajaran lebih menarik dan mempermudah pemahaman konsep abstrak (Asyhar, 2012). Selain itu, penyampaian informasi yang baik melalui media dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Daryanto, 2010). Media seperti komputer jinjing, speaker, chromebook, dan proyektor di SMAS Efata Sulamu digunakan secara optimal untuk menampilkan materi yang sesuai. Shafitri (2024) membagi media menjadi empat kelompok yaitu visual, audio, audiovisual, dan multimedia yang semuanya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia memberikan dampak positif signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, terampil dalam berkomunikasi dan bekerja sama, serta lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, mereka juga menunjukkan perkembangan kepribadian seperti meningkatnya rasa percaya diri, tanggung jawab, dan empati. Berdasarkan observasi, media PowerPoint (salindia) yang digunakan sebagai alat bantu visual berjalan sangat baik dalam meningkatkan pemahaman siswa pada berbagai ranah, mulai dari kognitif, psikomotorik, hingga afektif. Penggunaan multimedia terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hamriani, 2018).

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi kerja sama antar siswa dengan dukungan teknologi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Namun, keterbatasan pada cakupan lokasi penelitian yang hanya dilakukan di SMAS Efata Sulamu, jumlah informan yang minim, serta belum adanya pengukuran kuantitatif hasil belajar, menjadi catatan penting yang membatasi generalisasi temuan ini.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan fasilitas, sekaligus membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam. Dengan pengembangan lebih lanjut, model ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang adaptif, efektif, dan relevan di berbagai konteks pendidikan, baik di daerah terpencil maupun perkotaan. Dengan demikian, penelitian ini menutup ruang keraguan akan manfaat pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia, sekaligus mempertegas urgensinya sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, N., Permana, E. P., & Fatharani, N. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 7*(2), 115–124.

Alriliana, V. A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teks dengan Teknologi Animasi sebagai Internalisasi Nilai-Nilai Religius. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *10*(1), 238–245. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3180

Amin, K. F. (2021). Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) dan Pengenalan Budaya Lokal Bugis-Makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(6), 1044–1053. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.195

Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 9—9. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493

Arifin, Z. (2017). Eksistensi dan Pengembangan Kurikulum Madrasah Aliyah Program Keagamaan (MAPK) MAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *2*(2), 369—384.

Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *5*(1), 64–70. https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111

Asyhar, R. (2021). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.

Aziz, M. A. A. (2023). Karakter Disiplin dalam Pembelajaran Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *9*(3), 1865—1872. https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5733

Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah. *Afeksi Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 222–233. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247

Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1982). *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach to The Social Sciences*. New York: Wiley.

Bull, G. (1989). Children and literature: The Classroom and Beyond. *Australian Journal of Language and Literacy, 12*(4), 289–301.

Darani, D. (2023). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha Dharma Loka. *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, *9*(2), 122–133. https://doi.org/10.53565/abip.v9i2.900

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Fujiyanto, A. (2016). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, 1*(2), 842–850.

Gokhale, A. A. (1995). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. *Journal of Technology Education, 7*(1), 22–30. https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2

Hamriani. (2018). Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 20*(1), 45–53.

Indrianto, N., & Supomo, B. (2013). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: BPFE.

Kardika, R. W. (2023). Penggunaan Media Digital Terhadap Kemampuan Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(9), 6715–6721. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307

Lestari, R. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 1 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, *2*(2), 111–116. https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309

Mamahit, J. A., Aloysius, D. C., & Suwono, H. (2020). Efektivitas Model *Project-Based Learning* Terintegrasi STEM (PjBL-STEM) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*, *5*(9), 1284—1289. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14034

Medriati, R., & Risdianto, E. (2020). Penerapan Pendekatan Student Centered Learning (Scl) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Komunikatif Mahasiswa Pendidikan Fisika Semester III Universitas Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, *3*(1), 67–74. https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.67-74

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks: Sage.

Nurhusna. (2023). Pelatihan Menulis Teks Persuasi Bertema Kewirausahaan bagi Mahasiswa. *Intisari*, *1*(2), 87–94. https://doi.org/10.58227/intisari.v1i2.103

Nurullah, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Model Pembelajaran Project Based Learning di SMAN 10 Banjarmasin. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, *8*(1). https://doi.org/10.20527/jpg.v8i1.11599

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 4093–4100. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490

Prayuti, A., Aziz, T. A., & Makmuri, M. (2021). Studi Literatur: Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, *3*(2), 42–53. https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.19391

Sari, P. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 9*(1), 50–62.

Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar "TEMUAN" Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PTK Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(2), 155–169. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.144

Ramadhan, A. (2024). Peran Guru dalam Mengembangkan Potensi Siswa. *Tarbiyah Bil Qalam Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, *8*(1). https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.198

Riana, D. R. (2020). Pendekatan Imersi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) (Penerapan Program Imersi Di Australia). *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, *2*(1), 36. https://doi.org/10.26499/jbipa.v2i1.2318

Saranani, M. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5827–5839. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280

Sari, F. K., & Fuady, A. (2022). Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Volume Benda Putar Melalui Model Perkuliahan Kolaboratif. *Pattimura Proceeding Conference of Science and Technology*, 229–236. https://doi.org/10.30598/pattimurasci.2021.knmxx.229-236

Sembiring, E. H. B. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Gauss Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 26–40. https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708

Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.

Shafitri, E. E. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 8*(2), 101–110.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafira. (2023). Implementasi Program Penguatan Pendidikan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendis*, *2*(1), 1–14. https://doi.org/10.61721/pendis.v2i1.98

Ubaldo, M. (2021). Teacher-student collaboration in classroom projects: Enhancing learning outcomes. *International Journal of Education Research, 15*(3), 77–85.

Usman, N. (2002). *Konteks implementasi berbasis kurikulum*. Jakarta: Grasindo.

Wahyuni, F., & Herlinda, H. (2021). Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa dan Sastra Indonesia. *Gurindam Jurnal Bahasa dan Sastra*, *1*(2), 40. https://doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12786

Wawan, W., & Setiawan, A. (2021). Efektifitas Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online Terintegrasi E-Akademik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Terhadap Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, *1*(02). https://doi.org/10.25217/jtep.v1i02.1760

Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.