

PEMANFAATAN CERITA INTERAKTIF DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA YANG INOVATIF

HARRIS RIZKI AKHIRUDDIN^{1*)}, ANAS AHMADI²⁾,
RESDIANTO PERMATA RAHARJO³⁾

*Korespondensi Penulis: harris.23010@mhs.unesa.ac.id

^{1) 2) 3)} **Universitas Negeri Surabaya**
Jl. Lidah Wetan-Lakarsanti, Surabaya, Jawa Timur

Disubmit: Juni 2024; Direvisi: September 2024; Diterima: September 2024

DOI: 10.35706/judika.v12i2.11574

ABSTRACT

The use of digital interactive stories as an innovative language learning medium has become an important topic in modern education. This article explores an innovative approach to language learning utilizing digital interactive storytelling technology. This approach offers an active and engaged learning experience, and allows for personalization of learning according to individual needs. Digital interactive stories also increase student motivation and engagement in language learning through strong visual and audio aspects as well as integrated challenges and rewards. Although digital interactive stories offer various benefits, their use also faces challenges such as technological accessibility and integration in the curriculum. This article aims to further explore the potential, challenges and practical implications of using digital interactive stories in increasing the effectiveness of language learning in this digital era. By understanding the urgency of using this technology, in-depth and comprehensive research on this topic becomes crucial in improving the quality of language learning in the digital era.

Keywords: Interactive Stories, Digital, Innovative, Learning Media

ABSTRAK

Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif telah menjadi topik penting dalam pendidikan modern. Artikel ini mengeksplorasi pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan teknologi cerita interaktif digital. Pendekatan ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang aktif dan terlibat, serta memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Cerita interaktif digital juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa melalui aspek visual dan audio yang kuat serta tantangan dan reward yang terintegrasi. Meskipun cerita interaktif digital menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya juga menghadapi tantangan seperti aksesibilitas teknologi dan integrasi dalam kurikulum. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut potensi, tantangan, dan implikasi praktis pemanfaatan cerita interaktif digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa di era digital ini. Dengan memahami urgensi pemanfaatan teknologi ini, penelitian yang mendalam dan menyeluruh tentang topik ini menjadi krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di era digital.

Kata Kunci: Cerita Interaktif, Digital, Inovatif, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada era digital yang terus berkembang, teknologi telah memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan. Salah satu aspek yang terus berkembang adalah penggunaan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa. Media ini menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk membantu pembelajaran bahasa secara efektif (Ayu, 2020). Pendidikan bahasa memerlukan metode yang beragam untuk menarik perhatian siswa, memfasilitasi pemahaman mereka, dan meningkatkan keterampilan bahasa. Pemanfaatan cerita interaktif digital menawarkan solusi yang menarik dan relevan dalam konteks pendidikan modern (Chan dkk. 2019). Cerita interaktif digital memungkinkan pembelajaran yang aktif dan terlibat. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang seringkali statis, cerita interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten, memilih jalur cerita, dan terlibat dalam aktivitas yang merangsang pemikiran kritis dan kreatif.

Selain itu, cerita interaktif digital memungkinkan personalisasi pembelajaran. Dengan teknologi yang semakin canggih, cerita interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat individu siswa (Chan dkk., 2019). Ini memungkinkan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan secara individual, meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Cerita interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Aspek visual dan audio yang kuat dari cerita interaktif menarik perhatian siswa secara alami, sementara tantangan dan reward yang terintegrasi dalam cerita mempertahankan tingkat motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa. Namun demikian, meskipun cerita interaktif digital menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya dalam konteks pembelajaran bahasa juga menghadapi beberapa tantangan. Penting untuk mempertimbangkan aspek seperti aksesibilitas teknologi, desain yang ramah pengguna, dan integrasi yang tepat dalam kurikulum pembelajaran bahasa. Artikel ini mengeksplorasi lebih lanjut pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif, menggali

potensi, tantangan, dan implikasi praktisnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa di era digital ini.

Di dalam konteks pendidikan bahasa, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif guna mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran yang semakin kompleks dan beragam (Widiastini, 2021). Penggunaan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa menawarkan solusi yang menarik dan relevan dalam memenuhi kebutuhan ini.

Di dalam tantangan pembelajaran modern, perubahan dalam cara siswa berinteraksi dengan teknologi dan konten pembelajaran menuntut adanya metode pembelajaran yang sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka. Cerita interaktif digital dapat memberikan respons terhadap kebutuhan ini dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan bagi generasi digital. Adapun di dalam keterlibatan siswa, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa, penting dalam penyediaan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menantang. Cerita interaktif digital memungkinkan pembelajaran yang terlibat dan memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selanjutnya di dalam personalisasi pembelajaran, setiap siswa memiliki kebutuhan pembelajaran yang unik. Pemanfaatan cerita interaktif digital memungkinkan personalisasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan individu siswa. Ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna. Kemudian di dalam inovasi pendidikan bahasa, pendidikan bahasa perlu terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang terus berubah. Penelitian tentang pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa merupakan langkah penting dalam mengidentifikasi dan mengeksplorasi potensi inovatif teknologi ini dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran bahasa. Dengan memahami urgensi pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif, penelitian yang mendalam dan menyeluruh tentang topik ini menjadi krusial dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di era digital ini.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Alqahtani (2015), studi ini melakukan tinjauan terhadap literatur terkait penggunaan cerita interaktif digital dalam pembelajaran bahasa. Penelitian tersebut memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai pendekatan, strategi, dan implikasi penggunaan teknologi ini dalam konteks pembelajaran bahasa. Selanjutnya penelitian Murad dkk. (2023), hasil studinya menyelidiki efektivitas penggunaan cerita interaktif digital dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dampak penggunaan cerita interaktif digital pada kemampuan komunikasi siswa.

Kemudian Li dan Walsh (2011), isi dari penelitiannya adalah studi kasus tentang investigasi pada implementasi cerita interaktif digital dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing. Penelitian ini memberikan pemahaman tentang pengalaman pengajar dan siswa dalam menggunakan teknologi ini serta dampaknya terhadap pembelajaran bahasa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Syilviana dan Qurrotani (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi. Penggunaan komik digital yang diakses pada gawai siswa adalah media pembelajaran yang relevan saat mengikuti kemajuan teknologi. Hampir setiap siswa memiliki gawai, sehingga mempermudah proses pembelajaran. Komik digital di sosial media instagram memiliki ciri yang sama dengan teks anekdot. Keduanya digunakan untuk menyampaikan kritik terhadap suatu fenomena/ kejadian dengan menggunakan sindiran. Adanya persamaan tersebut, komik digital di Instagram tepat untuk

dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif. Hal ini dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian lain diutarakan oleh Payanti (2022), hasil penelitian ini adalah media komik digital sangat menarik untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran, terlebih dengan memanfaatkan laman *Make Beliefs Comix* yang memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat digunakan tanpa harus mengunduh aplikasi, dapat digunakan oleh pengguna yang tidak terampil dalam menggambar, mudah dalam pengoperasiannya, dan hemat biaya. Sedangkan kekurangan laman ini yakni memerlukan koneksi internet yang baik serta memerlukan komputer jinjing atau komputer agar lebih mudah digunakan. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Devista dan Kadafi (2021) tentang pemanfaatan laman *Web Make Beliefs Comix*, tentang studi kasus dalam penggunaan cerita interaktif digital dalam pembelajaran kosakata bahasa di sebuah sekolah dasar di Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang potensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Studi-studi tersebut menjadi referensi yang berharga dalam mengembangkan artikel tentang pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif, dengan menyediakan dasar teoritis dan dukungan empiris bagi pembahasan mengenai topik tersebut.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menggunakan kombinasi teknik observasi, wawancara, dan survei untuk mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung, wawancara, dan survei selama periode waktu tertentu yang ditentukan. Populasi penelitian ini adalah siswa dari berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sampel dipilih secara purposif untuk mencakup variasi dalam tingkat usia, tingkat pendidikan, dan latar belakang siswa. Data kualitatif dari wawancara dan observasi

dianalisis secara tematik, sedangkan data kuantitatif dari survei dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi pola, temuan, dan tren yang relevan terkait dengan penggunaan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif.

Hasil analisis data digunakan untuk menginterpretasikan temuan penelitian dan menghasilkan kesimpulan terkait dengan efektivitas, tantangan, dan implikasi praktis dari pemanfaatan cerita interaktif digital dalam pembelajaran bahasa. Kesimpulan ini dihubungkan dengan teori-teori pembelajaran yang relevan dan dapat digunakan sebagai dasar untuk rekomendasi kebijakan dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan mengalami transformasi besar-besaran dengan munculnya berbagai teknologi baru. Salah satu teknologi yang semakin populer dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah cerita interaktif digital. Cerita interaktif digital menggabungkan unsur naratif tradisional dengan elemen interaktivitas yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa, pemanfaatan cerita interaktif digital menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

1. Aplikasi Android Cerita Interaktif untuk Anak dan Dewasa



Gambar 1. Aplikasi Android Cerita Interaktif untuk Anak

Aplikasi Android "Riri Story Book" adalah salah satu contoh cerita interaktif yang dirancang khusus untuk anak-anak. Aplikasi ini menyajikan berbagai cerita yang menghibur dan mendidik, dengan tambahan fitur interaktif

yang memperkaya pengalaman membaca bagi anak-anak. Berikut adalah beberapa fitur dan manfaat utama dari aplikasi "Riri Story Book".

a. Beragam Cerita yang Menarik

"Riri Story Book" menyajikan beragam cerita anak-anak yang menarik dan mendidik. Cerita-cerita ini dirancang untuk menghibur sekaligus memberikan pesan moral atau pembelajaran kepada anak-anak.

b. Interaksi yang Menyenangkan

Salah satu keunggulan utama aplikasi ini adalah fitur interaktif yang menyenangkan. Anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan elemen-elemen dalam cerita, seperti tokoh-tokoh, objek-objek, atau latar belakang cerita. Ini memberikan pengalaman membaca yang lebih hidup dan mengasyikkan bagi anak-anak.

c. Animasi dan Suara yang Menarik

"Riri Story Book" menggunakan animasi dan suara yang menarik untuk memperkaya cerita. Animasi yang bergerak dan efek suara yang realistis membuat cerita menjadi lebih menarik dan menghibur bagi anak-anak.

d. Pembelajaran Interaktif

Selain menghibur, aplikasi ini juga menyediakan fitur pembelajaran interaktif. Anak-anak dapat belajar kosakata baru, konsep matematika sederhana, atau nilai-nilai moral melalui aktivitas-aktivitas interaktif yang disediakan dalam cerita.

e. Kontrol Orang Tua yang Aman

Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur kontrol orang tua yang aman. Orang tua dapat mengawasi aktivitas anak-anak dalam aplikasi dan mengatur waktu penggunaan dengan lebih baik.

f. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan

"Riri Story Book" mudah diakses dan digunakan oleh anak-anak. Antarmuka yang ramah anak membuat aplikasi ini mudah dipahami dan dinavigasi oleh anak-anak sendiri.

g. Tidak Memerlukan Koneksi Internet

Salah satu keuntungan lain dari aplikasi ini adalah bahwa beberapa cerita dapat diunduh dan dinikmati secara offline, tanpa memerlukan koneksi internet aktif. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk tetap dapat menikmati cerita-cerita tersebut di mana pun mereka berada.

Aplikasi Android "Riri Story Book" merupakan contoh yang baik dari pemanfaatan cerita interaktif untuk anak-anak. Dengan beragam fitur interaktif, cerita yang menarik, dan pendekatan pembelajaran yang kreatif, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menghibur sekaligus mendidik anak-anak dalam era digital ini.



Gambar 2. Aplikasi Android Cerita Interaktif untuk Dewasa

Aplikasi "Memories" adalah salah satu contoh cerita interaktif untuk dewasa yang menawarkan pengalaman membaca yang mendalam dan emosional. Berikut adalah penjelasan mengenai aplikasi "Memories".

a. Pengalaman Pribadi yang Mendalam

Aplikasi "Memories" dirancang untuk menghadirkan pengalaman membaca yang mendalam dengan menyajikan cerita-cerita yang menggugah emosi dan pemikiran. Cerita-cerita ini mungkin berfokus pada tema-tema yang relevan dengan kehidupan dewasa, seperti cinta, kehilangan, pertumbuhan pribadi, dan sebagainya.

b. Interaksi dan Keterlibatan

Pengguna aplikasi "Memories" dapat berinteraksi dengan cerita-cerita tersebut melalui berbagai fitur interaktif. Mereka mungkin memiliki kesempatan untuk memilih cabang cerita, membuat keputusan yang memengaruhi alur cerita, atau bahkan berpartisipasi dalam aktivitas atau teka-teki yang terintegrasi dalam cerita.

c. Kustomisasi dan Personalisasi

Aplikasi ini mungkin juga menyediakan fitur kustomisasi yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman membaca mereka. Misalnya, pengguna dapat memilih preferensi tampilan visual, bahasa, atau preferensi audio untuk membacakan cerita.

d. Peningkatan Keterlibatan dengan Multimedia

Aplikasi "Memories" dapat mengintegrasikan berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, audio, dan mungkin juga video. Ini membantu menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan menarik, serta meningkatkan daya tarik visual dan audio cerita.

e. Pengalaman yang Dapat Diakses Kapan Saja dan Dimana Saja

Pengguna dapat mengakses cerita-cerita dalam aplikasi "Memories" kapan saja dan di mana saja melalui perangkat Android mereka. Ini memungkinkan mereka untuk menikmati cerita-cerita tersebut sesuai dengan jadwal dan kebutuhan mereka, tanpa terbatas oleh waktu atau lokasi tertentu.

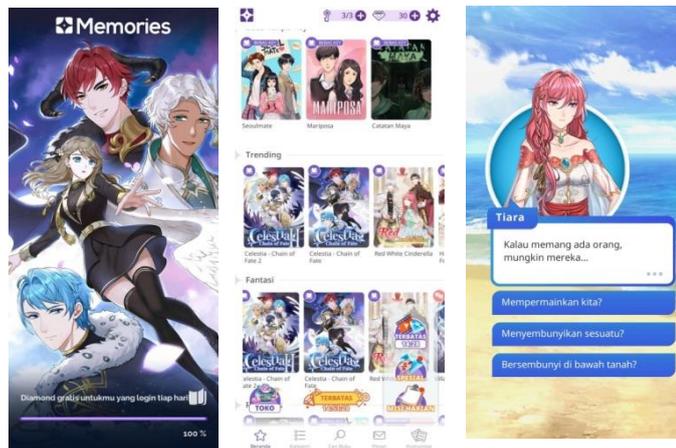
f. Peningkatan Keterlibatan dengan Fitur Sosial

Mungkin ada fitur sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman membaca mereka, memberikan ulasan, atau berdiskusi tentang cerita dengan komunitas pengguna lainnya. Ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperluas pengalaman membaca mereka melalui interaksi dengan orang lain.

7. *Emphasi pada Pengalaman Emosional dan Refleksi Pribadi*

Cerita-cerita dalam aplikasi "Memories" mungkin ditujukan untuk merangsang emosi, memicu pemikiran reflektif, dan memperdalam pemahaman pengguna tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka.

Aplikasi "Memories" menawarkan pengalaman membaca yang lebih dari sekadar cerita-cerita biasa. Melalui integrasi fitur interaktif, kustomisasi, dan pemanfaatan multimedia, aplikasi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman membaca yang mendalam, menarik, dan bermakna bagi pengguna dewasa.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Memories

Manfaat dari cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran yang inovatif di antaranya:

a) Interaktivitas sebagai Sarana Pembelajaran yang Menarik

Cerita interaktif digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melalui elemen-elemen seperti animasi, suara, gambar, dan interaksi langsung, cerita interaktif dapat

mengundang minat serta keterlibatan yang tinggi dari para pembelajar. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa tidak lagi terasa monoton, melainkan lebih hidup dan mengasyikkan.

b) Simulasi Situasi Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa

Cerita interaktif digital juga memungkinkan pembelajar untuk berlatih dalam situasi-situasi kontekstual yang mirip dengan kehidupan nyata. Dengan menyajikan cerita-cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau situasi-situasi tertentu, pembelajar dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan kosakata, tata bahasa, dan ungkapan-ungkapan dalam bahasa target. Hal ini membantu pembelajar untuk memperoleh keterampilan bahasa yang lebih praktis dan relevan.

c) Feedback Interaktif untuk Peningkatan Kinerja

Salah satu keunggulan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memberikan feedback secara langsung kepada pembelajar. Melalui berbagai mekanisme interaktif seperti kuis, permainan, atau tugas-tugas interaktif lainnya, cerita interaktif dapat memberikan umpan balik yang instan terhadap kinerja pembelajar. Hal ini memungkinkan pembelajar untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan mereka dengan cepat dan memperbaiki pemahaman mereka tentang bahasa.

d) Kolaborasi dan Komunitas Pembelajaran

Cerita interaktif digital juga dapat memfasilitasi kolaborasi dan pembelajaran berbasis komunitas. Dengan adanya fitur-fitur seperti forum diskusi, platform berbagi cerita, atau permainan multiplayer, pembelajar dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengalaman, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran bahasa. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung pertumbuhan bahasa yang lebih efektif.

e) Aksesibilitas dan Fleksibilitas

Terakhir, cerita interaktif digital menawarkan aksesibilitas dan fleksibilitas yang lebih besar dalam pembelajaran bahasa. Dengan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas, pembelajaran dapat

dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini memungkinkan pembelajar untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan tempo belajar mereka sesuai dengan preferensi dan ketersediaan waktu.

2. Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif

Cerita interaktif digital menyediakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi pembelajar bahasa. Dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti animasi, suara, gambar, dan interaksi langsung, cerita interaktif menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memikat. Pembelajar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendalam dan berkesan. Melalui cerita interaktif, pembelajar memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa mereka dalam konteks situasi yang relevan dan autentik, memperkuat pemahaman mereka tentang kosakata, tata bahasa, dan pengucapan bahasa target.

3. Tantangan dalam Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Cara Mengatasinya

Tantangan utama dalam pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa meliputi aksesibilitas, ketersediaan konten yang berkualitas, dan keterlibatan pembelajar. Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan langkah-langkah seperti memastikan aksesibilitas yang lebih luas dengan menyediakan cerita interaktif melalui berbagai platform dan perangkat, mengembangkan konten cerita interaktif yang menarik, relevan, dan berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar, mendorong keterlibatan aktif pembelajar melalui fitur-fitur interaktif yang menarik, seperti kuis, permainan, dan tugas-tugas interaktif, memberikan dukungan dan pelatihan kepada pendidik dalam penggunaan cerita interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif.

4. Peran Teknologi pada Cerita Interaktif Digital dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa

Teknologi memainkan peran krusial dalam pengembangan dan implementasi cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa. Teknologi memungkinkan integrasi elemen-elemen multimedia seperti animasi, suara, dan gambar secara sinergis, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, teknologi juga mendukung personalisasi pembelajaran, memungkinkan pembelajar untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Selain itu, teknologi juga memfasilitasi umpan balik yang instan dan pembelajaran adaptif, membantu pembelajar untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka secara efektif.

Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Dengan menggabungkan unsur naratif, interaktivitas, dan teknologi digital, cerita interaktif mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan mendalam bagi para pembelajar bahasa yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dalam era digital ini. Meskipun ada tantangan yang perlu diatasi, namun dengan strategi yang tepat, cerita interaktif digital dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam memperkuat keterampilan bahasa pembelajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa cerita interaktif digital menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik bagi pembelajar bahasa. Elemen-elemen seperti animasi, suara, dan gambar digunakan untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memikat. Selain itu juga dapat digunakan Pembelajar untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa dalam konteks situasi yang relevan dan autentik, memperkuat pemahaman mereka tentang kosakata, tata bahasa, dan pengucapan bahasa target. Namun masih terdapat tantangan dalam pemanfaatan cerita interaktif digital, seperti aksesibilitas, ketersediaan konten berkualitas, dan keterlibatan pembelajar. Langkah-langkah

seperti memastikan aksesibilitas yang lebih luas, mengembangkan konten menarik, dan memberikan dukungan kepada pendidik diidentifikasi sebagai cara untuk mengatasi tantangan tersebut.

Teknologi memainkan peran penting dalam mendukung cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa. Integrasi elemen multimedia dan fitur personalisasi memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Teknologi juga memfasilitasi umpan balik yang instan dan pembelajaran adaptif, memungkinkan pembelajar untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka secara efektif. Cerita interaktif digital bukan hanya menjadi alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga merupakan salah satu cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran bahasa dalam era digital ini. Dengan terus mengatasi tantangan dan memanfaatkan potensi teknologi dengan bijaksana, kita dapat memaksimalkan manfaat dari pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif dan efektif.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita interaktif digital menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis bagi pembelajar bahasa, sementara solusi untuk tantangan yang ada meliputi memastikan aksesibilitas yang lebih luas, mengembangkan konten menarik, dan memberikan dukungan kepada pendidik. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijaksana, cerita interaktif digital menjadi alat pembelajaran bahasa yang inovatif dan efektif, memperkaya pengalaman pembelajaran bahasa dalam era digital sekarang ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan terdapat beberapa manfaat utama yang terkait dengan penggunaan cerita interaktif digital dalam pembelajaran bahasa. Pertama, cerita interaktif digital mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menyajikan materi dalam bentuk naratif yang menarik dan disertai dengan elemen interaktif, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan

lingkungan yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih efektif. Kedua, pendekatan ini memfasilitasi pemahaman bahasa yang lebih mendalam. Melalui cerita interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dengan konten pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menjelajahi berbagai aspek bahasa secara praktis. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman konsep dan penerapan bahasa dalam konteks yang relevan dan menarik bagi siswa. Ketiga, cerita interaktif digital menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan adaptif. Dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, latihan interaktif, dan *feedback real-time*, pendekatan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu siswa. Ini memungkinkan pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi, yang membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pemanfaatan cerita interaktif digital sebagai media pembelajaran bahasa tidak hanya menawarkan inovasi dalam pendidikan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan efektivitas pembelajaran bahasa secara keseluruhan. Sebagai hasilnya, pendekatan ini dapat menjadi sarana yang sangat berharga dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan lebih baik dalam era digital ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, III(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Ayu, D. P. 2020. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Prosiding SAMASTA: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. 56-61.
- Chan, F., Budiono, H., dan Setiono, P. 2019. Pengembangan multimedia interaktif dan instrumen penilaian berbasis keterampilan proses dasar di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 5(1), 9-17. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2330>
- Devista, J. R. dan Kadafi, T. T. 2021. Pemanfaatan laman web make beliefs comix dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik digital. *Jurnal Pendidikan*. 30(2), 153-164. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>

- Li, L. dan Walsh, S. 2011. Seeing is believing: looking at EFL teachers' beliefs through classroom interaction. *Classroom Discourse*. 2, 39-57. <http://dx.doi.org/10.1080/19463014.2011.562657>
- Maisarah. 2022. Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. 2(1), 65-75.
- Murad, T., Assadi, J., dan Badarni, H. 2023. Digital Storytelling and EFL Speaking Skill Improvement. *Journal of Language Teaching and Research*. 14(5), 1189-1198. <https://doi.org/10.17507/jltr.1405.06>
- Payanti, D. A. K. D. 2022. Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)*. 1(1), 464-475.
- Sylviana, I. S. dan Qurrotani, L. 2024. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi peninggalan sejarah kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. 11(1), 1-9.
- Widiastini, N. K. 2021. Pengaruh literasi digital melalui pemanfaatan melajah.ID terhadap hasil belajar membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 10(2), 219-228. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.723