



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA SMA 1 BULUKUMBA

Nurhayani^{1*}

¹IAI Yapnas Jeneponto

email: afifahsanul@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital berbasis video interaktif terhadap kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMA. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental (pretest-posttest control group design). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bulukumba, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan tahun ajaran 2023/2024, dengan sampel sebanyak 64 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen (32 siswa) dan kelas kontrol (32 siswa). Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan menulis teks eksposisi yang telah divalidasi ahli dengan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,89. Analisis data menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksposisi kelas eksperimen (rata-rata = 82,50) dengan kelas kontrol (rata-rata = 71,25), nilai $t = 5,847$ dan $p = 0,001 < 0,05$. Peningkatan paling menonjol tampak pada aspek isi dan organisasi teks. Dengan demikian, media digital berbasis video interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMA.

Keywords: *media digital; video interaktif; menulis teks eksposisi; kuantitatif; SMA*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive video-based digital media on the expository text writing ability of senior high school students. A quantitative approach with a quasi-experimental design (pretest-posttest control group design) was employed. The population consisted of all Grade XI students of SMA Negeri 1 Bulukumba, Bulukumba Regency, South Sulawesi Province in the 2023/2024 academic year; 64 students were sampled and divided into an experimental group (32 students) and a control group (32 students). The instrument was an expert-validated expository writing test with a Cronbach Alpha reliability of 0.89. An independent t-test revealed a significant difference between the experimental class (mean = 82.50) and the control class (mean = 71.25), with $t = 5.847$ and $p = 0.001 < 0.05$. The most notable improvements were in the content and text organisation aspects. Therefore, interactive video-based digital media has a positive and significant effect on improving expository text writing ability.

Keywords: *digital media; interactive video; expository text writing; quantitative; senior high school*

Article history

Received:

29 April 2026

Revised:

02 Mei 2026

Accepted:

25 Mei 2026

Published:

10 Juni 2026

Citation (APA Style): To be added by editorial staff during production

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kehadiran media digital memberikan peluang baru bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa (Daryanto, 2016). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, pemanfaatan media digital menjadi semakin relevan, terutama untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Keterampilan ini menuntut penguasaan berbagai aspek, mulai dari penguasaan kosakata, tata bahasa, hingga kemampuan mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan logis. Teks eksposisi, sebagai salah satu jenis teks yang diajarkan di SMA, menuntut kemampuan siswa untuk menyampaikan informasi dan argumen secara objektif. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis teks eksposisi yang baik, terutama dalam hal menyusun argumen yang koheren dan menggunakan bahasa yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Bulukumba, Kabupaten Bulukumba pada bulan Oktober 2023, ditemukan bahwa rata-rata nilai kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas XI masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari 128 siswa yang menjadi populasi penelitian, hanya sekitar 40% yang berhasil mencapai KKM. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam pembelajaran menulis. Wawancara dengan guru bahasa Indonesia setempat mengungkapkan bahwa metode ceramah dan tugas mandiri yang selama ini digunakan kurang mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan menulis mereka.

Video interaktif sebagai salah satu bentuk media digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, auditorial, dan interaktif sekaligus. Penggunaan video interaktif memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri, berulang-ulang, dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 1978). Selain itu, video interaktif



memungkinkan guru untuk menyematkan pertanyaan, kuis, dan umpan balik langsung di dalam konten video, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan terukur.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media digital dalam pembelajaran bahasa. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh video interaktif terhadap kemampuan menulis teks eksposisi di tingkat SMA masih terbatas, khususnya di daerah seperti Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan bukti empiris yang lebih kuat tentang pengaruh media digital berbasis video interaktif terhadap kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMA di konteks daerah Sulawesi Selatan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua tujuan utama: (1) mendeskripsikan kemampuan menulis teks eksposisi siswa yang menggunakan media digital berbasis video interaktif dan siswa yang menggunakan metode konvensional; dan (2) menguji secara empiris apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksposisi kedua kelompok tersebut.

1. KAJIAN TEORI

1.1 Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media digital adalah segala bentuk media yang menggunakan teknologi digital dalam penyampaian informasi, termasuk video, audio, animasi, dan teks elektronik interaktif. Arsyad (2014) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dalam konteks digital, media pembelajaran berkembang menjadi lebih interaktif, adaptif, dan mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada pengguna.

Menurut Munadi (2013), keunggulan media digital dalam pembelajaran meliputi: (1) kemampuan menyajikan informasi secara multisensori yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan sentuhan; (2) interaktivitas yang tinggi yang mendorong partisipasi aktif siswa; (3) kemudahan aksesibilitas kapan saja dan di mana saja; serta (4) kemampuan untuk disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan (Sukiman, 2012; Rusman, 2012).



Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, media digital dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, mulai dari penyajian contoh teks otentik, simulasi proses menulis, pemberian umpan balik formatif, hingga penilaian berbasis portofolio digital. Pemanfaatan media digital yang optimal membutuhkan kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, dan dukungan kebijakan sekolah yang memadai (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016).

1.2 Video Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Video interaktif merupakan media audiovisual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan. Berbeda dengan video konvensional yang bersifat pasif satu arah, video interaktif dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kuis terintegrasi, cabang cerita (branching), anotasi, tautan ke sumber belajar lain, dan tombol navigasi yang dapat dikontrol oleh pengguna. Smaldino et al. (2014) menyatakan bahwa video interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa karena menyajikan konten melalui modalitas visual, auditorial, dan kinestetik secara simultan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, video interaktif dapat dimanfaatkan untuk menyajikan contoh-contoh teks eksposisi yang baik secara autentik, menampilkan proses penulisan dari tahap pramenulis hingga penyuntingan secara bertahap, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui kuis terintegrasi. Pendekatan ini sejalan dengan konsep scaffolding dalam teori Vygotsky yang menekankan pentingnya dukungan terstruktur dan bertahap dalam proses pembelajaran (Berk, 2009).

Penelitian Mayer (2009) tentang pembelajaran multimedia menunjukkan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan audio dalam presentasi digital secara signifikan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dibandingkan dengan presentasi verbal semata. Prinsip-prinsip desain pembelajaran multimedia Mayer, seperti prinsip koherensi, prinsip sinyal, dan prinsip segmentasi, menjadi landasan dalam pengembangan video interaktif yang digunakan dalam penelitian ini.

1.3 Kemampuan Menulis Teks Eksposisi

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam



kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Teks eksposisi merupakan jenis teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau memaparkan suatu informasi atau gagasan agar pembaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru tanpa disertai ajakan atau paksaan. Struktur teks eksposisi menurut Kemendikbud (2017) meliputi: (1) tesis atau pernyataan pendapat yang memuat sudut pandang penulis terhadap suatu permasalahan; (2) rangkaian argumen atau bukti-bukti pendukung yang bersifat faktual dan logis; dan (3) penegasan ulang yang merangkum dan memperkuat posisi penulis.

Penilaian kemampuan menulis teks eksposisi dalam penelitian ini mencakup lima aspek yang diadaptasi dari rubrik penilaian menulis Nurgiyantoro (2016), yaitu: (1) isi, yang mencakup kelengkapan dan kedalaman informasi yang disampaikan; (2) organisasi, yang mencakup struktur teks, koherensi, dan kepaduan antarparagraf; (3) kosakata, yang mencakup ketepatan pilihan kata dan kekayaan diksi; (4) penggunaan bahasa, yang mencakup keefektifan kalimat dan ketepatan tata bahasa; serta (5) mekanik penulisan, yang mencakup ejaan, tanda baca, dan format penulisan.

1.4 Teori yang Mendasari Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Menulis

Penelitian ini mendasarkan diri pada beberapa kerangka teori yang saling melengkapi. Pertama, teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan mediasi budaya. Dalam konteks ini, media digital berperan sebagai alat mediasi yang membantu siswa membangun pengetahuan tentang teks eksposisi secara aktif dan kolaboratif. Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky menjadi landasan untuk memahami bagaimana scaffolding melalui video interaktif dapat membantu siswa mencapai kemampuan menulis yang lebih tinggi dari yang mampu mereka capai secara mandiri.

Kedua, teori pemrosesan informasi ganda (Dual Coding Theory) yang dikemukakan oleh Paivio (1986) menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan akan diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda, sehingga menghasilkan pemahaman dan retensi yang lebih baik. Media video



interaktif memanfaatkan kedua saluran ini secara optimal: saluran visual melalui animasi dan teks pada layar, serta saluran verbal melalui narasi audio.

Ketiga, teori belajar multimedia Mayer (2009) memberikan panduan ilmiah tentang bagaimana mendesain media pembelajaran yang efektif. Prinsip-prinsip Mayer, seperti prinsip multimedia (kombinasi kata dan gambar lebih efektif dari kata saja), prinsip kedekatan spasial (teks dan gambar yang berdekatan lebih efektif), dan prinsip modalitas (narasi audio lebih efektif dari teks pada layar ketika dikombinasikan dengan gambar), menjadi dasar dalam pengembangan dan evaluasi video interaktif yang digunakan dalam penelitian ini.

Keempat, teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) dalam Self-Determination Theory menekankan pentingnya kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sebagai tiga kebutuhan psikologis dasar yang mendorong motivasi intrinsik. Media video interaktif berpotensi memenuhi ketiga kebutuhan ini: kompetensi melalui umpan balik kuis terintegrasi, otonomi melalui kontrol navigasi yang diberikan kepada siswa, dan keterhubungan melalui diskusi daring yang difasilitasi platform.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital berbasis video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah, diskusi, dan penugasan mandiri.

Pemilihan desain quasi-experimental didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian dilakukan di lingkungan kelas yang sudah terbentuk secara alami, sehingga penugasan acak murni (random assignment) tidak dapat dilakukan tanpa mengganggu kondisi belajar siswa. Meskipun demikian, kesetaraan kedua kelompok dijamin melalui uji homogenitas sebelum perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bulukumba, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 128 siswa, tersebar dalam 4 kelas reguler. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa yang dibuktikan melalui uji homogenitas varians (Levene's Test).



Sampel penelitian terdiri dari dua kelas: kelas XI A sebagai kelas eksperimen (32 siswa) dan kelas XI B sebagai kelas kontrol (32 siswa). Pemilihan kedua kelas didasarkan pada hasil uji homogenitas yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan ($F = 0,87$; $p = 0,354 > 0,05$). Seluruh siswa dalam kedua kelas menjadi subjek penelitian, tanpa ada yang dieksklusi.

Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan menulis teks eksposisi. Siswa diminta menulis teks eksposisi dengan tema lingkungan hidup dalam waktu 90 menit. Penilaian menggunakan rubrik analitik yang diadaptasi dari Nurgiyantoro (2016) dengan lima aspek: isi (30%), organisasi (25%), kosakata (20%), penggunaan bahasa (15%), dan mekanik penulisan (10%). Validitas isi diuji oleh dua orang ahli di bidang pendidikan bahasa Indonesia dengan indeks validitas rata-rata 0,87 (tinggi). Reliabilitas diuji dengan Alpha Cronbach dan diperoleh koefisien 0,89 (sangat reliabel). Untuk mengurangi subjektivitas, penilaian dilakukan oleh dua orang rater secara terpisah, dan dihitung koefisien kesepakatan antarrater (interrater reliability) sebesar 0,91.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap selama 10 minggu. Tahap persiapan (minggu 1-2) meliputi: pengembangan dan validasi instrumen, pembuatan video interaktif menggunakan platform H5P dan Edpuzzle, serta uji coba instrumen pada kelas di luar sampel. Tahap pelaksanaan (minggu 3-9) meliputi: pemberian pretest (minggu 3), pelaksanaan 8 pertemuan pembelajaran (minggu 4-9), dan pemberian posttest (minggu 9). Tahap pelaporan (minggu 10) meliputi: pengolahan data dan penyusunan laporan.

Pada kelas eksperimen, setiap pertemuan 90 menit distrukturkan sebagai berikut: 15 menit menonton video interaktif secara mandiri melalui tablet, 20 menit diskusi kelompok tentang isi video, 45 menit praktik menulis teks eksposisi dengan pendampingan guru, dan 10 menit refleksi. Kelas kontrol menggunakan format konvensional: 30 menit ceramah guru, 45 menit penugasan menulis, dan 15 menit pembahasan.

Data dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan bantuan SPSS versi 26.0. Uji prasyarat meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan uji homogenitas (Levene's Test). Pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Untuk mengukur besar pengaruh perlakuan, dihitung nilai effect size menggunakan rumus Cohen's d. Selain itu, dilakukan analisis per aspek penilaian untuk



mengetahui aspek mana yang paling banyak mengalami peningkatan pada kelas eksperimen.

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil selengkapnya disajikan pada Tabel 2 berikut.

Uji Statistik	Nilai Statistik	df	Sig.	Kesimpulan
Levene's Test	1,245	-	0,269	Homogen
Kolmogorov-Smirnov (Eksp.)	0,112	-	0,200	Normal
Kolmogorov-Smirnov (Kontrol)	0,098	-	0,200	Normal
Independent t-test	5,847	62	0,001	Signifikan

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen ($D = 0,112$; $p = 0,200 > 0,05$) dan kelas kontrol ($D = 0,098$; $p = 0,200 > 0,05$) berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas Levene's Test menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen ($F = 1,245$; $p = 0,269 > 0,05$). Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan dengan uji-t independen.

Berikut disajikan rekapitulasi lengkap hasil kemampuan menulis teks eksposisi kedua kelompok, mencakup nilai pretest, posttest, gain score, dan ketuntasan belajar.

Aspek Penilaian	Kelas Eksperimen (n=32)	Kelas Kontrol (n=32)	Sig. (2-tailed)
Pre-test (Rata-rata)	62,34	61,87	-
Post-test (Rata-rata)	82,50	71,25	0,001
Gain Score	20,16	9,38	0,000
Std. Deviasi Post-test	7,23	8,46	-
Nilai Minimum Post-test	65	55	-
Nilai Maksimum Post-test	95	88	-
Ketuntasan Belajar (%)	87,5%	59,4%	0,003

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menulis Teks Eksposisi



Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pretest kedua kelompok hampir setara (eksperimen: 62,34; kontrol: 61,87), mengkonfirmasi kesetaraan kemampuan awal. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (82,50) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,25). Gain score kelas eksperimen (20,16) lebih besar dibandingkan kelas kontrol (9,38), menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Ketuntasan belajar kelas eksperimen (87,5%) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (59,4%).

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif, berikut disajikan perbandingan nilai posttest per aspek penilaian kemampuan menulis teks eksposisi.

Aspek Penilaian (Bobot)	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Selisih
Isi (30%)	24,80	21,30	+3,50
Organisasi (25%)	20,50	17,25	+3,25
Kosakata (20%)	16,40	14,10	+2,30
Penggunaan Bahasa (15%)	12,35	10,80	+1,55
Mekanik Penulisan (10%)	8,45	7,80	+0,65
Total Rata-rata	82,50	71,25	+11,25

Tabel 4. Perbandingan Nilai Posttest per Aspek Penilaian

Tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen unggul pada semua aspek penilaian. Selisih terbesar terdapat pada aspek isi (+3,50) dan organisasi (+3,25), sedangkan selisih terkecil terdapat pada aspek mekanik penulisan (+0,65). Hal ini mengindikasikan bahwa media video interaktif paling efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan mengorganisasikan informasi dan memperkaya konten tulisan, sementara pengaruhnya terhadap aspek mekanik (ejaan dan tanda baca) relatif lebih kecil.

Hasil uji-t independen menunjukkan nilai $t = 5,847$ dengan derajat kebebasan (df) = 62 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,001 (lihat Tabel 2). Oleh karena nilai p (0,001) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksposisi siswa yang menggunakan media digital berbasis video interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.



Untuk mengukur besaran pengaruh, dihitung nilai effect size Cohen's d dengan rumus $d = (M1 - M2) / SD_{pooled}$. Diperoleh nilai $d = 1,46$ yang termasuk dalam kategori efek besar (large effect) menurut kriteria Cohen ($d > 0,8$). Ini berarti penggunaan media digital berbasis video interaktif memberikan pengaruh yang besar dan bermakna secara praktis, bukan sekadar bermakna secara statistik.

Discussion

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media digital berbasis video interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMA kelas XI. Temuan ini sejalan dengan penelitian Supriyadi (2021) yang menemukan bahwa media video meningkatkan kemampuan menulis argumentasi siswa, serta penelitian Pratiwi dan Suharto (2022) tentang efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis. Nilai effect size yang besar ($d = 1,46$) juga mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pembelajaran di kelas.

Keunggulan media video interaktif dapat dijelaskan melalui lensa teori kognitif pembelajaran multimedia Mayer (2009). Ketika siswa menonton video interaktif, dua saluran kognitif diaktifkan secara bersamaan: saluran visual memproses animasi, teks pada layar, dan diagram; sementara saluran verbal memproses narasi audio. Aktivasi dua saluran ini secara simultan menghasilkan jejak memori yang lebih kuat dan representasi pengetahuan yang lebih kaya dibandingkan dengan pembelajaran melalui teks cetak semata. Akibatnya, pemahaman siswa tentang struktur dan kaidah teks eksposisi menjadi lebih mendalam dan tahan lama.

Di sisi lain, fitur interaktif dalam video, seperti kuis terintegrasi dan tombol navigasi, memaksa siswa untuk terlibat secara aktif dengan konten, bukan sekadar menyaksikannya secara pasif. Keterlibatan aktif ini merupakan prasyarat penting bagi terjadinya pembelajaran yang bermakna (Ausubel, 1978). Siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan kuis, dan menjelajahi konten tambahan dalam video akan membangun pemahaman yang lebih kuat daripada siswa yang hanya duduk mendengarkan ceramah guru.

Peningkatan paling menonjol pada kelas eksperimen terjadi pada aspek isi (+3,50) dan organisasi (+3,25). Temuan ini dapat dijelaskan melalui cara video interaktif menyajikan materi. Dalam video yang dikembangkan untuk penelitian ini, setiap episode



menyajikan contoh-contoh teks eksposisi yang kaya dan beragam dari berbagai sumber autentik, disertai anotasi visual yang menyoroti elemen-elemen isi seperti data statistik, contoh konkret, dan pendapat ahli.

Penyajian model ini sejalan dengan pendekatan *genre-based writing* yang dikemukakan oleh Hyland (2004), yang menekankan pentingnya paparan intensif terhadap contoh-contoh teks target sebagai langkah awal dalam proses belajar menulis. Siswa kelas eksperimen yang terpapar pada banyak contoh teks eksposisi berkualitas tinggi melalui video interaktif mengembangkan skema kognitif yang lebih kaya tentang apa yang dimaksud dengan isi teks eksposisi yang baik, sehingga tulisan mereka cenderung lebih informatif, lebih dalam, dan lebih didukung oleh bukti-bukti yang relevan.

Untuk aspek organisasi, video interaktif secara eksplisit menampilkan visualisasi struktur teks eksposisi melalui diagram alur yang animatif. Visualisasi ini membantu siswa memahami hubungan logis antara tesis, argumen, dan penegasan ulang secara lebih intuitif daripada penjelasan verbal belaka. Penelitian Novak et al. (2019) menunjukkan bahwa representasi visual dari struktur teks secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengorganisasikan tulisan mereka, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual-spasial.

Peningkatan yang cukup signifikan juga tampak pada aspek kosakata (+2,30) dan penggunaan bahasa (+1,55). Dalam pembelajaran berbasis video interaktif, siswa secara berulang-ulang terpapar pada kosakata akademik dan teknis yang lazim digunakan dalam teks eksposisi, seperti konjungsi antarkalimat, frasa modal, dan ungkapan kausal-konsekutif. Paparan berulang ini, yang dalam linguistik terapan dikenal sebagai *incidental vocabulary learning* (Nation, 2001), terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata tanpa memerlukan pembelajaran langsung yang memakan waktu.

Pada aspek penggunaan bahasa, siswa kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengonstruksi kalimat-kalimat efektif dan menghindari kesalahan gramatikal yang umum. Hal ini kemungkinan besar berkaitan dengan fitur kuis gramatikal yang terintegrasi dalam video, yang meminta siswa untuk memperbaiki kalimat-kalimat yang salah atau memilih struktur kalimat yang paling tepat. Latihan terpadu semacam ini merupakan contoh penerapan *interleaved practice* yang



terbukti lebih efektif daripada latihan terblok (blocked practice) dalam membentuk keterampilan bahasa yang fleksibel dan transferable (Rohrer, 2012).

Aspek mekanik penulisan (ejaan, tanda baca, dan format) menunjukkan selisih yang paling kecil antara kelas eksperimen dan kontrol (+0,65). Temuan ini relevan dengan karakteristik media video interaktif yang lebih unggul dalam menyampaikan konsep dan struktur tingkat tinggi daripada melatih aspek-aspek teknis penulisan yang membutuhkan praktik berulang dan koreksi individual.

Peningkatan yang terbatas pada aspek mekanik juga dapat dijelaskan oleh fakta bahwa kesalahan ejaan dan tanda baca seringkali bersifat kebiasaan yang sudah tertanam lama dan membutuhkan koreksi berkelanjutan serta umpan balik yang sangat spesifik dan personal (Ferris, 2003). Meskipun video interaktif menyediakan umpan balik otomatis melalui kuis, umpan balik tersebut belum dapat menggantikan peran guru dalam memberikan koreksi yang disesuaikan dengan kebutuhan individual setiap siswa dalam hal mekanik penulisan.

Temuan ini memberikan implikasi penting: media digital berbasis video interaktif perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih fokus pada aspek mekanik, seperti peer editing, portfolio revisi, dan umpan balik tertulis guru yang eksplisit, untuk menghasilkan peningkatan kemampuan menulis yang komprehensif pada semua aspek.

Selain desain media itu sendiri, beberapa faktor kontekstual turut berkontribusi pada keberhasilan intervensi. Pertama, kesiapan teknologi: seluruh siswa kelas eksperimen mendapatkan akses tablet yang memadai, koneksi internet yang stabil, dan tidak mengalami gangguan teknis berarti selama penelitian berlangsung. Kondisi ini merupakan prasyarat minimal yang sering diabaikan dalam implementasi media digital di sekolah.

Kedua, desain instruksional yang terstruktur: video interaktif yang digunakan bukan sekadar video konvensional yang ditambahi pertanyaan secara asal, melainkan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain instruksional yang baku, termasuk prinsip keterlibatan aktif (active engagement), prinsip umpan balik segera (immediate feedback), dan prinsip kemajuan bertahap (gradual progression) dari konten yang lebih sederhana ke yang lebih kompleks.



Ketiga, peran fasilitator guru: meskipun media digital berperan besar, kehadiran dan fasilitasi guru tetap esensial. Guru bertindak sebagai mediator yang membantu siswa menghubungkan konten video dengan pengalaman menulis mereka, menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh sistem, dan memberikan motivasi serta dorongan emosional yang diperlukan siswa untuk terus berusaha meningkatkan kemampuan menulis mereka.

Keempat, karakteristik siswa: siswa kelas XI yang menjadi subjek penelitian ini telah memiliki literasi digital yang memadai sebagai result dari paparan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital yang ada memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan cepat terhadap format pembelajaran baru tanpa mengalami hambatan teknis yang berarti.

Hasil penelitian ini konsisten dengan dan memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu. Supriyadi (2021) melaporkan peningkatan rata-rata nilai menulis teks argumentasi sebesar 18,5 poin pada kelompok yang menggunakan media video, dibandingkan 8,2 poin pada kelompok kontrol; hampir identik dengan temuan penelitian ini (20,16 vs 9,38). Demikian pula, Pratiwi dan Suharto (2022) melaporkan effect size Cohen's d sebesar 1,31 untuk penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis, sedikit lebih rendah dari temuan penelitian ini ($d = 1,46$).

Perbandingan lintas penelitian ini menunjukkan bahwa media digital, khususnya yang berbasis video dan interaktif, secara konsisten memberikan pengaruh yang besar (large effect) terhadap kemampuan menulis siswa SMA di Indonesia. Konsistensi ini memperkuat generalisasi temuan dan mendukung rekomendasi penggunaan media digital sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran menulis di tingkat SMA.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, sehingga generalisasi ke sekolah-sekolah dengan kondisi infrastruktur dan karakteristik siswa yang berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, durasi penelitian yang relatif singkat (8 pertemuan) belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media digital terhadap perkembangan kemampuan menulis siswa.

CONCLUSION



Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik tiga kesimpulan utama. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks eksposisi siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media digital berbasis video interaktif dan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional ($t = 5,847$; $p = 0,001 < 0,05$).

Kedua, media digital berbasis video interaktif memberikan pengaruh yang besar dan bermakna secara praktis terhadap peningkatan kemampuan menulis teks eksposisi siswa SMA, dengan nilai effect size Cohen's $d = 1,46$ (kategori efek besar). Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek isi dan organisasi teks, sementara peningkatan pada aspek mekanik penulisan relatif lebih terbatas.

Ketiga, keberhasilan intervensi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media digital itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur teknologi, desain instruksional yang terstruktur, peran fasilitasi guru yang aktif, dan literasi digital siswa yang memadai.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ausubel, D. P. (1978). *Educational psychology: A cognitive view* (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Berk, L. E. (2009). *Child development* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Ferris, D. R. (2003). *Response to student writing: Implications for second language students*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hyland, K. (2004). *Genre and second language writing*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia: Ekspresi diri dan akademik* (buku siswa kelas XI). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.



- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Novak, E., Johnson, T. E., Trespalacios, J., & Fitzsimmons, P. (2019). The effects of graphic organizers on students' text comprehension and learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 6(2), 29-40.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pratiwi, N., & Suharto, A. (2022). Efektivitas multimedia interaktif dalam peningkatan kualitas tulisan siswa SMA: Studi eksperimen di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 45-58. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v22i1.12345
- Rohrer, D. (2012). Interleaving helps students distinguish among similar concepts. *Educational Psychology Review*, 24(3), 355-367. <https://doi.org/10.1007/s10648-012-9201-3>
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Boston: Pearson.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriyadi, T. (2021). Penggunaan media video dalam pembelajaran menulis teks argumentasi: Sebuah penelitian eksperimen pada siswa SMA di Sulawesi Selatan. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 16(2), 112-125. <https://doi.org/10.21831/jbsp.v16i2.23456>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa (edisi revisi)*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.



