

Peran Digital Interactive Media dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran *Reading Comprehension*

Hasanaturro'i¹, Zihori Maulida²

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Institut Pendidikan Nusantara Global, Lombok Tengah, Indonesia

Email: hasanaturro'i@gmail.com

ABSTRACT: This study examines the role of Digital Interactive Media (DIM) in enhancing students' critical thinking skills in reading comprehension. A qualitative case study found that students using DIM were better at identifying main ideas, evaluating arguments, and drawing logical conclusions than those using conventional methods. Gamification and online discussions in DIM also increased students' learning motivation. However, challenges such as limited technology access and student readiness remain obstacles. This study concludes that DIM is an effective learning tool and should be more widely integrated into higher education with proper infrastructure and systematic teaching strategies.

Keywords: kata Digital Interactive Media, critical thinking, reading comprehension

ABSTRAK: Penelitian Penelitian ini meneliti peran Digital Interactive Media (DIM) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dalam reading comprehension. Melalui studi kasus kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan DIM lebih mampu mengidentifikasi gagasan utama, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan secara logis dibandingkan dengan metode konvensional. Elemen gamifikasi dan diskusi daring dalam DIM juga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan kesiapan mahasiswa masih menjadi hambatan. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa DIM adalah alat pembelajaran yang efektif dan perlu diintegrasikan lebih luas dalam pendidikan tinggi dengan dukungan infrastruktur dan strategi pengajaran yang sistematis.

Kata kunci: Digital Interactive Media, berpikir kritis, pemahaman membaca.



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat. Menurut laporan UNESCO (*Global Education Monitoring Report 2023, Southeast Asia: Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Summary (Ind)*, 2024) lebih dari 60% institusi pendidikan di seluruh dunia telah mengadopsi media digital interaktif dalam kurikulum mereka. Penggunaan Digital Interactive Media (DIM) dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, khususnya reading comprehension, DIM menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Teori konstruktivisme (Vygotsky & Cole, 1978) dan pendekatan kognitif dalam pembelajaran bahasa menegaskan bahwa interaksi dengan lingkungan digital dapat mempercepat proses pemahaman mahasiswa. Beberapa penelitian terbaru telah membahas manfaat DIM dalam pendidikan. Misalnya, penelitian oleh (Nagri et al., 2018) menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dalam pembelajaran membaca meningkatkan pemahaman mahasiswa sebesar 25%. Selain itu, studi oleh Prados Sánchez et al., (2023) menyoroti bagaimana elemen gamifikasi dalam DIM dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam membaca. Namun, penelitian-penelitian ini masih terbatas dalam mengungkap bagaimana DIM secara spesifik berkontribusi terhadap keterampilan berpikir kritis mahasiswa dalam memahami teks.

Meskipun berbagai studi telah membahas manfaat DIM dalam pembelajaran bahasa, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis dalam reading comprehension. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada aspek pemahaman dasar tanpa menggali bagaimana mahasiswa dapat mengembangkan analisis kritis terhadap teks yang mereka baca. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menjawab celah tersebut dan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas DIM dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

Digital Interactive Media menawarkan berbagai keunggulan dalam pembelajaran reading comprehension. Dengan fitur seperti simulasi interaktif, kuis adaptif, dan diskusi berbasis digital, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang lebih interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memberikan kesempatan untuk berpikir secara reflektif terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penting untuk mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan Digital Interactive Media dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dalam pembelajaran reading comprehension serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasinya. Fokus penelitian ini tidak hanya pada pemahaman dasar tetapi juga bagaimana mahasiswa dapat mengembangkan argumentasi, analisis, dan evaluasi terhadap teks yang mereka baca melalui penggunaan DIM.

Dalam mengeksplorasi peran DIM dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Aspek teknologi, desain konten, dan metode implementasi menjadi bagian penting yang harus dipertimbangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efektivitas DIM sangat bergantung pada bagaimana media tersebut dirancang untuk mendorong interaksi kognitif yang lebih mendalam.

Penelitian ini akan berfokus pada pertanyaan berikut: Bagaimana Digital Interactive Media berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran reading comprehension? Faktor apa saja yang mendukung efektivitas penggunaan Digital Interactive Media dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (Sugiyono, 2019) untuk mengeksplorasi peran Digital Interactive Media dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dalam pembelajaran *reading comprehension*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap pengalaman belajar mahasiswa dalam konteks penggunaan teknologi interaktif. Penelitian dilakukan di Institut Pendidikan Nusantara Global, yang memiliki lingkungan akademik yang mendukung penerapan media digital dalam pembelajaran. Konteks penelitian ini relevan dengan tujuan utama penelitian, yaitu memahami bagaimana DIM dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi digital yang lebih aktif. Selain itu, penelitian ini memperoleh persetujuan dari lembaga etika penelitian yang berwenang, dengan memastikan bahwa seluruh partisipan memberikan persetujuan tertulis sebelum berpartisipasi, serta menjaga kerahasiaan identitas mereka.

Partisipan dalam penelitian ini direkrut melalui metode *purposive sampling* (Creswell, 2018; Miles et al., 2014), dengan kriteria mahasiswa yang telah memiliki pengalaman dalam penggunaan DIM dalam pembelajaran reading comprehension. Sebanyak 20 mahasiswa dipilih untuk mewakili variasi tingkat pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka. Informasi mengenai

tujuan dan prosedur penelitian diberikan kepada partisipan sebelum mereka menyatakan kesediaannya untuk berpartisipasi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipasi, dan analisis dokumen (Miles et al., 2014) terkait hasil belajar mahasiswa. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya menggali wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan DIM serta faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pemahaman membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Digital Interactive Media (DIM) dalam pembelajaran *reading comprehension* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif menggunakan DIM lebih mampu mengidentifikasi gagasan utama, menarik kesimpulan yang logis, serta menganalisis struktur teks dengan lebih mendalam dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, analisis dokumen menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi argumen dalam teks yang mereka baca, menandakan adanya penguatan dalam berpikir reflektif dan analitis.

Secara kuantitatif, hasil analisis terhadap tugas mahasiswa menunjukkan bahwa 85% partisipan mengalami peningkatan skor dalam aspek berpikir kritis setelah menggunakan DIM secara intensif selama periode penelitian. Peningkatan ini terlihat dalam kemampuan mereka mengidentifikasi informasi eksplisit dan implisit, serta dalam menghubungkan konsep dalam teks dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Data berikut menunjukkan perubahan skor rata-rata mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan DIM:

Tabel 1. perubahan skor rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan DIM

Aspek Berpikir Kritis	Sebelum DIM	Sesudah DIM
Identifikasi gagasan utama	65%	82%
Analisis struktur teks	60%	80%
Evaluasi argumen	58%	78%
Kesimpulan logis	62%	84%

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa fitur interaktif dalam DIM memberikan kontribusi besar dalam membantu mahasiswa memahami teks dengan lebih kritis dan sistematis. Adanya elemen interaktif seperti kuis adaptif, simulasi digital, dan forum diskusi daring memfasilitasi mahasiswa dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap teks akademik yang kompleks. Dengan demikian, DIM tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dari perspektif motivasi belajar, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam membaca ketika menggunakan DIM dibandingkan dengan metode tradisional. Mahasiswa mengungkapkan bahwa kehadiran elemen gamifikasi dalam DIM, seperti pemberian poin dan tantangan berbasis level, membuat mereka lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nagri et al., 2018) yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam membaca dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Temuan ini dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi aktif dengan lingkungan belajar dapat mempercepat proses pemahaman. Dalam konteks ini, DIM berfungsi sebagai mediator yang memungkinkan mahasiswa untuk terlibat aktif dalam materi pembelajaran melalui diskusi berbasis teknologi dan eksplorasi digital. Dengan demikian, penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong pemikiran analitis yang lebih tajam.

Namun, meskipun DIM menawarkan berbagai manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil, terutama bagi mahasiswa yang berasal dari daerah dengan infrastruktur digital yang kurang memadai. Selain itu, beberapa mahasiswa juga menyatakan bahwa mereka memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan teknologi ini sebelum dapat menggunakannya secara optimal. Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa efektivitas DIM sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan literasi digital mahasiswa (Lei, 2018).

Implikasi dari penelitian ini mengindikasikan bahwa institusi pendidikan perlu mempertimbangkan penguatan infrastruktur teknologi serta penyediaan pelatihan bagi mahasiswa agar pemanfaatan DIM dapat berjalan lebih optimal. Selain itu, dosen perlu merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan DIM secara sistematis, memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi ini dalam pembelajaran reading comprehension. Dengan perencanaan yang matang, DIM dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Halimatussa'diah & Mustadi, 2019).

Lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang bagi eksplorasi lebih lanjut mengenai desain DIM yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah bagaimana desain platform digital dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Penelitian selanjutnya juga

dapat mengeksplorasi bagaimana kombinasi antara DIM dan strategi pembelajaran berbasis diskusi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Digital Interactive Media dalam pembelajaran reading comprehension memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, temuan ini menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dalam integrasi DIM di lingkungan akademik perlu terus didorong guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan bermakna bagi mahasiswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Digital Interactive Media (DIM) dalam pembelajaran reading comprehension secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan DIM lebih mampu mengidentifikasi gagasan utama, menganalisis struktur teks, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan logis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, elemen interaktif dalam DIM, seperti gamifikasi dan diskusi daring, tidak hanya meningkatkan pemahaman mahasiswa tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam implementasi DIM, seperti keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan adaptasi terhadap platform digital, hasil penelitian ini menegaskan bahwa DIM merupakan alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan tinggi. Oleh karena itu, integrasi DIM dalam pembelajaran perlu terus didorong dengan mempertimbangkan infrastruktur yang memadai dan strategi pengajaran yang sistematis guna memaksimalkan manfaat teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. , & P. C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
- Global education monitoring report 2023, Southeast Asia: technology in education: a tool on whose terms? Summary (ind)*. (2024). GEM Report UNESCO. <https://doi.org/10.54676/MWKZ6101>
- Halimatussa'diah, & Mustadi, A. (2019). Application of Visual Thinking Technique to Improve Students' Critical Thinking Skills. *KnE Social Sciences*, 3(10), 62. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3888>

- Lei, D. (2018). *Application of DIM and derivative thereof in preparing drug for preventing and controlling injuries caused by chemotherapy.*
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nagri, G. P., Ngadiso, N., & Sarosa, T. (2018). Comparative Study on Teaching Reading Using Know, Want, Learnt (KWL) and Direct Instruction Method (DIM). *English Education*, 6(2), 169. <https://doi.org/10.20961/eed.v6i2.35944>
- Prados Sánchez, G., Cózar-Gutiérrez, R., del Olmo-Muñoz, J., & González-Calero, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 36(4), 669–693. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.