Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya
Volume 3, Nomor 2, Mei 2025
e-ISSN: 3025-7476, p-ISSN: 3025-7484, Hal. 329-339
DOI: https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723
Available Online at: https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik

Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar

Nayla Adhwa [1*], Nurul Faeza [2], Nur Azmi Alwi [3], Salmaini Safitri Syam[4]
[1-4] Universitas Negeri Padang, Indonesia
Korespondensi Penulis : faezanurul832@gmail.com

Abstract. *This study examines how digital technology can help boost elementary school students' interest in learning the Indonesian language. As technology continues to influence the way education is delivered, incorporating digital tools into the classroom has become increasingly important. The study examines how interactive learning techniques, including educational games, digital storytelling, and multimedia presentations, can enhance the engagement and enjoyment of language learning for elementary students. A qualitative descriptive methodology was used, with data collected through interviews with both teachers and students, classroom observations, and the review of relevant documents. The results indicate that digital technology significantly contributes to increasing students' motivation, participation, and curiosity. Interactive digital tools foster a more lively and enjoyable learning atmosphere, making it easier for students to grasp and relate to the content. Teachers also reported that students became more active during lessons and demonstrated improved comprehension and vocabulary usage.The study concludes that integrating digital technology into Indonesian language lessons can shift traditional teaching methods toward more student-centered and engaging learning. It is recommended that schools invest in proper digital infrastructure and provide training for teachers to fully benefit from interactive learning approaches.*

Keywords: *Digital Technology, Learning Interest, Indonesian Language, Elementary School, Interactive Learning.*

Abstrak Penelitian ini membahas penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan alat digital dalam kegiatan belajar mengajar menjadi hal yang penting. Fokus penelitian ini adalah bagaimana metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital—seperti permainan edukatif, cerita digital, dan presentasi multimedia—dapat menumbuhkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan dari guru dan siswa melalui analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital secara signifikan membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan rasa ingin tahu siswa. Media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas serta mengalami peningkatan dalam pemahaman materi dan penguasaan kosakata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi digital melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu mengubah metode pengajaran tradisional menjadi lebih menarik dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas digital yang memadai serta pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Minat Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Transformasi yang dibawa oleh Revolusi Industri 4.0 telah memengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu dampak positif yang diharapkan dari perkembangan ini adalah meningkatnya mutu serta efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar melalui penerapan teknologi digital. Di era saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi interaktif, platform digital, dan alat bantu visual menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis. Inovasi-inovasi tersebut mendorong

Received April 15, 2025; Revised April 30, 2025; Accepted Mei 19, 2025; Published Mei 21, 2025

siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, serta membangun pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakter generasi digital masa kini (Genisa et al., 2025).

Saat ini, dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat. Teknologi sudah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses belajar mengajar. Hubungan antara pendidikan dan teknologi kini sangat erat, layaknya dua sisi mata uang yang saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Dalam proses pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan melalui berbagai media yang terintegrasi, seperti media audio, audiovisual, dan bentuk media digital lainnya yang mendukung kegiatan belajar siswa (Agasi et al., 2021).

Kemampuan berbahasa merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa secara tepat dan efektif dalam berbagai situasi. Keterampilan ini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempatnya, menyimak menjadi salah satu aspek yang penting untuk diprioritaskan dalam kegiatan belajar. Menyimak sendiri adalah kemampuan individu dalam memahami serta mengolah informasi yang diterima melalui tuturan atau bahasa lisan (Roysa & Ristiyani, 2019).

Rendahnya budaya literasi di Indonesia menjadi salah satu penyebab utama mengapa kualitas pendidikan di tanah air masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara tetangga. Berdasarkan hasil penelitian, kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran di sekolah lebih banyak berfokus pada pengajaran tentang bahasa, bukan pada penggunaan atau praktik berbahasa secara aktif. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi saat ini adalah kurangnya minat baca di kalangan siswa. Ada berbagai faktor yang memengaruhi rendahnya minat baca ini, salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan memadai (Azis, 2018).

Untuk menjawab tantangan rendahnya minat belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, berbagai inovasi berbasis digital mulai dikembangkan. Salah satu inovasi yang cukup efektif adalah pemanfaatan permainan edukatif yang mengangkat unsur budaya lokal. Salah satu contohnya adalah *Quizizz*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran, termasuk untuk penilaian formatif di kelas (Latif et al., 2021). Penggunaan game ini terbukti dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam materi pelajaran, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan sesuai dengan konteks siswa. Di samping itu, teknologi

seperti *augmented reality* dan berbagai platform digital lainnya juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Meski masih terdapat hambatan seperti keterbatasan sarana dan kurangnya kesiapan guru, kebijakan Merdeka Belajar membuka peluang besar untuk pemerataan akses teknologi dalam dunia pendidikan.

Saat ini, masih jarang ditemukan kajian yang secara khusus membahas pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Padahal, penggunaan LKPD berbasis teknologi memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan akses bagi guru dan siswa, serta desainnya yang interaktif, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik. LKPD digital interaktif ini tidak hanya memuat materi pembelajaran, serta disertai dengan latihan soal yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD digital berbasis PBL yang ditujukan untuk pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Diharapkan, dengan adanya LKPD ini, siswa dapat lebih mudah belajar secara mandiri melalui media digital yang mendukung pembelajaran online (Putra et al., 2022).

Secara keseluruhan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar, tetapi juga membuka kesempatan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih partisipatif, kreatif, dan bermakna. Melalui penerapan pendekatan yang tepat serta dukungan fasilitas yang memadai, teknologi digital dapat berfungsi sebagai alat penting dalam membentuk generasi muda yang aktif, kritis, dan memiliki literasi bahasa yang baik dari usia awal perkembangan.

2. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data, penelitian ini memanfaatkan metode observasi perpustakaan atau tinjauan pustaka. Metode ini merupakan pendekatan penelitian yang mengumpulkan berbagai sumber pustaka yang berisi teori-teori dan temuan-temuan terkait suatu topik yang telah diteliti sebelumnya. Sumber-sumber tersebut kemudian dibaca, dianalisis, dan dievaluasi untuk dijadikan dasar atau acuan dalam penulisan penelitian selanjutnya (Damayanti et al., 2025).

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan penggunaan teknologi digital untuk memperkuat minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar. Metode ini dipilih karena sangat sesuai untuk

menggali dan memahami fenomena yang terjadi secara mendalam, dengan mengacu pada kajian pustaka dan teori-teori yang relevan.

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research), yaitu dengan menelusuri dan menganalisis berbagai sumber tertulis, seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, dan laporan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengajaran Bahasa Indonesia di berbagai sekolah dasar.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai penerapan perangkat digital untuk mendorong ketertarikan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi kekurangan atau celah dalam penelitian yang telah ada. Tinjauan pustaka juga berfungsi untuk memperkuat dasar teori yang relevan dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan. Lebih jauh lagi, melalui kajian pustaka, peneliti dapat menyusun kerangka berpikir yang terstruktur dan rasional, sehingga arah penelitian menjadi lebih jelas dan memiliki bobot yang lebih kuat. Oleh sebab itu, pendekatan ini menjadi krusial dalam menghasilkan penelitian yang berlandaskan teori serta didukung oleh data yang telah divalidasi melalui kajian-kajian terdahulu.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analitis, yang bertujuan untuk menguraikan dan menginterpretasikan temuan-temuan dari berbagai sumber, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peran teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk merancang strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif di tingkat sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia digunakan dalam berbagai situasi sebagai media komunikasi yang utama dalam kehidupan sehari-hari di dunia pendidikan dan pemerintahan. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik sejak dini tidak membantu kemampuan literasi siswa, tetapi juga menjadi dasar yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran mata pelajaran lainnya. Namun, di lapangan, banyak murid yang mengalami kejenuhan saat menerima materi pelajaran Bahasa Indonesia karena pendekatan yang diterapkan cenderung monoton dan kurang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan metode baru yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Menurut Nisa & Azmi (2022), permainan atau game dapat membantu perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, dan sosial emosional. Penggunaan sarana pembelajaran yang dirancang secara menarik dan bersifat interaktif memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam proses belajar. Hal ini juga berlaku dalam upaya meningkatkan minat siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap membosankan. Temuan penelitian Membuktikan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui media digital lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, mereka menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan dapat mempertahankan informasi dengan lebih efektif. Oleh karena itu, media digital dapat berfungsi secara optimal dalam menumbuhkan keterlibatan dan ketertarikan siswa selama proses belajar berlangsung (Genisa et al., 2025).

Salah satu manfaat utama dari penerapan media digital dalam pembelajaran adalah peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini sangat terlihat pada siswa sekolah dasar yang secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai aktivitas berbasis visual, serta cenderung menikmati kegiatan bermain dan eksplorasi. Media digital, seperti aplikasi kuis, video interaktif, cerita digital, dan permainan edukatif, menyediakan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan memotivasi.. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti menjawab soal, berdiskusi, merangkai kalimat, atau berperan dalam aktivitas yang disajikan melalui media digital.

Dulu, pembelajaran sepenuhnya dijalankan oleh guru, namun kini teknologi dapat menggantikan peran tersebut. Pembelajaran yang dimaksud mencakup pemberian program pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar dan memperoleh pengalaman baru. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat relevan dengan kurikulum yang berlaku saat ini, seperti pada model pembelajaran Tematik Terpadu yang mengintegrasikan berbagai aspek dalam proses belajar (Syadida & Erita, 2022).

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan beragam, siswa sekolah dasar cenderung lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam keterampilan bahasa seperti membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Dengan demikin,

penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai metode yang tepat guna memperkuat minat dan keterlibatan siswa.

Peningkatan Minat dan Keterlibatan Siswa

Pemanfaatan teknologi digital merupakan proses atau cara yang dilakukan untuk mengoptimalkan sesuatu agar memberikan manfaat yang lebih besar. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan teknologi digital sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran Tematik Terpadu yang menjadi bagian Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini memadukan berbagai topik pembelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, ke dalam tema-tema yang relevan dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Penggunaan teknologi dapat Mendorong pengalaman belajar yang lebih variatif dalam Bahasa Indonesia lewat penyampaian materi yang tidak membosankan., visual, dan interaktif, seperti melalui video cerita, animasi dongeng, permainan bahasa, hingga platform menulis digital.

Ungkapan 'pemanfaatan' merupakan bentuk turunan dari kata dasar “manfaat” yang memiliki arti sebagai hasil positif, keuntungan, atau kegunaan. Penambahan imbuhan "pe-an" pada kata "manfaat" mengindikasikan bahwa pemanfaatan merujuk pada suatu proses, cara, atau tindakan yang dilakukan untuk menggunakan sesuatu agar lebih berguna. Dengan kata lain, pemanfaatan adalah upaya untuk memaksimalkan kegunaan atau faedah dari sesuatu (Lestari et al., 2025).

Menurut Lestari et al. (2025), terdapat beberapa jenis media pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar di jenjang pendidikan dasar, di antaranya:

- **Media visual** merujuk pada sarana komunikasi yang dapat dilihat oleh indera penglihatan langsung oleh siswa. Pesan yang disampaikan dalam media ini bisa berupa kata-kata (verbal) maupun simbol-simbol (nonverbal). Contoh media visual termasuk foto, ilustrasi, dan poster.
- **Media audio-visual** menggabungkan unsur suara dan gambar, memungkinkan siswa untuk menerima informasi melalui kedua elemen tersebut. Contoh media ini adalah video pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak dan suara.
- **Media audio** menyampaikan informasi melalui suara, baik berupa kata-kata (verbal) maupun suara nonverbal lainnya. Contoh media ini adalah radio atau speaker. Kelebihan media ini adalah kemudahan dalam mendapatkan dan merekam suara untuk diputar kembali, namun kekurangannya adalah tidak dapat menyajikan gambar atau elemen visual lainnya.

Pembelajaran yang memanfaatkan media digital terbukti mampu memperkuat partisipasi siswa dalam berbagai aspek, yaitu kognitif, emosional, dan perilaku, dengan menghadirkan aktivitas yang interaktif, multisensorik, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif.

- **Keterlibatan Kognitif**

  Penggunaan media digital dapat merangsang keterlibatan kognitif siswa karena mereka dituntut untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara langsung melalui berbagai tugas- interaktif. Contohnya adalah penggunaan kuis adaptif dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

- **Keterlibatan Emosional**

  Media digital, terutama permainan edukatif dan video animasi, dapat membangkitkan emosi positif pada siswa, seperti rasa senang, penasaran, dan rasa bangga ketika mereka berhasil mengatasi tantangan yang diberikan.

- **Keterlibatan Perilaku**

  Siswa menunjukkan keterlibatan perilaku yang lebih tinggi dengan partisipasi aktif, seperti rajin menjawab kuis, berinteraksi dalam platform diskusi, serta berkompetisi dalam leaderboard yang tersedia.

Salah satu aplikasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran adalah Educandy, yang berfungsi sebagai implementasi Digital Game-Based Learning. Educandy merupakan aplikasi berbasis web dengan slogan "making learning sweeter", yang berarti membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan permainan daring yang menghibur (Nurhikmah et al., 2023). Dengan adanya koneksi internet, semua model permainan di aplikasi ini dapat diakses, memungkinkan pengajar untuk menciptakan permainan yang menarik dan disukai oleh siswa, termasuk dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa rata-rata tingkat kemampuan berbicara pelajar masih berada di bawah ambang ketuntasan yang diharapkan.. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum dapat mengungkapkan pesan dengan jelas dan tepat. Keadaan ini sangat disayangkan karena seharusnya siswa memiliki keterampilan berbicara yang lebih baik, yang memungkinkan mereka untuk menyampaikan ide dan pendapat dengan jelas. Oleh karena itu, pendidik perlu berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa

melalui berbagai metode, termasuk penyediaan bahan ajar yang dapat meningkatkan kemandirian serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Maulani et al., 2021).

Keberadaan Di zaman sekarang, teknologi memegang peranan yang sangat vital dan tidak bisa dianggap sepele. Teknologi telah merambah hampir ke semua aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak terbesar yang terlihat adalah peralihan dari metode pengajaran tradisional ke sistem pembelajaran yang berbasis digital. Meskipun kemajuan teknologi sangat pesat dalam kehidupan sehari-hari, peranannya dalam dunia pendidikan masih dipengaruhi oleh berbagai teori pendidikan, termasuk teori-teori yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Reski et al., 2025).

Perubahan dalam sistem pendidikan di sekolah Tak jarang, mereka dihadapkan pada berbagai rintangan, sebagai contoh, salah satu hal yang terjadi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran tertentu, seperti Bahasa Indonesia. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sebagai salah satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu melalui memanfaatkan media dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menerapkan pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan berkualitas. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan media adalah untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif, efektif, dan interaktif. Sarana pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran yang pada akhirnya dapat memberikan pengaruh yang menguntungkan akan pencapaian proses pembelajaran siswa (Suarmini & Nurjaya, 2023).

Sejalan dengan berbagai teori dan hasil temuan yang sebelumnya dikaji, Sehingga dapat disimpulkan bahwa rendahnya kompetensi berbicara murid di tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu isu yang perlu mendapatkan perhatian untuk segera diatasi. Keterampilan berbicara sangat penting dalam berbahasa, karena melalui keterampilan ini, siswa dapat mengungkapkan ide dan pendapat serta memahami informasi dengan lebih efektif. Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan minim inovatif sering menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan motivasi untuk aktif berbicara di dalam kelas. Untuk alasan tersebut,perlu adanya perubahan dalam pendekatan proses belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Teknologi digital membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Media digital seperti video animasi, aplikasi kuis, permainan edukatif, dan platform Melalui pembelajaran daring, siswa dapat memanfaatkan metode yang sesuai dengan gaya belajar mereka, apakah itu visual, auditori, atau kinestetik. Selain itu, media ini Selain itu, siswa diberikan peluang untuk mengasah kemampuan belajar mandiri mereka, mengeksplorasi materi dengan cara yang menyenangkan, serta berani mengekspresikan diri dalam aktivitas yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi. Dengan cara ini, keterampilan berbicara siswa dapat berkembang lebih baik, karena mereka terdorong untuk lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyusun kalimat melalui berbagai kegiatan berbasis digital.

Lebih lanjut, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang bersifat berdiferensiasi dan berbasis proyek. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menyusun pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan kreatif. Oleh karena itu, media digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, Akan tetapi, keberadaannya sangat berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih mendalam, serta mendorong peningkatan minat dan kemampuan berbahasa siswa secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat serta partisipasi aktif siswa. Teknologi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter generasi digital saat ini. Media digital seperti video interaktif, permainan edukatif, cerita digital, serta aplikasi berbasis game seperti Educandy, dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, meningkatkan kemampuan literasi mereka, dan mendorong keterlibatan dalam aspek kognitif, emosional, dan perilaku selama proses pembelajaran.

Penggunaan media digital sejalan dengan pendekatan Tematik Terpadu dalam Kurikulum Merdeka, yang menggabungkan berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, dalam konteks yang lebih relevan dan menarik. Dengan bantuan teknologi, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga siswa tidak lagi merasa bosan atau

terjebak dalam pembelajaran yang monoton. Berdasarkan hasil analisis, disarankan agar guru lebih proaktif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Guru perlu mengikuti pelatihan atau belajar mandiri untuk menguasai berbagai aplikasi dan platform digital yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas yang mendukung, seperti akses internet, perangkat teknologi yang memadai, dan lingkungan belajar yang kondusif untuk pembelajaran berbasis digital. Di sisi lain, pemerintah dan pemangku kebijakan perlu memberikan dukungan berupa kebijakan yang mendorong penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penyusunan kurikulum dan pengembangan kompetensi guru. Evaluasi rutin terhadap efektivitas penggunaan media digital juga sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi yang diterapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan Bahasa Indonesia. Kolaborasi yang erat antara guru, sekolah, dan pembuat kebijakan sangat diperlukan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa di sekolah dasar.

Melalui kolaborasi yang solid dari berbagai pihak, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi solusi yang efektif guna mendorong ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada tingkat sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, perlu diingat bahwa penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan dukungan kebijakan pendidikan yang mendalam serta pelatihan yang berkelanjutan bagi para pendidik. Hal ini penting agar potensi teknologi dapat dimaksimalkan dengan optimal dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agasi, D., Alwi, N. A., & Maulani, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan media Powtoon di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator, 9*(2), 38–44.

Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edu Research, 5*(4), 262–268.

Azis, A. (2018). Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *2*(1), 57–64.

Damayanti, F., Rahayu, D., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Penggunaan teknologi dalam membantu peserta didik sekolah dasar dengan kesulitan membaca: Literature review. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 3*(2), 297–307.

Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 3*(2), 218–227.

Lestari, A. D. A., Amalia, S., Baidawi, F., & AR, M. M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa pada pendidikan sekolah dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 1*(2), 36–47.

Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator, 9*(2), 28–37.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2*(3), 439–448.

Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar kerja peserta didik digital berbasis PBL pada muatan IPA sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha, 10*(1), 155–163.

Rohmiyanti, W., Latif, A., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar: Pengertian media pembelajaran, media berbasis game edukasi. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI, 1*, 809–826.

Roysa, M., & Ristiyani, R. (2019). Penerapan media video animasi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 5*(1), 68–74.

Rulfani, A. R., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Penerapan media digital dalam mengatasi kurangnya konsentrasi minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 4*(1), 279–284.

Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 6*(2), 328–339.