

## **Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**

**Rani Setiawaty<sup>1</sup>, Dea Firella Prayitno Putri<sup>2</sup>, Nailatul Mukaromah<sup>3</sup>,  
Sabilatun Naja Alfantika<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muria Kudus

[rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:rani.setiawaty@umk.ac.id)<sup>1</sup>, [202433085@std.umk.ac.id](mailto:202433085@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>,  
[202433048@std.umk.ac.id](mailto:202433048@std.umk.ac.id)<sup>3</sup>, [202433073@std.umk.ac.id](mailto:202433073@std.umk.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstract**

*This study aims to describe the use of digital media in Indonesian language learning at the elementary school level, identify the types of digital media used, and analyze appropriate research models. This research employs a qualitative method in the form of a literature review. The analysis is based on 20 relevant journal articles. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the use of digital media such as digital comics, animated videos, e-books, interactive applications, and AR/VR-based technology consistently contributes significantly to improving learning interest, learning motivation, learning outcomes, and digital literacy of elementary school students in Indonesian language learning.*

**Keywords :** Indonesian, digital media, elementary school, learning, effectiveness.

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, mengidentifikasi bentuk media digital yang digunakan, serta menganalisis model penelitian yang sesuai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi literatur (kajian pustaka). Berdasarkan hasil analisis dari 20 jurnal yang relevan. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti komik digital, video animasi, e-book, aplikasi interaktif, dan teknologi berbasis AR/VR secara konsisten memberikan kontribusi secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, hasil belajar, dan literasi digital siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.*

**Kata kunci :** Bahasa Indonesia, media digital, sekolah dasar, pembelajaran, efektivitas

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital seperti saat ini, transformasi teknologi telah merambah ke berbagai lini kehidupan, termasuk dunia pendidikan dasar. Perkembangan media pembelajaran digital menjadi salah satu dampak signifikan dari kemajuan teknologi informasi, yang memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. (Abni et al., 2024) menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam literasi sastra anak di sekolah dasar

mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selaras dengan itu, (Dwanda et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi berbasis audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk mencapai keberhasilan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berbentuk alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Setiawaty, 2024; Setiawaty et al., 2024; Ulhaq et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital memberikan berbagai kemudahan, mulai dari penyampaian materi melalui video, penggunaan e-book, aplikasi mobile edukatif, hingga platform interaktif berbasis web. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Monalisa et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media dengan berbasis Android dapat meningkatkan minat membaca siswa SD secara signifikan. Selain itu, (Fadhil Alkarim & Kemala Dewi, n.d.) berpendapat bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami isi bacaan lebih mendalam melalui aktivitas *Reading Thinking Activity*. Hal ini membuktikan bahwa media digital tidak hanya bersifat pendukung, melainkan juga dapat menjadi inti strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan manfaat positif dari penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, masih terdapat keterbatasan dalam literatur yang membahas pendekatan secara sistematis yang secara khusus menganalisis efektivitas media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Beberapa penelitian umumnya berfokus pada pengembangan media (research and development) tanpa mengevaluasi secara luas dampaknya terhadap empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Sebagaimana dinyatakan oleh (Abni et al., 2024). Temuan ini mengindikasikan adanya celah penelitian yang signifikan, yang penting diisi dengan pendekatan sistematis untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh mengenai kontribusi media digital terhadap peningkatan kompetensi bahasa siswa.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis bentuk serta jenis media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana media-media tersebut berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam implementasinya.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa kajian Pustaka (*literature review*). Pemilihan metode ini dimaksudkan untuk menggali informasi secara mendalam dari berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital

---

dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menelaah, membandingkan dan menyusun informasi penting dari berbagai sumber agar diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas dan bentuk implementasi media digital, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapannya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari analisis terhadap 20 artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan fokus kajian. Pemilihan artikel dilakukan secara selektif berdasarkan kesesuaian topik, kualitas publikasi, serta keterkaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Artikel yang dikaji mencakup berbagai bentuk media digital, manfaat penggunaannya dalam pembelajaran, serta strategi penerapannya di lingkungan sekolah.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari identifikasi dan pemilihan sumber, di mana peneliti menyaring jurnal-jurnal yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah itu, dilakukan proses penyaringan informasi atau reduksi data, yaitu mengelompokkan informasi yang relevan dan mendukung fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disusun dan diklasifikasikan berdasarkan jenis media digital yang digunakan, tujuan penggunaannya, serta hasil yang dicapai. Tahapan terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan utama yang telah dianalisis secara tematik. Melalui metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai peran media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Manfaat Media Pembelajaran Digital.**

Tabel 1. Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Nama Media</b>	<b>Hasil</b>
Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital	(Puspita Sari, 2024)	Media pembelajaran digital berupa Quizizz	Media pembelajaran berbasis digital dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa. Memudahkan pemahaman dan pencapaian tujuan belajar. Metode mengajar lebih bervariasi dan tidak membosankan. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.
Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar	(Sari et al., 2024a)	Media pembelajaran digital berupa media multimedia	Media pembelajaran berbasis digital memiliki manfaat untuk menyampaikan materi yang beragam menjadi seragam.

Judul Penelitian	Penulis	Nama Media	Hasil
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia		interaktif, media audio visual, Video dan animasi, gambar, media sosial, online/elearning, dan masih banyak lagi	Proses pembelajaran lebih menarik dan dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik. Media membantu mengkonkretkan hal abstrak dan membuat proses belajar lebih interaktif dengan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.
Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital	(Marlinda et al., 2013a)	Media pembelajaran berbasis digital berupa, media visual, media audio, media proyeksi diam, media audio visual, multimedia, benda	Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital meningkatkan akses belajar yang fleksibel dan mendorong siswa belajar mandiri. Media digital interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa.
Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar: Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	(Pokhrel, 2024a)	Media pembelajaran berbasis digital berupa e-book	Pemanfaatan media digital selama pembelajaran jarak jauh dapat memunculkan interaksi edukatif antara siswa dengan guru dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memiliki keterkaitan dengan literasi digital yang berupa budaya digital, keterampilan digital, etika digital, dan keamanan digital.
Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	(Kardika et al., 2023)	Media pembelajaran berbasis digital berupa Presentasi Slide, Video Pembelajaran, Sumber Daya Online(e-book)	Penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman tentang bahasa dan konteks sosial, serta mendorong kreativitas siswa dalam menghasilkan teks multimodal
Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	(Ray et al., 2025a)	Media pembelajaran berbasis digital berupa penggunaan aplikasi,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang efektif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan keterlibatan

Judul Penelitian	Penulis	Nama Media	Hasil
		pembelajaran, e-book dan materi digital, multimedia interaktif, platform pembelajaran online, penggunaan teknologi AR dan VR.	mereka dalam proses pembelajaran.
Pengembangan Media Codibook (Learning Comic Berbasis Digital Book) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar	(Satriana et al., 2023)	Media pembelajaran berbasis digital berupa digital book	Media pembelajaran buku komik digital (CodiBook) dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.
Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar	(Putu et al., 2024a)	Media pembelajaran berbasis digital berupa youtube dan komik digital	Penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran dapat mengurangi kebosanan siswa karena metode ini tidak hanya berfokus pada ceramah semata, tetapi juga menyajikan materi secara visual dan interaktif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.
Analisis Manfaat Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa	(Purwaningsih et al., 2022)	Media pembelajaran berbasis digital berupa youtube	pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dalam perpelajaranan Bahasa Indonesia juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh.
Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	(Maisarah et al., 2022)	Media digital berupa iptek	Media digital mendorong pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada siswa, sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Namun, penerapannya memerlukan kesiapan guru, infrastruktur, dan pelatihan.

Judul Penelitian	Penulis	Nama Media	Hasil
			Oleh karena itu, pengembangan media digital menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membawa dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. (Puspita Sari, 2024) dalam penelitiannya menekankan manfaat penggunaan *Quizizz*, sebuah aplikasi kuis interaktif berbasis digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif karena keterlibatan mereka dalam aktivitas kuis berlangsung dalam suasana kompetitif yang menyenangkan, sementara guru mendapat umpan balik langsung terhadap pemahaman siswa.

Selanjutnya, penelitian (Sari et al., 2024) mengkaji tentang multimedia interaktif yang mencakup video, animasi, media sosial, serta platform elearning. Penggunaan multimedia ini terbukti dapat menyampaikan materi ajar yang semula abstrak menjadi lebih konkret, serta mendorong komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Media digital tersebut menciptakan suasana belajar yang interaktif dan variatif, serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan gaya belajar visual dan auditori siswa usia sekolah dasar.

Dimensi penting lainnya dengan memanfaatkan beragam bentuk media digital seperti media audio, visual, dan proyeksi diam. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berperan penting dalam menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel dan mendorong kemandirian belajar siswa. Media visual dan audio yang digunakan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa secara individu, sehingga memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi ketika media yang digunakan sesuai dengan preferensi dan kemampuan mereka (Marlinda et al., 2013b).

Sementara itu, (Pokhrel, 2024b) menyoroti kontribusi e-book digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama masa pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini memperluas pemahaman bahwa penggunaan media digital tidak hanya berkaitan dengan isi pembelajaran, melainkan juga erat kaitannya dengan pengembangan literasi digital siswa. Hal ini mencakup budaya digital, keterampilan digital, etika penggunaan teknologi, serta keamanan digital. Dengan kata lain, e-book bukan hanya media belajar, tetapi juga wahana untuk melatih siswa menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

Inovasi yang lebih canggih ditunjukkan oleh (Ray et al., 2025b) melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan multimedia

interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Studi ini menunjukkan bahwa teknologi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan sangat kontekstual. Dengan menggunakan teknologi tersebut, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam dan bermakna, serta meningkatkan keterampilan berbahasa secara holistik.

Penelitian yang dikembangkan oleh (Satriana et al., 2023) mengembangkan media buku komik digital (Codibook) sebagai media pembelajaran. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendukung perkembangan imajinasi, dan menstimulasi keterampilan literasi siswa. Komik digital memiliki kekuatan naratif visual yang kuat, sehingga dapat membantu siswa memahami struktur teks naratif dan memperluas kosakata melalui konteks cerita yang familiar dan menarik.

Sementara itu Penggunaan komik digital dan video dari YouTube dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini mampu mengatasi kejemuhan siswa terhadap metode ceramah yang monoton, sekaligus menghadirkan pembelajaran yang bersifat visual, naratif, dan kontekstual. Hasilnya, motivasi siswa meningkat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar yang signifikan (Putu et al., 2024b).

Pentingnya pengembangan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era teknologi. Penulis menekankan bahwa media digital dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan meningkatkan motivasi serta keterampilan berbahasa siswa. Kajian ini menggunakan metode studi pustaka dan mengusulkan beberapa model pengembangan media, seperti ADDIE, 4D, dan Dick & Carey. pada argumentasi teoritis yang relevan dan rekomendasi model pengembangan yang sistematis. Namun, kelemahannya adalah tidak adanya data lapangan yang menggambarkan tantangan implementasi di sekolah, seperti kesiapan guru atau fasilitas TIK. Bawa media digital bukan lagi pilihan tambahan, melainkan kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian ini relevan untuk guru dan pengembang media yang ingin meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan digital (Maisarah et al., 2022).

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa media digital seperti Quizizz, multimedia interaktif, komik digital, E-learning dan e-book memberikan manfaat besar dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Beberapa media juga mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan interaksi antara guru dan siswa.

## B. Efektivitas Media Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Tabel 2. Efektivitas Media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Judul Penelitian	Penulis	Hasil
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Pembelajaran Bahasa	(Utami et al., 2023a)	Keefektifan hasil siswa dalam belajar dengan penggunaan media pembelajaran audio-visual mencapai peningkatan sebesar 15,3%.

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Hasil</b>
Indonesia Kelas III MI/SD		
Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2	(Astuti et al., 2021)	Efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik dari hasil rekapitulasi nilai pretest dan posttest memperoleh nilai 0,72 atau dipersentasekan dengan nilai 72% yang masuk pada kategori cukup efektif.
Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar	(Nofita et al., 2025)	Penggunaan video animasi terbukti efektif. (Gloria Anugrah et al., 2024) mencatat kenaikan hasil belajar sebesar 18,3% di SD Impres Bawakerang. (Tauhid & Maulidya, 2024) menemukan selisih nilai 10,83 antara kelas kontrol dan eksperimen di SDIT Alyasmin 2. (Kiftia & Rukmi, n.d.) menyatakan kelayakan penggunaannya sebesar 88,75% untuk keterampilan menyimak.
Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	(Yulianto & Nugraheni, 2021a)	Seperti pada diagram di sampaikan dalam Kompasiana, 25,3% menyatakan pembelajaran daring sudah baik, 40,4% cukup efektif, 29,4% kurang efektif, dan hanya sedikit yang mengatakan sangat efektif. Secara umum, efektivitas pembelajaran daring sudah cukup baik.
Efektivitas PowerPoint Interaktif Terhadap Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang	(Syabila & Khair, 2022a)	Data diperoleh melalui tes pretest dan posttest pada 28 siswa, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari 70,64 pada pretest menjadi 92,46 pada posttest.
Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	(Nurhayati & Langlang Handayani, 2020)	Sebesar 50% peserta didik berpendapat bahwa media yang digunakan kurang mendukung proses pembelajaran, sedangkan sisanya berpendapat bahwa media yang digunakan mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disukai peserta didik yaitu media yang berisi gabungan teks, gambar, video, animasi, dan audio.
Efektifitas Penggunaan Media Digital dengan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V SD Pada Mapel Bahasa Indonesia	(Prasetya & Wardani, 2024a)	Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti lebih efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V SD. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata: kelas eksperimen memperoleh 88,48, sedangkan kelas kontrol hanya 78,12, dengan selisih 10,36 poin.
Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam LiBeRu	(Sa et al., 2025a)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif (90%), sangat praktis (93,33%),

Judul Penelitian	Penulis	Hasil
Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan		dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan uji Wilcoxon.
Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar	(Choirin Attalina et al., 2024)	Hasil penelitian yang dilakukan (Aini et al, 2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran virtual reality (VR) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji lapangan dengan taraf signifikansi $0,096 > 0,05$ .

Efektifitas penggunaan media pembelajaran audio visual pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas III MI/SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini secara nyata mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Hal ini disebabkan karena audio visual menyajikan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara bersamaan, yang sangat efektif untuk menangkap perhatian siswa dan memperkuat daya ingat mereka. Media ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia sekolah dasar yang masih mengandalkan stimulus sensorik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton (Utami et al., 2023b).

Pemanfaatan komik digital berbasis pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini cukup efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Komik digital memuat teks dalam bentuk cerita bergambar yang mudah dipahami oleh siswa dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kombinasi antara elemen visual dan naratif membuat siswa lebih mudah mengingat struktur kalimat, kosakata, dan konteks penggunaan bahasa. Media ini juga terbukti mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan mengurangi kejemuhan saat proses pembelajaran berlangsung (Astuti et al., 2021).

Selain itu Video animasi sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini menyajikan materi dengan cara visual yang menarik dan alur cerita yang terstruktur, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menyerap isi materi. Selain itu, penggunaan video animasi juga mendorong siswa untuk lebih fokus, memperluas kosakata, serta memahami struktur kalimat dengan cara yang menyenangkan. Keunggulan media ini juga terletak pada kemampuannya memvisualisasikan informasi yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan verbal (Nofita et al., 2025).

Efektivitas pembelajaran daring sebagai bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki efektivitas yang bervariasi tergantung pada kesiapan guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Pembelajaran daring dinilai cukup mampu memberikan alternatif belajar di luar kelas tatap muka, namun masih menghadapi tantangan dalam hal interaksi langsung,

perhatian siswa, serta keterbatasan jaringan internet. Untuk meningkatkan efektivitasnya, pembelajaran daring perlu didukung oleh konten digital yang menarik dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa (Yulianto & Nugraheni, 2021b).

Efektivitas PowerPoint Interaktif Terhadap Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif, seperti media presentasi PowerPoint interaktif ini, merupakan salah satu contoh media ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada peserta didik. Dalam media ini sendiri bukan sekadar alat bantu untuk menjelaskan materi, namun dapat juga meningkatkan suasana belajar sehingga minat peserta didik meningkat salah satunya dengan minat literasi di kelas (Syabila & Khair, 2022b)

Media interaktif berbasis PowerPoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat potensial karena dapat diakses melalui perangkat digital seperti smartphone dan laptop dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Media ini dinilai sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa karena kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta fleksibilitas penggunaannya. Efektivitas media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi secara terpadu (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020).

Pada analisis media digital yang dikombinasikan dengan pendekatan Project Based Learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman bacaan siswa. Melalui proyek yang berbasis media digital, siswa terlibat secara aktif dalam proses pencarian informasi, pengolahan teks, dan penyajian hasil bacaan. Pendekatan ini tidak hanya mendorong peningkatan hasil belajar, tetapi juga membentuk motivasi belajar yang lebih tinggi karena siswa merasa memiliki kendali atas proses belajarnya. Penerapan media digital dalam bentuk proyek juga memperkuat keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa saat bekerja dalam kelompok (Prasetya & Wardani, 2024b) .

Penggunaan media LiBeRu terbukti efektif menciptakan lingkungan belajar interaktif dan menyenangkan. Media ini mudah digunakan, menarik secara visual, dan menyemangati siswa untuk aktif belajar seperti contohnya dengan fitur E-modul digital interaktif Mengintegrasikan video belajar, kutipan motivasi, kuis mandiri maupun kelompok LiBeRu dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Fleksibilitas LiBeRu memungkinkan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan fitur-fitur interaktif dan pendekatan yang menyenangkan ini, LiBeRu membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan adaptif terhadap perkembangan teknologi Pendidikan (Sa et al., 2025b)

Penggunaan media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi siswa. Dengan VR, siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual yang imersif, seperti latar tempat dalam cerita atau suasana yang menggambarkan isi teks deskriptif. Hal ini membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan mendalam. Meskipun hasil pengukuran

---

statistik tidak menunjukkan signifikansi tinggi, guru dan siswa sama-sama merasakan manfaat penggunaan VR dalam meningkatkan keterlibatan, imajinasi, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia (Choirin Attalina et al., 2024).

Berdasarkan tabel 2 ini menunjukkan efektivitas berbagai media digital dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan Power Point komik digital, animasi, dan virtual reality (VR) terbukti memberikan peningkatan signifikan pada keterampilan menyimak, membaca, dan memahami teks pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media seperti komik digital, video animasi, e-book, aplikasi interaktif, hingga teknologi AR/VR terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa. Selain itu, media digital juga mendukung pengembangan literasi digital dan kreativitas peserta didik.

Efektivitas berbagai media tersebut juga telah dibuktikan melalui beragam pendekatan, baik melalui model pembelajaran kontekstual, proyek berbasis media digital, maupun pembelajaran daring. Meskipun demikian, penerapan media digital masih menghadapi tantangan, seperti kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, dan kebutuhan pelatihan yang memadai.

Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media digital perlu terus dioptimalkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan pengembang media untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abni, S. R. N., Suyatno, Ahmadi, A., & Maulida, S. (2024). *Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Sastra Anak di Tingkat Sekolah Dasar. Belajar Bahasa*, 9(2), 171–183.
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021a). *Efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD negeri karundang 2. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 150–164.
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024a). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Dwanda, P. L., Arista, F. D., Siti, F., & Sri, B. D. S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 7(4), 2672–2678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5921>

- Fadhil Alkarim, Y., & Kemala Dewi, N. (n.d.). *Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri I Dopang*.
- Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwiati, R. (2023a). *Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715–6721. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307>
- Kusumawati, E., Konseling, B., Tunas, U., & Surakarta, P. (n.d.-a). *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST 2020*. 5, 226–233.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022b). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Marlinda, L., Rianto, H., Informatika, M., Bina, A., & Informatika, S. (2013a). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web*. November 2019, 2–4.
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 2580–3735.
- Nofita, D., Oktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025a). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 3(April), 239–247.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Pokhrel, S. (2024b). Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar : Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Prasetya, A. G., & Wardani, K. W. (2024a). Efektifitas Penggunaan Media Digital dengan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V SD Pada Mapel Bahasa Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9189–9194. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5302>
- Purwaningsih, I., Marliansyah, I. S., & Rukiyah, S. (2022b). Analisis Manfaat Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 19. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i2.6156>
- Puspita Sari, E. (2024b). Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.930>
- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S., & Berlanti, D. S. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2672–2678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5921>
- Putu, N., Pramesti, I., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2024b). *Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 285–294.

- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2025b). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 5(3), 195–222. [Https://Doi.Org/10.1201/9781032622408-13](https://Doi.Org/10.1201/9781032622408-13)
- Rizqi, S., Abni, N., Ahmadi, A., & Maulida, S. (2024). *Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Sastra Anak di Tingkat Sekolah Dasar*. 9(2), 171–183.
- Sa, A., Kusuma, M., Lestari, S., & Dwi, D. (2025b). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan*. 2(1), 27–41.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Satriana, Syamsuri, S., & Akhir, M. (2023a). *Pengembangan Media Codibook (Learning Comic Berbasis Digital Book ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 08, 1–23.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik*, 12(2), 65–76.
- Syabila, M., & Khair, M. (2022b). Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 3(1), 1–7.
- Ulhaq, J. D., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439–1451.
- Utami, F. A. M., Firdaus, I. A., Zahire, I. N. A., & ... (2023b). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI/SD. *Prosiding Konferensi* ..., 1(1), 12–19.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021b). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>