

Creative Strategies for Digital Learning Media in Indonesian Language Learning

Strategi Kreatif Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Eka Wardhana¹, Ni Komang Suri Rahayu², Ni Luh Putu Santika³, Ni Putu Liana Octavyanti⁴,
Ni Putu Oktawiryati⁵, Ida Bagus Putrayasa⁶, I Nyoman Sudiana⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Artikel Info	ABSTRACT
Riwayat Artikel: Penyerahan 2024-06-25 Revisi 2024-07-17 Diterima 2024-09-23	<i>The use of digital learning media in the context of Indonesian language learning is increasingly becoming the focus in efforts to improve the quality of education. This research investigates creative strategies in using digital media to enrich students' learning experiences. The research method used is descriptive analysis with a qualitative approach, using observation, interviews and documentation as data collection techniques. The research results show that digital learning media not only clarifies teaching material, but also succeeds in stimulating students' interest in learning, as well as improving learning outcomes in various aspects such as cognitive, affective and psychomotor. Teachers play an important role in selecting and implementing this media creatively to suit students' needs and characteristics. Thus, this research provides insight into the importance of technology integration in Indonesian language education and offers concrete examples of creative strategies that can be implemented to increase the effectiveness of learning in the digital era.</i>
Keyword: Creative Strategy; Digital Learning Media; Indonesian	

ABSTRAK	Kata Kunci
Penggunaan media pembelajaran digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia semakin menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini menginvestigasi strategi kreatif dalam pemanfaatan media digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif, menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya memperjelas materi ajar, tetapi juga berhasil merangsang minat belajar siswa, serta memperbaiki hasil belajar dalam berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru berperan penting dalam memilih dan mengimplementasikan media ini dengan kreatif agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan Bahasa Indonesia serta menawarkan contoh konkret strategi kreatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.	Strategi Kreatif; Media Pembelajaran Digital; Bahasa Indonesia

Copyright (c) 2024 Eka Wardhana., dkk

Korespondensi: Eka Wardhana Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia Email: eka.wardhana@student.undiksha.ac.id



LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar dapat terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Mulyati & Evendi, 2020; Saifudin, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang baru. Salah satu perkembangan paling signifikan adalah hadirnya teknologi digital yang membawa perubahan besar dalam cara kita mengakses dan menyebarkan informasi. Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya menjadi sebuah pilihan, tetapi telah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Amelia et al., 2022; Apriliani et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan membawa berbagai keuntungan, seperti akses informasi yang lebih mudah, metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar (Purnasari & Sadewo, 2021; Putri et al., 2023). Di Indonesia, transformasi digital dalam pendidikan semakin terasa dengan adanya berbagai inisiatif pemerintah dan swasta yang mendorong integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Namun, meskipun teknologi digital menawarkan banyak manfaat, tantangan juga tetap ada, terutama dalam hal penerapan yang tepat dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi kreatif untuk memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, agar dapat menarik minat siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Jabat & Pasaribu, 2023; Widyantara & Rasna, 2020).

Penggunaan teknologi digital telah merambah berbagai bidang pendidikan, menciptakan transformasi signifikan dalam cara pembelajaran dilakukan. Di ruang kelas modern, teknologi seperti komputer, tablet, dan perangkat lunak pendidikan telah menjadi alat yang umum digunakan. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang kaya dan beragam, dari e-book hingga video edukatif, yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu (Ambarwati et al., 2022; Usmaedi, 2021). Selain itu, platform pembelajaran online dan Learning Management Systems (LMS) memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Hal ini sangat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan setiap siswa (Hasriadi, 2022; Jamil, 2022).

Manfaat teknologi digital dalam mempermudah proses pembelajaran sangatlah beragam. Salah satu manfaat utamanya adalah peningkatan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti kuis interaktif, simulasi, dan permainan edukatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Anggraini & Reinita, 2021; Wibowo et al., 2022). Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan personalisasi

pembelajaran, di mana materi dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ini membantu mengoptimalkan potensi setiap siswa dan memastikan bahwa mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Teknologi juga mempermudah kolaborasi antara siswa dan guru, serta antar sesama siswa, melalui fitur-fitur seperti forum diskusi, video conference, dan platform kolaboratif lainnya, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Aini & Tresnawati, 2019; Donna et al., 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi berbagai kesulitan yang seringkali menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini, yang sering dianggap membosankan dan monoton (Ali, 2020; Padmawati et al., 2019). Hal ini diperparah dengan metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif dan cenderung satu arah, sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam. Selain itu, adanya perbedaan latar belakang budaya dan bahasa ibu di antara siswa juga menambah kompleksitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengingat banyaknya dialek dan variasi bahasa yang ada di Indonesia. Kesulitan lainnya termasuk keterbatasan materi ajar yang relevan dan menarik, serta kurangnya dukungan teknologi dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2023; Siti Rodi'ah, 2021).

Kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif menjadi semakin mendesak untuk mengatasi berbagai kesulitan tersebut. Metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan (Arsini & Kristiantari, 2022; Khotimah et al., 2021). Penggunaan teknologi digital dapat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menantang. Misalnya, aplikasi pembelajaran berbasis game, video interaktif, dan simulasi dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, pengembangan materi ajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa juga sangat penting. Metode pembelajaran yang menggabungkan pendekatan kreatif dan teknologi digital tidak hanya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga akan membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan aplikasi praktis dari Bahasa Indonesia dalam kehidupan mereka (Asmayanti et al., 2020; Zakiyah et al., 2022).

Media pembelajaran digital merujuk pada alat dan teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar secara digital (Meliyani et al., 2022; Putri et al., 2023). Contoh media pembelajaran digital meliputi perangkat lunak edukasi, aplikasi mobile, video interaktif, platform e-learning, dan game edukasi. Selain itu, media sosial, podcast, dan blog pendidikan juga menjadi bagian dari media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru. Penggunaan media ini tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup aktivitas interaktif seperti kuis online, forum diskusi, dan proyek kolaboratif yang dapat diakses melalui internet.

Keunggulan media digital dibandingkan metode konvensional sangatlah signifikan. Media digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Faujiah et al., 2022; Nesri & Kristanto, 2020). Misalnya, video interaktif dan simulasi dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan praktis. Selain itu, media digital juga menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sangat berbeda dengan metode konvensional yang seringkali terbatas oleh waktu dan tempat tertentu. Keunggulan lainnya termasuk kemampuan untuk memberikan umpan balik secara real-time dan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Dampak positif penggunaan media digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa tidak bisa diabaikan. Penggunaan media digital yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Robithotul Khoir & Ikhwan, 2022; Salsabila et al., 2020). Media digital juga memungkinkan adanya variasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih tertantang untuk belajar. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal pemahaman materi maupun kemampuan aplikasi praktis. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital dalam pendidikan tidak hanya membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, tetapi juga mendorong pencapaian akademik yang lebih tinggi (Dewi & Sahrina, 2021; Zakiyah et al., 2022).

Pengertian strategi kreatif dalam konteks pendidikan merujuk pada pendekatan-pendekatan inovatif yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Strategi ini melibatkan pemanfaatan berbagai media dan teknologi digital secara kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Azizah et al., 2023; Suherman et al., 2019). Strategi kreatif tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup metode pengajaran yang mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Penggunaan teknologi digital yang cerdas dan inovatif dapat mengubah pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan berkesan.

Pentingnya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran sangatlah krusial. Kreativitas memungkinkan guru untuk merancang materi dan aktivitas pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan menggunakan pendekatan kreatif, guru dapat menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Heldanita, 2018; Meliyani et al., 2022). Selain itu, kreativitas dalam pembelajaran juga dapat membantu mengatasi keterbatasan yang ada dalam metode konvensional, seperti keterbatasan waktu dan ruang, serta kekurangan dalam variasi materi ajar.

Pendekatan kreatif dapat mencakup penggunaan game edukasi, proyek kolaboratif, dan simulasi yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan aplikatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan strategi meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan media pembelajaran digital. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Menurut (Arsini & Kristiantari, 2022; Meliyani et al., 2022), deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan melalui data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut (Jannah & Atmojo, 2022; Rosyadi, 2021) pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Ambarwati et al., 2022; Rahayu et al., 2022) caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian melakukan pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan menginterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan. Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut (Saranani, 2022; Sembiring et al., 2021), analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari, dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, peneliti mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya sebagai bahan temuan untuk orang lain.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan strategi meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan media pembelajaran digital. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan penting terkait strategi kreatif dalam penggunaan media pembelajaran digital.

Pertama, pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjalan dengan baik akan membawa hasil yang baik pula. Menurut BNSP sebagaimana dikutip oleh (Ali, 2020; Padmawati et al., 2019) pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca disebut keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis disebut keterampilan produktif. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterampilan reseptif dan produktif siswa secara signifikan.

Kedua, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan

baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Menurut (Ali, 2020; Dahlan et al., 2019), siswa pada jenjang sekolah dasar terbagi dalam dua kelompok utama, yaitu peringkat pemula (kelas I-III) dan peringkat lanjutan (kelas IV-VI). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk kelas pemula, dan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks untuk kelas lanjutan.

Ketiga, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan kegemaran membaca, menulis, serta apresiasi terhadap karya sastra. Penggunaan media seperti video, audio, dan aplikasi interaktif terbukti efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Keempat, kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai mutu atau keefektifan. Efektivitas belajar adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran baik dari segi pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital yang terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran efektif pada dasarnya tidak terlepas dari peran guru yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar atau lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak dapat memenuhi dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah, yakni memiliki/menguasai IPTEKS, dan membangun diri pribadi sebagai pemanggung eksistensi manusia. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa peran guru yang kreatif dalam memanfaatkan media digital sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Terakhir, menurut (Efendi et al., 2023; Madhakomala et al., 2022), empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan dalam mencapai efektivitas belajar adalah: (1) belajar menguasai ilmu pengetahuan (learning to know); (2) belajar menguasai keterampilan (learning to do); (3) belajar hidup bermasyarakat (learning to live together); (4) belajar mengembangkan diri secara maksimal (learning to be). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat mendukung keempat pilar pendidikan ini dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan interaksi sosial siswa.

Indikator pembelajaran yang dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru (teacher educator's behavior), perilaku dan dampak belajar siswa (student's

behavior), iklim pembelajaran (learning climate), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran (Depdiknas dalam Ulfah, 2020). Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan iklim pembelajaran yang positif, meningkatkan perilaku belajar siswa, dan mendukung sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian berjudul "Strategi Kreatif Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," terdapat beberapa komponen penting yang menjadi fokus utama dalam mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Berikut adalah pembahasan terkait hasil penelitian yang telah disesuaikan dengan komponen kualitas pembelajaran:

Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Keterampilan dasar mengajar sangat diperlukan oleh guru untuk melaksanakan perannya dalam pengelolaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar, seperti bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perseorangan, berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran (Azizah et al., 2023; Sembiring et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran digital, keterampilan ini menjadi lebih krusial karena guru harus mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran digital sangat penting karena belajar adalah apa yang dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa yang aktif dan terlibat secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran digital disebut sebagai Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa lebih aktif dalam berpartisipasi, berinteraksi, dan berkolaborasi melalui platform digital, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka (Koesnandar, 2020; Lestari et al., 2019).

Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran yang kondusif sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menciptakan iklim pembelajaran yang positif. Suasana kelas yang didukung oleh teknologi digital memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Dialog kritis antara guru dan siswa melalui media digital juga menumbuhkan suasana aktif di kelas, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Afifah et al., 2022; Susilo et al., 2019).

Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus didasari oleh prinsip kesesuaian, keajegan, dan kecukupan (Afifah et al., 2022; Arsini & Kristiantari, 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif. Materi yang disajikan melalui video, audio, dan aplikasi interaktif tidak hanya memperjelas konsep-konsep linguistik dan sastra, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran digital berfungsi sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa (Putri et al., 2023; Zakiyah et al., 2022). Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat memperjelas materi dan merangsang minat belajar siswa. Media digital seperti e-book, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada pembelajaran. Pemilihan media yang tepat juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar (Nesri & Kristanto, 2020; Rindaningsih et al., 2019). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih kompeten dalam memahami dan menggunakan bahasa, serta lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital efektif dalam memperjelas materi dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga sebagai cara untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Guru memiliki peran penting dalam mengoptimalkan penggunaan media ini dengan kreatif dan relevan, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa, yang mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, menjadi indikator keberhasilan dari strategi ini. Dengan demikian, implementasi strategi kreatif media pembelajaran digital menjadi solusi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin digital dan kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.

- <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2019). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK AUTIS DI SEKOLAH LUAR BIASA. *Jurnal Algoritma*, 16(1), 51–57. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN PUZZLE PADA MATERI BANGUN RUANG. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/umo38v5i12022p062>
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5, 9853–9859.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Ekspansi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267.
- Azizah, H. N., Jumadi, J., & Dewi, D. W. C. (2023). Strategi dan Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Generasi Milenial. *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 1(3), 51–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.6734/argopuro.v1i3.977>
- Dahlan, S., Sari, R., & Mansor, R. (2019). Kompetensi Pedagogik: Sebuah Tinjauan tentang Internalisasi Nilai-Nilai Karakter pada Pembelajaran Matematika SD. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i1.6318>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/umo63v1i102021p1077-1089>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
- Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>
- Faujiah, N., Nanda Septiani, S., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.
- Jabat, D. E. B., & Pasaribu, H. H. S. (2023). DISRUPSI DIGITALISASI. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 3(2), 110–112. <https://www.gramedia.com/best->
- Jamil. (2022). Optimalisasi Layanan Tutorial Online dan Aksesibilitas Terhadap Keputusan Bantuan Belajar Online Mahasiswa UT. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(1), 141–150. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1714>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1813>
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif

- Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33–61. [10.31800/jtp.kw.v8n1.p33-61](https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33-61)
- Lestari, H., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Eksploratif Berkonteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 7(1), 48–59. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/prismasains/>
- Madhakomala, Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162–172. <https://doi.org/10.55210/attalim.v8i2.819>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Putri, Y. A., Alfaridzi, M., Mardianto, M., & Anas, N. (2023). Strategi Pembelajaran Al-Hadis dan Media Pembelajaran. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(2), 213–227. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.62>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. [10.31004/basicedu.v6i2.2082](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082)
- Rindaningsih, I., Hastuti, W. D., & Findawati, Y. (2019). Desain Lingkungan Belajar yang Menyenangkan Berbasis Flipped Classroom di Sekolah Dasar. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2452>
- Robothotul Khoir, N., & Ikhwan, A. (2022). Pembelajaran Behavioristik Madrasah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ibadah Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(3), 175–185. <https://doi.org/10.55080/jpn.v1i3.36>
- Rosyadi, A. A. P. (2021). ANALISIS BERPIKIR KRITIS MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH KONTROVERSIAL MATEMATIKA. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i1.9988>
- Saifudin, I. (2020). PEMBELAJARAN E-LEARNING, PEMBELAJARAN IDEAL MASA KINI DAN MASA DEPAN PADA MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS Ilham Saifudin Wiwik Suharso. *Jurnal Pendidikan*, 5.
- Salsabila, S., Hanifah, U., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Saranani, M. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5827–5839. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280>
- Sembiring, S. B., Agung, A. A. G., & Antara, P. A. (2021). Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 371. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40134>
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Suherman, S., Damayanti, E., & Septuri, S. (2019). Pengetahuan Deklaratif Siswa Tunanetra Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 7(2), 173. <https://doi.org/10.35450/jip.v7i2.132>
- Susilo, S. V., Febriyanto, B., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan model multiliterasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan persuasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1). [10.31949/jcp.v5i1.1199](https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1199)
- Usmaedi. (2021). EDUCATION CURRICULUM FOR SOCIETY 5.0 IN THE NEXT DECADE Usmaedi 11 Dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar STKIP Setiabudhi. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 63–79. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Wibowo, S. A., Nursalam, H., & Muhajir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Tema 9 Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2142–2152. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3643>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>