



Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Media Digital dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

¹Wa Ode Marseniawati Mustari, ²Muhammad Yusnan, ³ Wa Ode Harmawati, ⁴Fitri Zuhiarti, ⁵Ita Dwianti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Buton

waodeharmawati794@gmail.com¹, fitrizuhiaeti@gmail.com², waodemarseniawatimustari@gmail.com³.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran aktif berbasis media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai praktik pembelajaran yang diterapkan di kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan seorang guru kelas sekolah dasar yang memiliki pengalaman mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media digital mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Beberapa strategi yang sering digunakan meliputi permainan peran (*role play*), pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), dan pembelajaran kooperatif. Strategi-strategi tersebut dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan gaya belajar siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan media digital juga membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui penggunaan video pembelajaran, gambar interaktif, dan berbagai aplikasi edukatif. Meskipun demikian, guru masih menghadapi sejumlah kendala, terutama rendahnya kemampuan membaca sebagian siswa yang berpengaruh terhadap keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru menerapkan berbagai pendekatan kreatif dan adaptif, seperti pemberian bimbingan individual, penggunaan media visual yang lebih sederhana, serta pengelompokan siswa secara kolaboratif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi strategi pembelajaran aktif dengan media digital berpotensi signifikan dalam mendukung efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi pedagogis dan literasi digital agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif; Media Digital; Bahasa Indonesia; Pembelajaran Kooperatif; Sekolah Dasar.

ABTRACT

This study aims to analyze the implementation of active learning strategies integrated with digital media in Indonesian language instruction at the elementary school level and to identify the challenges teachers encounter during the learning process. The study employed a descriptive qualitative approach to obtain an in-depth understanding of classroom instructional practices. Data were collected through semi-structured interviews with an elementary school teacher experienced in integrating digital media into Indonesian language instruction. The collected data were analyzed using thematic analysis, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of active learning strategies supported by digital media significantly enhanced students' participation, motivation, and comprehension of learning materials. Several strategies commonly employed included role-playing activities, game-based learning, and cooperative learning. These strategies were designed with students' characteristics and learning styles in mind, enabling the creation of a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment. The use of digital media also assisted teachers in presenting instructional materials more effectively through educational videos, interactive images, and

various digital learning applications. However, teachers still faced several challenges, particularly students' limited reading abilities, which affected their engagement and participation in classroom activities. To address these challenges, teachers adopted creative and adaptive approaches, such as providing individualized support, utilizing simplified visual materials, and organizing collaborative group activities. The findings suggest that integrating active learning strategies with digital media has considerable potential to enhance the effectiveness of Indonesian language instruction in elementary schools. Therefore, teachers should continuously develop their pedagogical and digital literacy competencies to create meaningful, innovative, and learner-centered educational experiences that meet the demands of the digital era.

Keywords: Active Learning; Digital Media; Indonesian Language Learning; Cooperative Learning; Elementary School.

Received : 24 Juli 2025

Approved : 17 Oktober 2025

Revised : 24 September 2025

Published : 17 Juni 2026

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa sejak usia dini. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, berkomunikasi, serta mengekspresikan gagasan secara efektif. Kemampuan berbahasa yang baik menjadi fondasi bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya karena hampir seluruh proses pembelajaran bergantung pada kemampuan memahami dan mengolah informasi melalui bahasa (Sanjaya, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara sistematis dan menarik agar mampu mendukung perkembangan akademik maupun sosial siswa secara optimal.

Meskipun demikian, berbagai permasalahan masih ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami isi bacaan, mengidentifikasi gagasan utama, menyusun kalimat yang baik, serta mengungkapkan pendapat secara lisan. Rendahnya kemampuan literasi tersebut sering kali berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif dan kurang diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Setiawan, 2021).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, termasuk dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, permainan interaktif, serta berbagai platform pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Munir, 2022). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak melalui berbagai aktivitas yang lebih kontekstual dan lebih menyenangkan.

Pemanfaatan media digital juga sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual, audio, dan aktivitas interaktif. Melalui media digital, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani et al. (2025)

menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Selain itu, Khoirunnisaa et al. (2025) menemukan bahwa media digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Namun demikian, penggunaan media digital saja belum cukup untuk menjamin keberhasilan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi yang digunakan guru dalam mengelola aktivitas belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan adalah pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, pemecahan masalah, refleksi, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas kolaboratif lainnya (Sanjaya, 2020). Melalui pembelajaran aktif, siswa didorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam membangun pengetahuan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Berbagai strategi pembelajaran aktif telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti permainan peran (*role play*), *game-based learning*, dan pembelajaran kooperatif. Strategi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Ketika dipadukan dengan media digital, strategi pembelajaran aktif berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Integrasi antara media digital dan pembelajaran aktif juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa yang beragam.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan terus berkembang, kajian yang secara khusus membahas integrasi media digital dengan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih banyak menyoroti efektivitas media digital terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang menggali pengalaman guru dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif berbasis media digital masih belum banyak dilakukan. Padahal, perspektif guru sangat penting untuk memahami bagaimana strategi tersebut diterapkan di kelas, manfaat yang dirasakan, serta berbagai tantangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran aktif berbasis media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru serta strategi yang digunakan untuk mengatasi hambatan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan efektif, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif berbasis media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, pandangan, dan praktik yang dilakukan guru secara komprehensif dalam

konteks pembelajaran yang nyata. Menurut Creswell dan Poth (2018), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami makna yang diberikan individu terhadap suatu fenomena sosial atau pendidikan berdasarkan pengalaman mereka.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seorang guru sekolah dasar yang memiliki pengalaman dalam mengimplementasikan media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Guru yang dipilih merupakan guru kelas yang aktif memanfaatkan berbagai media digital dalam proses pembelajaran dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima tahun.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Teknik wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih kaya karena memberikan keleluasaan kepada informan untuk menjelaskan pengalaman, persepsi, tantangan, serta strategi yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa aspek yang digali dalam wawancara meliputi bentuk strategi pembelajaran aktif yang digunakan, jenis media digital yang dimanfaatkan, manfaat penggunaan media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, kendala yang dihadapi selama implementasi, serta upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut. Proses wawancara dilakukan secara langsung selama kurang lebih 45–60 menit. Selama kegiatan wawancara, peneliti melakukan pencatatan lapangan dan merekam percakapan dengan persetujuan partisipan untuk memastikan keakuratan data. Selanjutnya, hasil rekaman ditranskripsikan secara verbatim agar seluruh informasi yang diperoleh dapat dianalisis secara sistematis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran aktif berbasis media digital dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan kelas di sekolah dasar diperoleh data bahwa guru menggunakan media digital seperti video pembelajaran bahasa Indonesia, powerpoint interaktif, dan aplikasi edukasi dalam mendukung pembelajaran.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan media digital ini meningkatkan perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, guru juga menekankan pentingnya memadukan media digital dengan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan presentasi hasil diskusi siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Strategi Pembelajaran Aktif yang Diterapkan

Strategi pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, guru memilih strategi-strategi yang dapat merangsang keaktifan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Strategi yang digunakan harus kontekstual, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menggunakan beberapa strategi pembelajaran aktif yang terbukti efektif, yaitu:

Tabel 1. Strategi Pembelajaran

Permainan peran (role play)	Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dialog atau cerita, siswa diminta untuk memerankan tokoh tertentu. Hal ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga mengasah kreativitas dan pemahaman terhadap isi teks
Game-based learning:	Strategi kedua adalah game-based learning, yaitu pembelajaran berbasis permainan edukatif. Guru memanfaatkan permainan seperti kuis interaktif, teka-teki kata, dan aplikasi pembelajaran yang mengandung unsur kompetisi dan kolaborasi. Strategi ini menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain, bukan belajar secara formal.
Pembelajaran kooperatif:	siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas bersama. Penyesuaian Strategi dengan Karakteristik Siswa.

Guru menyatakan bahwa sebelum menentukan strategi, ia mengamati gaya belajar dan minat siswa. Jika siswa lebih aktif dan suka bergerak, gunakan strategi yang melibatkan aktivitas fisik, seperti diskusi kelompok dan permainan.

Contoh Praktik Strategi Efektif

Salah satu praktik yang paling berhasil adalah penerapan permainan peran (role play) dalam pembelajaran dialog Bahasa Indonesia. Dalam metode ini, guru memberikan naskah dialog atau meminta siswa membuat dialog sendiri sesuai tema, lalu memintanya memerankan karakter tertentu di depan kelas. Melalui role play, siswa belajar secara kontekstual. Mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengalami langsung isi dialog tersebut. Siswa memahami ekspresi, intonasi, dan penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Hal ini memperkaya keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Guru menyatakan bahwa role play sangat membantu dalam mengatasi rasa malu dan kurang percaya diri. Siswa yang awalnya pasif dan enggan berbicara mulai berani tampil karena merasa kegiatan ini menyenangkan dan tidak menakutkan. Beberapa siswa bahkan menunjukkan bakat alami dalam bermain peran. Dalam kegiatan ini mendorong interaksi sosial yang sehat antar siswa. Mereka harus bekerja sama, bernegosiasi, dan saling memberi masukan selama proses latihan. Interaksi ini memperkuat kerja sama tim dan kemampuan berpikir kritis.

Selain itu, guru memberikan variasi skenario agar siswa tidak mudah bosan. Misalnya, ada dialog yang berbentuk cerita sehari-hari, cerita rakyat, atau bahkan simulasi wawancara. Variasi ini memperluas kosakata dan wawasan siswa tentang ragam bentuk komunikasi. Pembelajaran tidak berhenti pada penampilan semata. Setelah role play, guru mengajak siswa melakukan refleksi bersama. Siswa diminta menceritakan pengalaman mereka saat bermain peran, kesulitan yang dihadapi, dan pelajaran yang diperoleh dari aktivitas tersebut.

Strategi role play yang dikombinasikan dengan elemen digital, seperti pemutaran video atau rekaman dialog, semakin memperkuat dampaknya. Siswa dapat belajar dari contoh nyata dan membandingkan performa mereka dengan model yang ditampilkan.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Implementasi strategi pembelajaran aktif berbasis media digital tentu tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi guru adalah rendahnya kemampuan membaca sebagian siswa di Sekolah Dasar. Kemampuan literasi dasar yang belum merata menjadi hambatan saat siswa diharuskan memahami teks panjang atau instruksi tertulis secara mandiri. Guru menyampaikan bahwa banyak siswa yang belum lancar membaca, sehingga sulit mengikuti pembelajaran yang bergantung pada teks. Untuk mengatasi hal ini, guru tidak memaksakan metode yang berfokus pada aspek tertulis, melainkan menggantinya dengan pendekatan visual dan aktivitas berbasis lisan. "Saya kurangi teks panjang. Lebih banyak pakai gambar, video, atau langsung simulasi," ungkap guru.

Salah satu strategi yang berhasil adalah mengubah materi menjadi bentuk permainan visual. Misalnya, siswa diminta mencocokkan gambar dengan kata atau bermain peran berdasarkan ilustrasi. Pendekatan ini membantu siswa memahami isi pesan atau cerita tanpa harus membaca teks panjang. "Kalau dibuat permainan, anak-anak bisa paham meski belum lancar membaca," tambahnya. Selain itu, guru membuat kelompok belajar campuran yang terdiri dari siswa dengan kemampuan membaca berbeda. Siswa yang sudah lancar membaca membantu temannya dalam memahami teks, sehingga proses pembelajaran menjadi kolaboratif. "Yang sudah bisa membaca saya minta bantu temannya, jadi belajar bareng," jelas guru.

Guru juga memanfaatkan narasi audio dan video edukatif sebagai media penyampaian materi. Dengan mendengarkan dan melihat visualisasi konten, siswa lebih mudah memahami isi materi. Pendekatan audio-visual ini menjadi solusi efektif bagi siswa yang mengalami hambatan literasi. "Saya kadang putarkan video pendek untuk pembuka, supaya anak-anak dapat konteksnya," jelas guru.

Dengan pendekatan kreatif dan adaptif, guru berhasil mengatasi tantangan rendahnya kemampuan membaca siswa. Solusi yang dikembangkan menunjukkan pentingnya fleksibilitas dan inovasi dalam mengelola keberagaman kemampuan siswa dalam satu kelas.

Modifikasi Strategi Pembelajaran

Untuk menjaga efektivitas pembelajaran aktif, guru terus melakukan modifikasi terhadap strategi yang digunakan. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak monoton dan mampu mempertahankan semangat belajar siswa. Modifikasi dilakukan baik dari sisi metode, media, maupun pendekatan penyampaian. Salah satu bentuk modifikasi yang dilakukan adalah penggabungan beberapa strategi dalam satu kegiatan pembelajaran. Misalnya, permainan peran dikombinasikan dengan kuis digital. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain peran tetapi juga menjawab pertanyaan melalui platform interaktif. "Saya buat dua sesi, pertama anak-anak main peran, lalu lanjut main kuis pakai tablet," jelas guru.

Guru juga menyisipkan unsur cerita rakyat atau dongeng lokal sebagai bahan ajar. Cerita tersebut kemudian dijadikan bahan untuk role play atau diskusi kelompok. Strategi ini tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga

memperkenalkan nilai budaya. “Saya suka pakai cerita rakyat supaya anak-anak juga tahu budaya daerah,” ungkapnya. Pergantian metode pembelajaran dilakukan secara berkala. Jika pada satu minggu digunakan *game-based learning*, maka minggu berikutnya digunakan metode proyek atau presentasi kelompok. Variasi ini dimaksudkan agar siswa tidak bosan dan terus tertantang. “Kalau pakai metode yang sama terus, anak-anak cepat jenuh. Jadi saya ganti-ganti,” kata guru.

Guru juga memperbarui media pembelajaran yang digunakan, seperti mengganti video atau memperbarui aplikasi pembelajaran. Pembaruan ini membuat siswa merasa mendapatkan pengalaman baru setiap kali belajar. “Video pembelajaran saya ganti setiap tema. Kadang saya buat sendiri pakai suara saya,” tambahnya.

Respons Siswa terhadap Media Digital

Penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ternyata mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa antusiasme siswa meningkat saat media digital digunakan dalam kegiatan belajar. Media seperti video, animasi, dan aplikasi kuis digital menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Namun demikian, guru tetap menekankan pentingnya pengawasan dan bimbingan saat menggunakan teknologi. Ia memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran. Selain itu, ia menghindari penggunaan media digital secara berlebihan agar tidak mengurangi interaksi sosial antar siswa. “Media digital itu pendukung, bukan satu-satunya cara. Harus tetap ada diskusi dan kerja kelompok,” kata guru.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif berbasis media digital sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Strategi seperti permainan peran (*role play*), *game-based learning*, dan pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif memperkuat efektivitas strategi pembelajaran tersebut dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Guru secara aktif menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa, termasuk dalam mengatasi tantangan rendahnya kemampuan membaca melalui pendekatan visual, audio, dan kolaboratif. Kreativitas dan fleksibilitas guru dalam memodifikasi strategi dan media pembelajaran menjadi kunci keberhasilan implementasi. Respons siswa terhadap media digital sangat positif, ditunjukkan dengan peningkatan antusiasme, partisipasi, dan daya ingat terhadap materi. Dengan demikian, pembelajaran aktif berbasis media digital tidak hanya meningkatkan kompetensi bahasa siswa, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan kerja sama, sehingga menjadi strategi yang relevan dan efektif untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F., Muslimin, M., & Haris, A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 131–149.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Dampak media digital dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66.
- Maryana, M., Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2024). *Media pembelajaran digital di sekolah dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Munir. (2022). *Multimedia dalam pembelajaran interaktif*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Saputra, A. D., & Putra, R. D. (2021). Strategi pembelajaran aktif berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 145–153. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v6i2.33445>
- Setiawan, D. (2021). Tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar era digital. *Bahasa dan Sastra*, 10(1), 12–20.
- Setiawaty, R., Putri, D. F. P., Mukaromah, N., & Alfantika, S. N. (2025). Media pembelajaran digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Educational Journal of Indonesia*, 5(1).