

**ANALISIS INTEGRASI MULTIMEDIA DENGAN PENDEKATAN KEMAMPUAN  
SOSIOLINGUISTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI SEKOLAH DASAR**

Juharmin Suruambo<sup>1</sup>, Firman Alamsyah Mansyur<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Buton,

<sup>2</sup>PBSI, FKIP, Universitas Muhammadiyah Buton,

<sup>1</sup>jsuruambo@gmail.com, <sup>2</sup> fir.buton@gmail.com,

**ABSTRACT**

*This study aims to examine in depth the role of multimedia integration in improving the sociolinguistic abilities of elementary school students in Indonesian language learning, adopting a mixed-method approach. This study integrates a systematic literature review with primary data collection through classroom observation and interviews. A systematic literature search was conducted on the Scopus database, covering publications up to July 31, 2025, using keywords related to multimedia, sociolinguistics, Indonesian language learning, and elementary schools. Of the 2,666 studies identified, 32 studies met the inclusion criteria after undergoing a rigorous selection process, including a review of the full text. The literature findings show that educational videos and educational games significantly improve students' understanding of formal/informal language use and the social context of language. To enrich the literature findings, this study was followed up with primary data collection through case studies in several elementary schools. Classroom observations were conducted to directly observe the use of multimedia in Indonesian language learning and student interactions related to sociolinguistic aspects. Semi-structured interviews with teachers were also conducted to explore their understanding of the effectiveness of multimedia, implementation challenges, and its impact on sociolinguistic abilities. Primary data will be analyzed using thematic analysis and integrated with literature findings. The combined results show that multimedia, particularly educational videos and games, are effective tools for fostering the sociolinguistic abilities of elementary school students. These findings underscore the importance of planned and relevant integration of multimedia into the Indonesian socio-cultural context. This study identifies challenges in implementing technology in elementary schools, but also highlights significant opportunities to improve the quality of language learning. The implications of this study provide input for educators, curriculum developers, and policymakers to optimize the use of multimedia for the development of students' sociolinguistic competencies.*

*Keywords: sociolinguistics, multimedia learning, elementary school*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran integrasi multimedia dalam meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan mengadopsi pendekatan metode campuran. Studi ini mengintegrasikan tinjauan literatur sistematis dengan pengumpulan data primer melalui observasi kelas dan wawancara. Pencarian literatur sistematis dilakukan pada database Scopus, mencakup publikasi sampai dengan 31 Juli 2025, menggunakan kata kunci terkait multimedia, sosiolinguistik, pembelajaran Bahasa Indonesia, dan sekolah dasar. Dari 2.666 studi yang teridentifikasi, 32 studi memenuhi kriteria inklusi setelah melalui proses seleksi yang ketat, termasuk tinjauan teks lengkap. Temuan literatur menunjukkan bahwa video edukatif dan game edukatif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan bahasa formal/informal dan konteks sosial berbahasa. Untuk memperkaya temuan literatur, penelitian ini dilanjutkan dengan pengumpulan data primer melalui studi kasus di beberapa sekolah dasar. Observasi kelas dilakukan untuk mengamati secara langsung penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan interaksi siswa terkait aspek sosiolinguistik. Wawancara semi-terstruktur dengan guru juga dilaksanakan untuk menggali pemahaman mereka tentang efektivitas multimedia, tantangan implementasi, dan dampaknya pada kemampuan sosiolinguistik. Data primer akan dianalisis menggunakan analisis tematik dan diintegrasikan dengan temuan literatur. Hasil gabungan menunjukkan bahwa multimedia, khususnya video dan game edukatif, merupakan alat yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi multimedia yang terencana dan relevan dengan konteks sosial-budaya Indonesia. Penelitian ini mengidentifikasi tantangan dalam implementasi teknologi di sekolah dasar, namun juga menyoroti peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Implikasi penelitian ini memberikan masukan bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia demi pengembangan kompetensi sosiolinguistik siswa.

**Kata Kunci:** sosiolinguistik, multimedia pembelajaran, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memegang peranan fundamental dalam membentuk kemampuan komunikasi, literasi, dan pemahaman budaya anak sejak dini. Bahasa bukan sekadar alat

komunikasi, tetapi juga cerminan interaksi sosial, identitas, dan cara pandang terhadap dunia (Caronia, 2021; Crocetti, Albarello, Meeus, & Rubini, 2023; Kuhlen & Abdel Rahman, 2023; Kulichenko, Avchinnikova, Polyezhayev,

Maksymova, & Romanchuk, 2025). Dalam konteks ini, pemahaman mengenai aspek sosiolinguistik menjadi krusial. Sosiolinguistik, sebagai cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat, membantu siswa memahami bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai situasi sosial, bagaimana variasi bahasa muncul, dan bagaimana faktor sosial memengaruhi pilihan berbahasa. Penguasaan aspek-aspek ini tidak hanya meningkatkan efektivitas komunikasi siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan keragaman bahasa dan budaya di sekitar mereka (Mialkovska dkk., 2024; Wigdorowitz, Pérez, & Tsimpli, 2023). Misalnya, siswa perlu memahami mengapa mereka berbicara dengan nada yang berbeda kepada orang tua, teman sebaya, atau guru, atau mengapa ada perbedaan dalam penggunaan kosa kata di daerah perkotaan dan pedesaan. Pemahaman ini adalah fondasi untuk menjadi komunikator yang adaptif dan peka terhadap konteks.

Namun, di era digital yang serba cepat ini, metode pembelajaran tradisional seringkali dirasa kurang mampu menarik minat dan

mengakomodasi gaya belajar siswa yang semakin beragam. Keterbatasan dalam penyampaian materi yang dinamis dan interaktif dapat menghambat pemahaman yang mendalam, terutama terkait konsep-konsep yang bersifat kontekstual seperti kemampuan sosiolinguistik (Golubovschi, 2024; K Varsat, 2024; Rosiana & Rahayu, 2022). Banyak siswa sekolah dasar belajar lebih efektif melalui pengalaman visual dan auditori yang kaya, serta melalui interaksi aktif dengan materi. Metode ceramah atau buku teks semata mungkin tidak cukup untuk menangkap nuansa-nuansa halus dalam penggunaan bahasa yang dipengaruhi oleh faktor sosial. Di sinilah peran multimedia hadir sebagai solusi potensial. Multimedia, yang merujuk pada kombinasi teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif, memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara lebih menarik, visual, dan partisipatif (Agisni, Novari, Leander, Prawirawan, & Pohan, 2023; Alhazmi, 2024). Integrasi multimedia diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami nuansa-nuansa bahasa yang dipengaruhi oleh konteks sosial, seperti perbedaan gaya bicara formal

dan informal, penggunaan dialek, atau pilihan kata yang sesuai dengan lawan bicara dan situasi. Contoh konkretnya adalah penggunaan video yang menampilkan percakapan antara anak-anak dengan latar belakang sosial berbeda, atau aplikasi interaktif yang meminta siswa memilih kata-kata yang tepat untuk situasi tertentu.

Meskipun demikian, potensi besar dari integrasi multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar, masih menghadapi berbagai tantangan. Ketersediaan sumber daya multimedia yang berkualitas dan relevan dengan kurikulum, kesiapan guru dalam mengadopsi dan memanfaatkan teknologi, serta pemahaman mendalam tentang bagaimana multimedia dapat secara efektif dirancang untuk tujuan sosiolinguistik, menjadi isu-isu penting yang perlu dikaji. Banyak sekolah dasar masih terkendala oleh infrastruktur teknologi yang terbatas, seperti ketersediaan komputer, proyektor, atau akses internet yang stabil. Selain itu, meskipun guru memiliki kemauan untuk menggunakan teknologi, mereka mungkin kekurangan

pelatihan yang memadai dalam mendesain atau memilih konten multimedia yang sesuai dengan tujuan pembelajaran spesifik, terutama yang berkaitan dengan aspek sosiolinguistik yang cukup abstrak (Abdullah, Sunusi, & Bhat, 2021; Mustadi, Wibowo, & Prehadini, 2024; Usman, Lestari, Siregar, Rafiq, & SENTRY, 2024). Guru, sebagai garda terdepan dalam proses belajar-mengajar, memegang peranan sentral dalam menjembatani antara teknologi, materi pembelajaran, dan kebutuhan perkembangan siswa (Abdullah, Sunusi, & Bhat, 2021; Mustadi, Wibowo, & Prehadini, 2024; Usman, Lestari, Siregar, Rafiq, & SENTRY, 2024). Namun, tidak jarang guru menghadapi kendala dalam mengintegrasikan multimedia secara optimal, baik dari segi teknis maupun pedagogis, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk pengembangan kemampuan sosiolinguistik siswa. Keterbatasan dalam hal ini dapat menyebabkan penggunaan multimedia hanya sebatas "hiasan" tanpa memberikan dampak pedagogis yang signifikan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi

secara mendalam integrasi multimedia dengan pendekatan kemampuan sosiolinguistik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini akan fokus pada beberapa aspek krusial yang saling terkait. Pertama, mengevaluasi efektivitas jenis-jenis multimedia tertentu, seperti video edukatif, animasi, dan aplikasi interaktif, dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang secara eksplisit menargetkan peningkatan kemampuan sosiolinguistik siswa. Bagaimana multimedia ini membantu siswa mengidentifikasi dan mengapresiasi variasi bahasa? Kedua, menganalisis pengaruh integrasi multimedia tersebut terhadap perkembangan kemampuan sosiolinguistik siswa, mencakup pemahaman mereka mengenai variasi bahasa (misalnya dialek, ragam formal/informal), penggunaan bahasa yang tepat dalam berbagai konteks sosial (seperti percakapan dengan orang yang lebih tua atau sebaya), serta tumbuhnya kesadaran budaya berbahasa Indonesia yang inklusif. Ketiga, mengkaji secara komprehensif peran guru dalam mengimplementasikan pendekatan

ini. Ini mencakup bagaimana guru memilih dan menggunakan multimedia, strategi pedagogis yang mereka terapkan untuk menghubungkan multimedia dengan konsep sosiolinguistik, bagaimana mereka memfasilitasi diskusi kelas, serta tantangan spesifik yang mereka hadapi dalam proses ini, dan solusi inovatif yang mereka temukan atau usulkan untuk mengatasi kendala tersebut.

Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya pemahaman tentang sinergi antara teknologi multimedia dan teori sosiolinguistik dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Temuan ini dapat membantu membangun kerangka teoritis yang lebih kuat mengenai bagaimana media digital dapat secara efektif digunakan untuk mengajarkan aspek-aspek bahasa yang kompleks seperti sosiolinguistik. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berharga bagi guru sekolah dasar dalam memilih, memodifikasi, dan mengintegrasikan multimedia ke dalam rencana pembelajaran Bahasa

Indonesia mereka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang materi ajar, program pelatihan guru, dan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, yang pada akhirnya akan menghasilkan siswa yang tidak hanya mahir berbahasa, tetapi juga memiliki pemahaman mendalam tentang fungsi sosial bahasa dan keberagaman budaya.

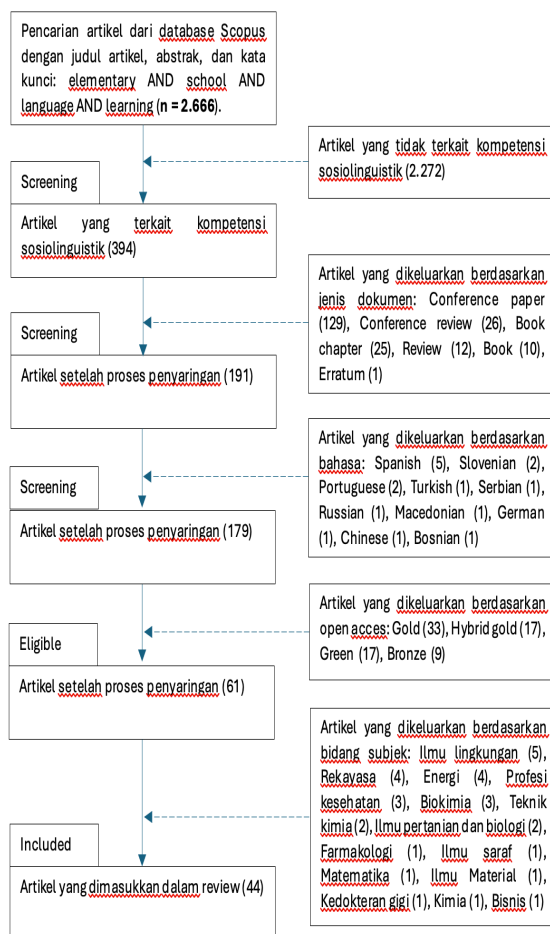
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran (mixed-methods) yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam dan komprehensif mengenai peran multimedia dalam meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini mengintegrasikan tinjauan literatur sistematis dengan pengumpulan data primer melalui wawancara dan observasi.

Tahap pertama penelitian Adalah pelaksanaan tinjauan literatur

sistematis. Sebuah pencarian literatur komprehensif dilakukan pada database Scopus dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang mencakup "multimedia", "sosiolinguistik", "pembelajaran Bahasa Indonesia", dan "sekolah dasar", serta filter pada publikasi sampai dengan 15 Agustus 2025, berbahasa Indonesia dan Inggris, serta artikel jurnal ilmiah *peer-reviewed*. Kriteria inklusi yang ketat diterapkan untuk memastikan relevansi studi, yaitu yang membahas integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa pada siswa sekolah dasar dengan fokus pada pengembangan kemampuan sosiolinguistik (penggunaan bahasa formal/informal, pemahaman konteks sosial, kesadaran variasi bahasa) dan menyajikan data empiris. Studi yang tidak memenuhi kriteria seperti rentang waktu publikasi, jenjang pendidikan, bidang subjek non-pendidikan/linguistik, atau tidak memiliki teks lengkap, dikecualikan. Proses seleksi studi dimulai dengan identifikasi 2.666 studi dari Scopus, yang setelah penyaringan judul dan abstrak menyisakan 44 studi potensial relevan. Tinjauan teks lengkap terhadap 44 studi tersebut

menghasilkan 32 studi yang memenuhi semua kriteria inklusi, sedangkan 12 studi dikecualikan karena bidang subjeknya tidak relevan (pertanian, kesehatan, teknik kimia). Diagram alir seleksi studi (mengacu pada PRISMA) akan disajikan untuk visualisasi proses ini.



Gambar I. Digram PRISMA

Tahap kedua penelitian difokuskan pada pengumpulan data primer melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus di 5 (lima) sekolah dasar yang dipilih. Pemilihan

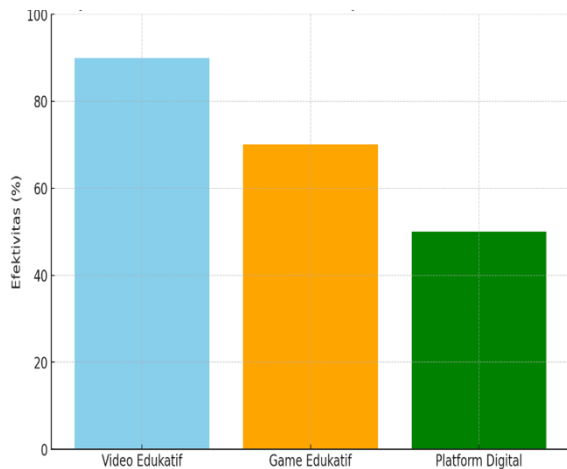
sekolah dasar akan didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan, yaitu sekolah yang telah mengimplementasikan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki siswa serta guru yang bersedia berpartisipasi. Partisipan penelitian mencakup siswa sekolah dasar (Kelas 4-6) yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan multimedia, guru Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan multimedia dalam pengajaran mereka, serta potensi partisipasi dari pengembang kurikulum atau teknologi pendidikan untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas. Pengumpulan data akan dilaksanakan melalui observasi dan wawancara. Observasi, baik yang bersifat partisipan maupun non-partisipan, akan difokuskan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan multimedia, termasuk jenis multimedia yang digunakan, interaksi siswa dengan media dan guru/teman, serta indikasi pemahaman sosiolinguistik. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan. Selain itu, wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan 10 orang guru untuk

menggali pemahaman mereka tentang alasan pemilihan multimedia, tujuan pembelajarannya, tantangan implementasi, persepsi efektivitas, dan strategi pengajaran. Wawancara dengan siswa juga akan dipertimbangkan untuk memahami pengalaman belajar mereka. Panduan wawancara semi-terstruktur akan menjadi instrumen utama untuk wawancara.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara terpisah terlebih dahulu. Temuan dari tinjauan literatur sistematis akan disintesis secara tematik berdasarkan jenis multimedia, aspek sosiolinguistik, dan konteks pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema kunci yang relevan. Selanjutnya, temuan dari kedua sumber data ini akan diintegrasikan. Data primer akan digunakan untuk mengkonfirmasi, memperkaya, atau bahkan membantah temuan dari literatur, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks spesifik di lapangan, sehingga menghasilkan analisis yang komprehensif dan berlapis.

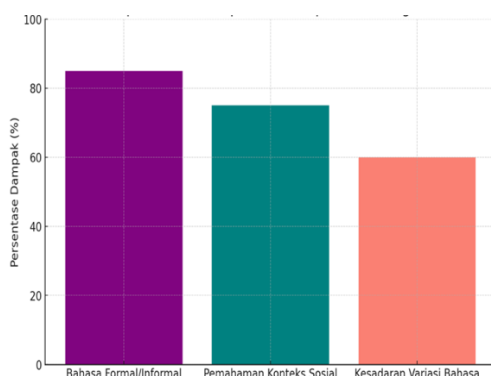
### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghadirkan temuan komprehensif dari dua pendekatan: tinjauan literatur sistematis terhadap 32 studi relevan dan pengumpulan data primer melalui observasi serta wawancara. Dari tinjauan literatur, teridentifikasi bahwa jenis multimedia seperti video edukatif dan game edukatif merupakan alat yang paling efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar. Video edukatif terbukti unggul dalam menyajikan model penggunaan bahasa yang kontekstual, membantu siswa membedakan bahasa formal dan informal serta memahami nuansa pragmatik melalui isyarat visual dan auditori (Perez & Rodgers, 2019). Sementara itu, game edukatif menawarkan lingkungan interaktif yang mendorong siswa mempraktikkan bahasa dalam skenario sosial, meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan sosiolinguistik (Ishaq, Rosdi, Zin, & Abid, 2022). Platform digital seperti Google Classroom juga berperan sebagai wadah pendukung untuk materi dan interaksi yang relevan.



**Gambar 2. Jenis Multimedia Dominan dalam Tinjauan Literatur**

Secara lebih spesifik, temuan literatur menunjukkan bahwa multimedia berdampak signifikan pada aspek-aspek kunci kemampuan sosiolinguistik: penggunaan bahasa formal dan informal, pemahaman konteks sosial berbahasa, serta kesadaran akan variasi bahasa. Siswa yang terpapar multimedia ini dilaporkan lebih mampu menyesuaikan gaya bicara mereka dengan audiens dan situasi, serta memahami makna tersirat dalam percakapan.



**Gambar 3. Dampak Multimedia pada Kemampuan Sosiolinguistik**

Meskipun literatur yang ada sebagian besar berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris, prinsip-prinsip efektivitasnya dianggap dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun terdapat kesenjangan riset yang memerlukan penelitian lebih lanjut dalam konteks Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data primer melalui observasi kelas mengkonfirmasi temuan literatur ini. Guru-guru yang diamati secara aktif memanfaatkan video edukatif untuk menjelaskan konsep sosiolinguistik, dan siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi saat berinteraksi dengan multimedia, terutama dalam aktivitas yang bersifat interaktif seperti diskusi pasca-video atau bermain game edukatif sederhana. Teramati adanya peningkatan diskusi siswa mengenai alasan penggunaan bahasa tertentu dalam konteks sosial. Namun, data observasi juga menyoroti bahwa penggunaan game edukatif yang spesifik untuk Bahasa Indonesia dan

sosiolinguistik di sekolah dasar masih terbatas di lapangan.

Wawancara dengan guru lebih lanjut mengungkapkan persepsi positif mereka terhadap efektivitas multimedia dalam membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan mudah dipahami untuk aspek sosiolinguistik. Guru melihat video sebagai alat yang sangat baik untuk memberikan contoh nyata. Namun, tantangan signifikan juga teridentifikasi, meliputi keterbatasan akses teknologi, kurangnya materi multimedia yang siap pakai dan relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia, serta kebutuhan akan pelatihan literasi digital dan pedagogis bagi guru. Keterbatasan ini menggarisbawahi bahwa meskipun potensi multimedia sangat besar, implementasinya di lapangan masih memerlukan dukungan yang memadai.

Secara keseluruhan, temuan dari kedua sumber data ini saling melengkapi, mengkonfirmasi efektivitas umum multimedia dalam konteks yang diteliti, namun juga menyoroti tantangan praktis yang dihadapi guru di lapangan serta kebutuhan akan materi yang lebih spesifik untuk Bahasa Indonesia guna

memaksimalkan pengembangan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar.

### **Diskusi**

Temuan dari penelitian ini, yang mengintegrasikan tinjauan literatur sistematis dengan data primer dari observasi kelas dan wawancara guru, secara konsisten menegaskan peran penting multimedia dalam meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tinjauan literatur awal menunjukkan bahwa jenis multimedia seperti video edukatif dan game edukatif memiliki potensi besar untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa yang kontekstual dan menarik, yang secara langsung berkontribusi pada pemahaman siswa mengenai penggunaan bahasa yang sesuai dengan situasi sosial. Hal ini diperkuat oleh data primer yang menunjukkan bahwa guru secara aktif menggunakan video edukatif untuk mencontohkan penggunaan bahasa formal dan informal, serta mendorong siswa untuk berdiskusi mengenai alasan di balik pilihan bahasa tersebut. Hal ini sejalan dengan teori kognitif dan konstruktivis yang

menekankan pembelajaran melalui observasi, interaksi, dan pengalaman langsung, di mana multimedia dapat mensimulasikan lingkungan komunikasi yang otentik dalam kelas.

Lebih lanjut, temuan dari kedua sumber data ini menggarisbawahi bahwa dampak multimedia tidak hanya terbatas pada penguasaan tata bahasa atau kosakata, tetapi secara signifikan mempengaruhi aspek-aspek kunci dari kemampuan sosiolinguistik. Video yang menampilkan ekspresi wajah, nada suara, dan gestur verbal memungkinkan siswa untuk memahami nuansa komunikasi non-verbal yang krusial dalam pemahaman konteks sosial berbahasa. Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih peka terhadap bagaimana bahasa disesuaikan dengan audiens dan situasi, sebuah keterampilan yang penting untuk menjadi komunikator yang efektif. Demikian pula, game edukatif, meskipun penggunaannya di lapangan masih terbatas, terbukti efektif dalam melatih siswa untuk mempraktikkan pemilihan bahasa yang tepat melalui skenario permainan peran, sebagaimana dilaporkan dalam literatur. Hal ini

mendukung pentingnya pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam mengembangkan kompetensi komunikatif yang holistik.

Namun, penelitian ini juga menyoroti adanya kesenjangan antara potensi multimedia dan realitas implementasi di lapangan. Tinjauan literatur menunjukkan bahwa meskipun video dan game edukatif adalah jenis multimedia yang paling sering disorot, ketersediaan materi yang spesifik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan fokus pada sosiolinguistik masih terbatas. Temuan wawancara dengan guru memperkuat hal ini, di mana banyak guru menghadapi tantangan terkait ketersediaan teknologi, koneksi internet yang stabil, dan kurangnya materi multimedia yang siap pakai dan relevan secara pedagogis. Selain itu, literasi digital guru dan kebutuhan akan pelatihan yang memadai juga menjadi faktor krusial yang menentukan keberhasilan integrasi multimedia. Guru yang terlatih dan memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana mengintegrasikan multimedia secara strategis, tidak hanya sebagai penyaji konten tetapi sebagai fasilitator pembelajaran

sosiolinguistik, menunjukkan hasil yang lebih baik dalam kelas mereka.

Implikasi dari temuan ini sangat penting bagi para pemangku kepentingan di bidang pendidikan. Bagi guru, disarankan untuk secara aktif mencari dan memanfaatkan video edukatif yang relevan dengan konteks budaya Indonesia, serta mendorong diskusi tentang aspek sosiolinguistik yang disajikan. Pengembangan materi game edukatif yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan sosiolinguistik perlu menjadi prioritas bagi pengembang kurikulum dan institusi pendidikan. Dukungan institusional dalam penyediaan infrastruktur teknologi dan program pelatihan guru yang berkelanjutan sangatlah vital untuk memastikan bahwa potensi multimedia dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga, terdapat beberapa keterbatasan. Sebagian besar studi literatur yang ditinjau berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga generalisasi temuan ke dalam konteks Bahasa Indonesia memerlukan kehati-hatian dan penelitian lebih lanjut yang spesifik pada konteks Bahasa

Indonesia. Selain itu, studi kasus yang dilakukan mungkin hanya mencakup beberapa sekolah dasar, sehingga temuan ini mungkin tidak dapat digeneralisasi secara luas tanpa studi tambahan di berbagai wilayah geografis dan jenis sekolah. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi lebih dalam desain instruksional yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosiolinguistik melalui multimedia spesifik Bahasa Indonesia, serta meneliti dampak jangka panjang dari integrasi multimedia terhadap perkembangan linguistik dan sosial siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa multimedia adalah alat yang ampuh untuk meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun efektivitasnya sangat bergantung pada pemilihan materi yang tepat, strategi pedagogis guru yang cerdas, dan dukungan infrastruktur serta profesional yang memadai.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini, yang mengadopsi pendekatan metode campuran dengan menggabungkan tinjauan

literatur sistematis dan pengumpulan data primer, secara meyakinkan menyimpulkan bahwa integrasi multimedia memiliki peran yang signifikan dan positif dalam meningkatkan kemampuan sosiolinguistik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tinjauan literatur terhadap 32 studi yang relevan mengidentifikasi video edukatif dan game edukatif sebagai jenis multimedia yang paling efektif dalam menyajikan model penggunaan bahasa yang kontekstual, membantu siswa memahami perbedaan antara bahasa formal dan informal, serta menumbuhkan kesadaran akan penggunaan bahasa yang sesuai dengan situasi sosial. Temuan ini diperkuat oleh data primer dari observasi kelas dan wawancara guru, yang menunjukkan bahwa multimedia memang memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan pemahaman yang lebih baik terhadap aspek sosiolinguistik. Guru secara aktif memanfaatkan video untuk memberikan contoh nyata, dan siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi saat berinteraksi dengan media digital.

Namun, penelitian ini juga menegaskan bahwa efektivitas multimedia sangat bergantung pada implementasi yang tepat dan dukungan yang memadai. Tantangan seperti ketersediaan teknologi, kualitas materi yang relevan dengan konteks Bahasa Indonesia, serta literasi digital dan pedagogis guru menjadi hambatan utama yang perlu diatasi. Sebagian besar studi literatur yang ada masih berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris, menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk penelitian lebih lanjut yang spesifik pada konteks Bahasa Indonesia guna menghasilkan materi dan strategi yang lebih sesuai. Dengan demikian, meskipun multimedia menawarkan potensi besar untuk membentuk siswa menjadi komunikator yang tidak hanya fasih secara gramatikal tetapi juga peka secara sosiolinguistik, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak untuk mengoptimalkan pemanfaatannya di sekolah dasar Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, Sunusi, S. L., & Bhat, B. A. (2021). Developing teaching material design of basic English Vocabulary based on

- interactive multimedia for Elementary School. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(3), 99–103. <https://doi.org/10.33750/ijhi.v4i3.123>
- Agisni, A., Novari, D., Leander, G., Prawirawan, B. U., & Pohan, A. H. (2023). The effectiveness of multimedia learning: A study on student learning. *Priviet Social Sciences Journal*, 3(7). <https://doi.org/10.55942/pssj.v3i7.215>
- Alhazmi, K. (2024). The Effect of Multimedia on Vocabulary Learning and Retention. *World Journal of English Language*, 14(6), 390. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n6p390>
- Caronia, L. (2021). Language, culture and social interaction: An introduction. Dalam L. Caronia (Ed.), *Dialogue Studies* (Vol. 32, hlm. 1–36). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/ds.32.int>
- Crocetti, E., Albarello, F., Meeus, W., & Rubini, M. (2023). Identities: A developmental social-psychological perspective. *European Review of Social Psychology*, 34(1), 161–201. <https://doi.org/10.1080/10463283.2022.2104987>
- Golubovschi, O. (2024). Interactive strategies for teaching english: Enhancing language acquisition through communicative and task-based learning. *Higher education: traditions, values, perspectives: proceedings of the international scientific conference*, 240–244. Ion Creangă Pedagogical State University. <https://doi.org/10.46727/c.27-28-09-2024.p240-244>
- Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. A. M., & Abid, A. (2022). Serious game design model for language learning in the cultural context. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9317–9355. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10999-5>
- K Varsat, D. A. K. (2024). Sociolinguistics Competence Development in The Esl Classroom: Challenges and Opportunities. *International Journal of Language, Linguistics, Literature and Culture*, 03(05), 12–16. <https://doi.org/10.59009/ijlllc.2024.0084>
- Kuhlen, A. K., & Abdel Rahman, R. (2023). Beyond speaking: Neurocognitive perspectives on language production in social interaction. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 378(1875), 20210483. <https://doi.org/10.1098/rstb.2021.0483>
- Kulichenko, A., Avchinnikova, H., Polyezhaev, Y., Maksymova, A., & Romanchuk, S. (2025). Social Aspects of Cognitive Linguistics: Studying Language Attitudes and Identity. *World Journal of English Language*, 15(5), 78. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n5p78>
- Lachner, A., Backfisch, I., & Franke, U. (2024). Towards an Integrated Perspective of Teachers' Technology Integration: A Preliminary Model and Future Research

- Directions. *Frontline Learning Research*, 12(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.14786/flr.v12i1.11179>
- Mialkovska, L., Cherneta, S., Zabiika, I., Maiboroda, O., Silvestrova, O., & Voitenko, I. (2024). Effective Communication: Digital, Informational, Sociolinguistic Aspects (European Experience). *International Journal of Religion*, 5(4), 253–260.  
<https://doi.org/10.61707/v7tm3p78>
- Mustadi, A., Wibowo, S. E., & Prehadini, T. (2024). Analysis of the Need for Interactive Multimedia Development for Second Language Learning in Primary Schools. *Journal of Ecohumanism*, 3(7).  
<https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4580>
- Panakaje, N., Ur Rahiman, H., Parvin, S. M. R., P, S., K, M., Yatheen, & Irfana, S. (2024). Revolutionizing pedagogy: Navigating the integration of technology in higher education for teacher learning and performance enhancement. *Cogent Education*, 11(1), 2308430.  
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2308430>
- Perez, M. M., & Rodgers, M. P. H. (2019). Video and language learning. *The Language Learning Journal*, 47(4), 403–406.  
<https://doi.org/10.1080/09571736.2019.1629099>
- Rosiana, C., & Rahayu, A. B. (2022). Developing Supplementary Sociolinguistic Material in Youtube Channel to Stimulate the Students' Critical Thinking in Hybrid Class. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 203–211.  
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i2.7361>
- Suyitno, M., Rahim, I., Poncowati, S. D., Rampeng, R., & Surwuy, G. S. (2024). The Influence of Teacher Training, Curriculum Development, and Technological Integration on Student Academic Achievement. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(6), 1397–1406.  
<https://doi.org/10.59613/global.v2i6.207>
- Usman, H., Lestari, I., Siregar, Y. E. Y., Rafiq, S. R., & SENTRYO, I. (2024). Flipbook and e-learning for teaching English to elementary school teacher education students. *Studies in English Language and Education*, 11(2), 919–935.  
<https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35476>
- Wigdorowitz, M., Pérez, A. I., & Tsimpli, I. M. (2023). A holistic measure of contextual and individual linguistic diversity. *International Journal of Multilingualism*, 20(2), 469–487.  
<https://doi.org/10.1080/14790718.2020.1835921>