

MENJELAJAH DUNIA MAYA DI KELAS NYATA : PENGALAMAN AUTENTIK PENGUNAAN MEDIA IT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TINGKAT SD

Susilasari¹, Armawati², Asmardi³, Nunu Mahnun⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Alamat e-mail : ¹susilasari221@gmail.com, ²armawati860806@gmail.com

³asmardi0497@gmail.com ⁴nunu.mahnun@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology (IT) has brought significant changes to the world of education, including Indonesian language learning in elementary schools. This study aims to describe the application of information technology media in creating authentic learning experiences and analyze the effect of IT media use on student engagement and language skills. This study uses a literature review as the primary approach. A literature review is a research method conducted by collecting, reading, analyzing, and summarizing the results of various relevant previous studies. These findings reinforce the view that learning Indonesian through digital media can create authentic learning experiences relevant to students' real lives, in line with the principles of the Independent Curriculum. However, successful implementation is still influenced by teachers' digital competence, the availability of resources, and a supportive learning environment. Therefore, this study recommends the need for ongoing training for teachers, the provision of simple and contextual digital media, and collaboration between schools and parents to support IT-based Indonesian language learning in a sustainable and equitable manner.

Keywords: *IT, Authentic Experience, Indonesian, Elementary School.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi (IT) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media teknologi informasi dalam menciptakan pengalaman belajar autentik serta menganalisis pengaruh penggunaan media IT terhadap keterlibatan dan keterampilan berbahasa siswa. Penelitian ini menggunakan metode *literatur review* sebagai pendekatan utama. Literatur review adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, menganalisis, dan menyimpulkan hasil dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media digital mampu menciptakan pengalaman belajar autentik yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sejalan dengan prinsip *Kurikulum Merdeka*. Namun demikian, keberhasilan penerapan masih dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, ketersediaan sarana, dan dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru, penyediaan

media digital yang sederhana dan kontekstual, serta kolaborasi sekolah dan orang tua untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis IT secara berkelanjutan dan merata.

Kata Kunci: *IT, Pengalaman Autentik, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Semakin berkembangnya teknologi, anak-anak sekolah dasar (SD) sekarang tumbuh sebagai bagian dari generasi digital. Kehadiran perangkat seperti tablet, smartphone, video pembelajaran, permainan edukasi, serta platform daring mengubah cara siswa menerima informasi. Jika dimanfaatkan dengan tepat, media IT dapat membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Keterlibatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kesan pembelajaran yang menarik sehingga sesuai perkembangan teknologi saat ini (Sasrianti dan Agustina, 2025).

Fenomena yang banyak ditemui dalam dunia pendidikan saat ini adalah banyaknya guru dan sekolah mulai mengembangkan atau mengadopsi media digital seperti video interaktif, game edukasi, dan platform sekolah untuk materi berbahasa Indonesia. Selain itu masih ada kesenjangan kemampuan guru dan infrastruktur seperti akses

internet, perangkat, dan kesiapan orang tua yang memengaruhi efektivitas pemakaian media tersebut. Artinya, peluang besar ada, tetapi tantangan implementasi juga nyata.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, banyak contoh dari pengembangan game edukasi yang mengangkat kearifan lokal. Game dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan berupa stress dan rasa cemas dalam belajar, sehingga mampu menimbulkan lingkungan yang lebih nyaman dan merangsang siswa untuk berpartisipasi lebih (Rambe *et al.*, 2024).

Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan di beberapa sekolah memberi ruang yang lebih besar bagi guru untuk berinovasi menggunakan media digital dalam desain pembelajaran (Sumadyo *et al.*, 2024). Dengan kebebasan memilih dan mengembangkan media, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berbasis proyek yang cocok untuk tujuan penguasaan

keterampilan berbahasa. Namun keberhasilan langkah ini bergantung pada pelatihan guru, dukungan sekolah, dan ketersediaan sarana. Selain itu masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD seperti ketidakmerataan akses internet dan perangkat terutama di daerah pedesaan, kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan mengelola media digital, serta kendala biaya dan dukungan orang tua. Oleh karena itu, pengembangan program yang memadukan pelatihan guru, pemilihan media yang tepat, mudah diakses, ramah anak, dan penyusunan aktivitas autentik menjadi strategi yang praktis dan relevan untuk menghadirkan dunia maya di kelas nyata secara efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *literatur review* sebagai pendekatan utama. Literatur review adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, menganalisis, dan menyimpulkan hasil dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan (Magdalena

et al., 2021). Tujuannya adalah untuk mengetahui Menjelajah Dunia Maya Di Kelas Nyata : Pengalaman Autentik Penggunaan Media It Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SD. Proses literatur review dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti mencari dan memilih sumber referensi berupa jurnal nasional, buku, dan laporan penelitian dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2019–2024) yang membahas topik tentang Menjelajah Dunia Maya Di Kelas Nyata : Pengalaman Autentik Penggunaan Media It Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Di Sd. Metode literatur review dianggap relevan karena topik ini sudah banyak dikaji dari berbagai sudut pandang, baik secara teoritis maupun empiris. Dengan menggabungkan temuan dari berbagai penelitian, peneliti dapat mengidentifikasi pola umum, persamaan, dan perbedaan dari hasil studi terdahulu. Pemilihan studi literatur review atau dikenal dengan studi pustaka karena dinilai lebih efektif karena diambil dari hasil penelitian sebelumnya yang telah terpublikasi untuk referensinya (Sumadyo *et al.*, 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Media Teknologi Informasi (IT) dalam Menciptakan Pengalaman Belajar Autentik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (SD). Media berbasis teknologi informasi seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi edukasi, *learning management system* (LMS), dan permainan digital yang tidak lagi sekadar alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses belajar yang mampu menciptakan pengalaman belajar autentik, seperti pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan bermakna bagi siswa (Dalle *et al.*, 2025).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan media IT memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan situasi dunia nyata. Hal ini berupa siswa yang dapat membuat video pendek untuk menceritakan

pengalaman sehari-hari, kegiatan ini tentunya dapat melatih keterampilan berbicara, selain itu menulis blog atau teks digital yang dapat melatih keterampilan menulis, atau menggunakan kuis daring seperti *Quizizz* dan *Wordwall* untuk memperkuat pemahaman kosa kata dan struktur kalimat. Kegiatan ini bukan hanya meningkatkan pemahaman bahasa, tetapi juga membangun kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa.

Menurut penelitian Rambe *et al.*, (2024), pengembangan game edukatif di SD, terbukti efektif meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif yang dekat dengan kehidupan siswa memunculkan semangat belajar yang lebih tinggi serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi berbahasa.

Penerapan media IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman nyata. Guru memiliki kebebasan memilih media digital yang sesuai dengan konteks

sekolah dan karakteristik peserta didik. Penelitian Sumadyo dkk. (2024) menunjukkan bahwa guru SD yang menerapkan media digital secara kreatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 80% dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, pembelajaran autentik melalui media IT memungkinkan guru menghadirkan konteks sosial dan budaya lokal ke dalam ruang kelas digital. Misalnya, guru dapat menggunakan video wawancara dengan tokoh masyarakat untuk melatih keterampilan menyimak, atau mengajak siswa menulis laporan hasil observasi lingkungan menggunakan aplikasi sederhana. Aktivitas semacam ini menghubungkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kehidupan nyata siswa, sehingga tidak bersifat hafalan, tetapi aplikatif.

Namun, penerapan media IT tidak lepas dari tantangan. Sebagian sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan, masih menghadapi keterbatasan jaringan internet, ketersediaan perangkat, dan rendahnya literasi digital guru. Menurut penelitian Sasrianti &

Agustina (2025), salah satu hambatan utama penerapan media digital di SD adalah kurangnya pelatihan teknopedagogi guru, yaitu kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan dukungan berkelanjutan berupa pelatihan guru berbasis praktik, penyediaan media digital yang sederhana dan adaptif, serta kolaborasi antara sekolah dan orang tua untuk memfasilitasi pembelajaran di rumah. Dengan dukungan tersebut, penerapan media IT dapat benar-benar menciptakan pengalaman belajar autentik yang menumbuhkan keterampilan abad ke-21 pada siswa SD: berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bukan hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter belajar yang aktif, reflektif, dan berorientasi pada pengalaman nyata. Media digital berperan penting dalam menjembatani dunia maya dengan dunia nyata siswa mewujudkan kelas yang bukan

sekadar ruang belajar, tetapi juga ruang eksplorasi makna dan pengalaman hidup.

2. Sejauh Mana Penggunaan Media IT Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterlibatan Dan Keterampilan Berbahasa Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.

Perubahan paradigma pembelajaran di era digital telah mendorong sekolah dasar untuk beradaptasi dengan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Media teknologi informasi (IT) kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai wadah interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan. Ketika siswa menggunakan media digital seperti video interaktif, *Quizizz*, *Wordwall*, aplikasi menulis digital, atau platform kolaboratif seperti *Google Classroom*, mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar yang lebih menarik, visual, dan partisipatif.

Beberapa indikator utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

- a) Peningkatan Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa adalah salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media IT terbukti meningkatkan atensi, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses belajar. Menurut penelitian Sumadyo *et al.*, (2024), penerapan media digital dalam Kurikulum Merdeka meningkatkan partisipasi siswa hingga 80% dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada kegiatan membaca interaktif dan diskusi daring. Media visual dan audio mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional.

Penelitian Sasrianti & Agustina (2025) juga menegaskan bahwa penggunaan media digital membuat siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berkolaborasi. Guru yang menggunakan video pembelajaran, kuis digital, atau platform cerita interaktif melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Hal ini menunjukkan

bahwa IT bukan hanya meningkatkan *engagement* kognitif (perhatian dan pemahaman), tetapi juga *engagement* emosional (antusiasme dan minat belajar).

Selain itu, hasil survei yang dilakukan oleh Sucipto (2022) menyatakan bahwa 71,55% peserta didik setuju bahwa teknologi memudahkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, terutama dalam pembelajaran daring selama pandemi. Angka ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar berbasis IT mampu membangkitkan minat belajar siswa secara signifikan

b) Peningkatan Keterampilan Berbahasa

Penggunaan media IT tidak hanya memengaruhi minat dan keterlibatan, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan keterampilan berbahasa siswa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak siswa dapat berupa

Siswa yang belajar melalui media audiovisual seperti video cerita rakyat, wawancara, atau animasi Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan kemampuan memahami isi dan makna teks lisan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sumadyo *et al.*, (2024) yang menemukan bahwa media belajar yang banyak jenis akan lebih diminati dan membuka pola pikir siswa sehingga siswa akan mudah dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Sementara itu keterampilan berbicara dapat berupa Aktivitas seperti membuat vlog cerita pendek atau presentasi video mendorong siswa berlatih berbicara dengan percaya diri. Mereka tidak hanya menirukan, tetapi juga belajar menyusun kalimat, melatih intonasi, dan mengekspresikan gagasan. Sebagaimana hasil penelitian Ramadhani *et al*, (2024) aplikasi digital seperti Canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif dalam penyampaian pesan puisi

sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian aplikasi digital dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dapat berupa Aplikasi digital seperti *Storybird*, *Canva for Education*, dan *Google Docs* memberikan ruang bagi siswa untuk menulis teks cerita atau puisi, lalu membacanya secara daring bersama teman. Proses kolaboratif ini melatih kemampuan berpikir kritis dan berbahasa dengan struktur yang benar.

c) Faktor yang mempengaruhi dampak penggunaan media IT

Efektivitas media IT dalam meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berbahasa sangat bergantung pada beberapa faktor seperti kompetensi digital guru dimana guru harus memahami cara memilih dan mengintegrasikan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia (Sasrianti dan Agustina, 2025). Guru seharusnya memiliki keterampilan khusus agar dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan teknologi digital (Sumadyo *et al.*, 2024). Selain itu ketersediaan sarana dan jaringan internet, terlebih lagi setiap sekolah dengan fasilitas yang terbatas akan sulit memanfaatkan potensi penuh media digital (Rambe *et al.*, 2024). Terakhir adalah dukungan lingkungan belajar berupa Partisipasi orang tua dan kolaborasi antar siswa berperan penting dalam menjaga semangat belajar berbasis teknologi. Tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan berkelanjutan, penggunaan media sederhana berbasis *offline*, dan kolaborasi antarsekolah untuk berbagi sumber pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, penggunaan media teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan keterampilan berbahasa siswa SD. Melalui pendekatan yang kreatif dan autentik, siswa tidak hanya menjadi pengguna bahasa yang baik, tetapi juga pembelajar aktif yang mampu mengekspresikan ide dan beradaptasi dengan tuntutan abad

ke-21. Dunia maya yang dihadirkan ke dalam kelas nyata terbukti mampu menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Penerapan media teknologi informasi (IT) memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar autentik serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Penggunaan berbagai media digital seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, dan platform kolaboratif telah mengubah proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Melalui media IT, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses belajar. Kegiatan seperti membuat vlog cerita, menulis teks digital, dan mengikuti kuis daring terbukti mampu menumbuhkan kreativitas, berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi siswa. Pengalaman belajar autentik ini menjembatani antara dunia maya dan kehidupan nyata siswa, sehingga materi Bahasa Indonesia lebih mudah

dipahami dan diaplikasikan dalam konteks sehari-hari.

Namun, keberhasilan penerapan media IT sangat bergantung pada beberapa faktor pendukung, yaitu kompetensi guru dalam mengelola teknologi pembelajaran, ketersediaan sarana dan infrastruktur digital, serta dukungan lingkungan belajar baik dari sekolah maupun orang tua. Tanpa kesiapan aspek-aspek tersebut, potensi media IT tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang memanfaatkan teknologi informasi secara kreatif dan kontekstual dapat menjadi jembatan menuju pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan guru berkelanjutan, peningkatan infrastruktur sekolah, dan pengembangan media digital yang sederhana namun autentik agar penerapan pembelajaran berbasis IT dapat berlangsung efektif, merata, dan berkelanjutan di seluruh satuan pendidikan dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalle, A., Usman, M., Ernawati., Adys, H. P. (2025). *Penggunaan Media Digital Sebagai Alat Komunikasi Instruksional dalam Pembelajaran Bahasa Jerman*. Didaktika: Jurnal Kependidikan. 4(2).
- Magdalena., Endayana, B., Aflah, I., Maimunah, dan Nurazmi. (2021). *Metode Penelitian untuk Penulisan Laporan Penelitian dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Buku Literasiologi. Tasik Malaya.
- Ramadhani, E., Ngatmini., Kandida dan Yusuf. (2024). *Penerapan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Puisi Kelas*. Pembahsi Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia. Vol 14(2).
- Rambe, A., Fatimah, H., Rilwan dan Hasratuddin. (2024). *Pemanfaatan media berbasis game dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran sekolah dasar*. ELSE : Ementary School Education Journal. Vol 8(3)
- Sasrianti, E., & Agustina, L. (2025). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Digital sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21*. Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 249–262.
- Sucipto, T Adi. (2022). *Efektifitas Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*. Jurnal Sains, Nalar dan Aplikasi Teknologi Informasi Vol 1(2).
- Sumadyo, B., Prameswari, J dan Dewi, I. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Kurikulum Merdeka di SDS IT Nurul Yakin*. Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasan dan Sastra. Vol 11 (2).