

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V

Oktavia Adinda¹, M. Sobry², Silka Yuanti Draditaswari³

¹²³Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Mataram

220106114.mhs@uinmataram.ac.id

ABSTRACT

Abstract—Research on the utilization of digital media in elementary school learning, particularly in Indonesian language instruction, remains limited. This study aimed to identify: (1) the forms of digital media utilization in fifth-grade Indonesian language learning at SDN 2 Sigerongan, (2) the obstacles faced by teachers in utilizing digital media, and (3) the efforts made to overcome these obstacles. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research participants included the principal, the fifth-grade Indonesian language teacher, and fifth-grade students of SDN 2 Sigerongan. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the utilization of digital media in fifth-grade Indonesian language learning at SDN 2 Sigerongan had not been implemented consistently in every stage of learning activities. In the preliminary stage, teachers used YouTube videos as an ice-breaking activity. In the main activity stage, Canva was utilized as a learning media under certain conditions. In the closing stage, Quizizz was used as an evaluation tool. The obstacles encountered included limited facilities such as smart TVs and LCD projectors, unstable internet access, and teachers' limited skills in utilizing digital media. Efforts to overcome these obstacles included sharing facilities alternately, using teachers' personal devices, and adjusting the use of digital media to classroom conditions. This study is expected to serve as a reference for teachers and schools in developing the use of digital media in Indonesian language learning at the elementary school level.

Keywords—Digital Media, Indonesian Language Learning, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bentuk pemanfaatan media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 2 Sigerongan, (2) kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media digital, dan (3) upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data penelitian meliputi kepala sekolah, guru Bahasa

Indonesia kelas V, dan siswa kelas V SDN 2 Sigerongan. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 2 Sigerongan belum diterapkan secara konsisten pada setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap pendahuluan, guru memanfaatkan video YouTube sebagai kegiatan ice breaking. Pada tahap inti, Canva digunakan sebagai media penyampaian materi pada kondisi tertentu. Pada tahap penutup, Quizizz dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas seperti smart TV dan LCD, keterbatasan jaringan internet, serta keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu penggunaan fasilitas secara bergiliran, pemanfaatan perangkat pribadi guru, serta penyesuaian penggunaan media digital dengan kondisi pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Kurikulum pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perubahan global agar proses pembelajaran dapat menjawab tantangan zaman. Hal tersebut tercantum dalam bagian Menimbang huruf b Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menegaskan bahwa kurikulum perlu dirancang agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika sosial dan budaya masyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dituntut untuk terus berkembang dan memanfaatkan berbagai sumber

belajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Menurut beberapa ahli yang dikutip oleh Mila, Handayani dan Yunus Abidin (2023), era digital memungkinkan arus informasi diakses dan disebarakan dengan cepat tanpa batas ruang dan waktu sehingga masyarakat hidup dalam kondisi yang saling terkoneksi. Nur Ika Fatmawati dan Ahmad Sholikin menjelaskan bahwa kemampuan memanfaatkan teknologi informasi menjadi kebutuhan penting agar manusia mampu beradaptasi dengan

perkembangan zaman yang semakin maju. Dalam konteks pendidikan, Syahputra menegaskan bahwa paradigma pembelajaran abad ke-21 harus mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang didukung oleh literasi digital.

Perubahan paradigma pembelajaran tersebut semakin terlihat sejak pandemi COVID-19, ketika proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan berbagai media digital seperti Google Classroom, Google Meet, Socrative, dan Quizizz. Pemanfaatan media digital tidak hanya digunakan selama masa pandemi, tetapi juga terus berkembang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki dasar hukum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan

suasana belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya. Selain itu, Pasal 12 ayat (1) huruf b menegaskan bahwa setiap peserta didik berhak memperoleh pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Aspek profesionalisme guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik dan profesional. Pada Pasal 20 disebutkan bahwa guru wajib mengembangkan kompetensinya secara berkelanjutan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi, termasuk media digital, dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muci, Herliyanto (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz dan Kahoot! Memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memotivasi siswa dalam belajar, serta membantu guru memantau perkembangan hasil belajar siswa secara langsung. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital masih lebih banyak difokuskan pada tahap evaluasi dan penguatan materi, sedangkan penggunaan media digital sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran masih relatif terbatas.

Kondisi tersebut juga terlihat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Sigerongan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V, penggunaan media digital telah diterapkan sejak masa pandemi COVID-19 melalui pemanfaatan WhatsApp dan Google Classroom untuk menyampaikan materi dan tugas pembelajaran. Seiring perkembangannya, guru mulai menggunakan aplikasi yang lebih

interaktif seperti Quizizz, Canva, dan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, dalam praktik pembelajaran, penggunaan media digital masih lebih dominan pada tahap evaluasi dan penguatan materi melalui aplikasi Quizizz dan Wordwall. Sementara itu, Canva digunakan sebagai media penyampaian materi hanya pada kondisi tertentu dan belum diterapkan secara konsisten pada setiap pertemuan pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan langsung dari guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media digital, terutama melalui aplikasi Quizizz pada kegiatan evaluasi. Siswa terlihat lebih berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan mampu memberikan jawaban yang lebih tepat dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal karena penggunaannya masih terfokus pada tahap evaluasi

dan belum dimanfaatkan secara konsisten sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara pemanfaatan media digital yang idealnya digunakan pada seluruh tahapan pembelajaran dengan praktik di lapangan yang masih terbatas pada tahap tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan media digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 2 Sigerongan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di SDN 2 Sigerongan, Kecamatan Lingsar, Kabupaten Lombok Barat. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V, kepala sekolah, dan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen, jurnal, dan literatur yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan

untuk mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media digital. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai bentuk pemanfaatan media digital, kendala yang dihadapi guru, serta upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala tersebut. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, media digital, dan dokumen pendukung lainnya.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dikutip dari Rony Zulfirman (2022) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 2 Sigerongan telah mulai diterapkan pasca pandemi COVID-19 dengan dukungan fasilitas sekolah berupa smart TV dan LCD proyektor yang digunakan secara bergiliran. Media digital yang digunakan meliputi

YouTube, Canva, Quizizz, dan Wordwall, namun penggunaannya belum sepenuhnya terintegrasi secara konsisten pada setiap tahapan pembelajaran.

Pada pelaksanaannya, media digital dimanfaatkan dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, media digital digunakan secara terbatas sebagai kegiatan ice breaking melalui video YouTube yang berisi aktivitas seperti lagu dan peregangan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.



Gambar 1. Penggunaan Media YouTube sebagai Ice Breaking

Penggunaan media ini berfungsi sebagai stimulus awal yang membantu siswa menjadi lebih rileks, fokus, dan siap mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Mayer dikutip dari Puji Rahayu (2024) yang menyatakan bahwa kombinasi informasi visual dan audio dapat meningkatkan proses kognitif

siswa secara lebih efektif. Meskipun demikian, penggunaan media digital pada tahap ini belum dilakukan secara konsisten karena keterbatasan fasilitas seperti penggunaan smart TV dan LCD proyektor yang harus bergantian antar kelas serta kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil. Selain itu, pada tahap ini interaksi yang terjadi masih bersifat individual sehingga belum mendorong kolaborasi antar siswa secara optimal.

Pada tahap inti pembelajaran, media digital digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi melalui aplikasi Canva yang ditampilkan menggunakan smart TV atau LCD proyektor. Media ini membantu menyajikan materi secara visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. Penyajian Materi Menggunakan Media Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada tahap ini mampu meningkatkan pemahaman siswa karena materi

disajikan dalam bentuk visual yang lebih konkret dibandingkan penjelasan verbal semata. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad dikutip dari Azizatul Habibah dkk (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pesan agar lebih mudah dipahami peserta didik. Namun demikian, penggunaan media digital pada tahap ini juga belum bersifat konsisten karena guru masih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks akibat keterbatasan fasilitas serta gangguan jaringan internet. Kondisi tersebut menyebabkan integrasi media digital belum berjalan optimal, dan kegiatan pembelajaran masih didominasi interaksi satu arah sehingga belum mendorong kerja sama antar siswa secara maksimal.

Pada tahap penutup pembelajaran, media digital digunakan secara lebih intensif dalam bentuk evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dan Wordwall. Quizizz menjadi media yang paling sering digunakan karena lebih praktis dan sudah familiar bagi siswa.



Gambar 3. Penggunaan Media Quizizz dalam Evaluasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi karena berbasis gamifikasi yang menyenangkan. Selain itu, dalam kondisi keterbatasan perangkat, guru juga menggunakan inovasi berupa lembar jawaban berbasis QR code untuk memfasilitasi siswa dalam menjawab soal secara individual. Strategi ini menunjukkan adanya adaptasi kreatif terhadap keterbatasan fasilitas di sekolah. Temuan ini sejalan dengan Sitorus dan Santoso (2022) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan game-based learning. Meskipun siswa aktif dalam menjawab soal evaluasi, interaksi yang terjadi masih bersifat individual dan belum mendorong kolaborasi antar siswa secara signifikan.

Selain pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, penelitian ini juga menemukan adanya berbagai kendala dalam implementasinya. Kendala utama meliputi keterbatasan jaringan internet yang tidak stabil, sarana dan prasarana yang masih terbatas, serta penggunaan perangkat seperti smart TV dan LCD proyektor yang harus digunakan secara bergiliran antar kelas. Selain itu, masih terdapat perbedaan tingkat kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital yang turut memengaruhi konsistensi penggunaannya dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia di sekolah.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan penyesuaian strategi pembelajaran dengan tetap melanjutkan pembelajaran menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab ketika jaringan internet tidak stabil. Guru juga hanya menggunakan media digital ketika kondisi memungkinkan. Di sisi lain, pihak sekolah melakukan pendampingan antar guru dalam

penggunaan media digital, meningkatkan kualitas jaringan internet, serta merencanakan penambahan fasilitas pembelajaran seperti smart TV dan proyektor. Upaya ini menunjukkan adanya kolaborasi antara guru dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital di lingkungan pembelajaran.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 2 Sigerongan menunjukkan pola penggunaan yang belum merata pada setiap tahap pembelajaran, dengan dominasi pada tahap penutup. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi media digital masih berada pada tahap adaptasi, di mana penggunaannya masih bergantung pada kebutuhan pembelajaran dan ketersediaan fasilitas, bukan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang terstruktur. Meskipun terdapat berbagai kendala, media digital tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, diperlukan penguatan perencanaan pembelajaran berbasis digital, peningkatan kompetensi guru, serta

perbaikan sarana dan prasarana agar pemanfaatan media digital dapat terintegrasi secara lebih optimal dalam seluruh proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 2 Sigerongan telah diterapkan, namun belum terintegrasi secara optimal pada seluruh tahapan pembelajaran. Media digital seperti YouTube, Canva, Quizizz, dan Wordwall lebih dominan digunakan pada tahap penutup pembelajaran, sedangkan pada tahap pendahuluan dan inti masih bersifat insidental serta bergantung pada ketersediaan fasilitas dan kondisi jaringan internet.

Pemanfaatan media digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa, terutama melalui media berbasis visual dan gamifikasi. Implementasi pembelajaran berbasis digital masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet yang tidak stabil, serta variasi kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Meskipun demikian, terdapat upaya yang dilakukan oleh guru dan pihak

sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital melalui penyesuaian strategi pembelajaran, pendampingan antar guru, serta peningkatan fasilitas sekolah.

Saran

Penguatan perencanaan pembelajaran berbasis digital diperlukan untuk meningkatkan efektivitas integrasi media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan menjadi hal penting agar pemanfaatan media digital dapat berjalan lebih optimal.

Sekolah juga diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana, terutama jaringan internet serta perangkat pembelajaran digital, guna mendukung keberlanjutan implementasi media digital dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press.
- Habibah, A., dkk. (2025). Klasifikasi jenis-jenis media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).

- Handiyani, M., & Abidin, Y. (2023). Peran guru dalam membina literasi digital peserta didik pada konsep pembelajaran abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408–409.
- Herliyanto, M. (2023). Peran aplikasi pembelajaran digital (Quizizz, Kahoot!) dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek RI. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id> pada 10 Maret 2026.
- Rahayu, P., dkk. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5).
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari <https://pusmendik.kemdikbud.go.id> pada 29 November 2025.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Diakses pada 10 Maret 2026.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Pendidikan*, 12(2).
- Sutikno, M. S., & Hadisaputra, P. (2020). *Penelitian kualitatif*. Lombok: Holistica.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 150.