

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS INTERAKTIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR:
A SYSTEMATIC LITERATURE**

Nailah Zaniyati Hazmi¹, Sevia Utama Putri², Rahma Aulia³, Darwanto⁴

¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kotabumi

[¹nailazaniyati@gmail.com](mailto:nailazaniyati@gmail.com), [²Cepiautama@gmail.com](mailto:Cepiautama@gmail.com),
[³raulaa16@gmail.com](mailto:raulaa16@gmail.com), [⁴ddharwant@gmail.com](mailto:ddharwant@gmail.com)

ABSTRACT

Learning Indonesian has important significance in the context of communication, respect for human values, and preservation of culture and customs. The government has implemented provisions to ensure that Indonesian language learning occurs in educational institutions. However, there are alternative learning media that can be used to increase student involvement and motivation, namely by using interactive learning media. The purpose of this article is to evaluate the effectiveness of using interactive learning media in teaching Indonesian to elementary school students. This study uses a Systematic Literature Review approach by utilizing the Google Scholar database. The articles reviewed involved works published between 2022 and 2026 with search keywords applied in three stages. In the initial stage, there were 1,900 documents with the keyword "Indonesian language learning media". In the second stage, the search focus was directed at the research subject "primary school students", resulting in 351 documents. In the third stage, the research focused more on efforts to "improve learning outcomes", producing 152 documents. In stage four, the data was validated by establishing criteria for publicly accessible documents, resulting in 9 articles that met these criteria. When the analysis was carried out, there were 6 articles that were in accordance with the research field and were analyzed, while 3 other articles did not meet the criteria and were excluded from the analysis. The results of the research show that the use of interactive media-based Indonesian language learning for elementary school students can be a solution to improve student learning achievement. This media can also increase enthusiasm for learning, student learning activities, and student interest in learning. Students also show enthusiasm in the learning process, while the advantage of this media lies in its ability to develop skills such as cooperation, critical thinking and communication.

Keywords: Indonesian language learning media, elementary school students, improving learning outcomes

ABSTRAK

Belajar bahasa Indonesia memiliki signifikansi penting dalam konteks komunikasi, penghormatan terhadap nilai-nilai kemanusiaan, serta pelestarian budaya dan adat istiadat. Pemerintah telah mengimplementasikan ketetapan untuk memastikan

bahwa pembelajaran bahasa Indonesia terjadi di lembaga pendidikan. Meskipun demikian, terdapat media pengganti pembelajaran yang memungkinkan dimanfaatkan guna meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif. Tujuan artikel ini untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran bahasa Indonesia pada siswa tingkat sekolah dasar. Studi ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review dengan memanfaatkan database Google Scholar. Artikel-artikel yang ditinjau melibatkan karya yang diterbitkan antara tahun 2022 hingga 2026 dengan kata kunci pencarian yang diaplikasikan dalam tiga tahap. Pada tahap awal, terdapat 1.900 dokumen dengan kata kunci “media pembelajaran bahasa indonesia” . Pada tahap kedua, fokus pencarian diarahkan pada subjek penelitian “siswa sekolah dasar”, menghasilkan 351 dokumen. Pada tahap ketiga, penelitian lebih difokuskan pada upaya “meningkatkan hasil belajar”, menghasilkan 152 dokumen. Pada tahap empat, data divalidasi dengan menetapkan kriteria dokumen yang dapat diakses secara publik, menghasilkan 9 artikel yang memenuhi kriteria tersebut. Saat dilakukan analisis, terdapat 6 artikel yang sesuai dengan bidang penelitian dan dianalisis, sedangkan 3 artikel lainnya tidak memenuhi kriteria dan dikecualikan dari analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis media interaktif kepada siswa sekolah dasar dapat menjadi solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar, aktivitas belajar siswa, dan minat untuk belajar siswa. Siswa juga menunjukkan antusiasme dalam proses belajar, sementara keunggulan media tersebut terletak pada kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan seperti kerjasama, pemikiran kritis, dan komunikasi.

Kata kunci: Media pembelajaran bahasa Indonesia, Siswa sekolah dasar, Meningkatkan hasil belajar

A. Pendahuluan

Keterampilan bahasa Indonesia yang benar atau tepat dan baik adalah kompetensi penting untuk siswa sekolah dasar. Bahasa Indonesia berfungsi untuk bahasa resmi serta sebagai bahasa pemersatu setiap bangsa Indonesia (Vika, 2023). Belajar bahasa Indonesia penting untuk komunikasi,

menghormati nilai-nilai kemanusiaan, dan melestarikan budaya dan adat istiadat (Maija, 2023). Bahasa Indonesia memainkan peran pemersatu, menyatukan beragam bahasa dan budaya rakyat Indonesia. Pemerintah telah menerapkan kebijakan untuk memastikan pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga pendidikan

tinggi(Muhammad et al., 2023). Kebijakan ini bertujuan untuk menstandarisasi pembelajaran bahasa Indonesia dan mengatasi tantangan seperti kemajuan teknologi dan pembelajaran berbasis digital [Zulfadhli et al.]. Secara keseluruhan, bahasa Indonesia memiliki arti penting dalam mempromosikan identitas nasional, komunikasi, dan pelestarian budaya, oleh karna itu sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengembangkan keterampilan bahasa Indonesia yang baik (Agita, 2023).

Belajar bahasa Indonesia disekolah dasar sering dihadapkan dengan berbagai masalah, termasuk hasil belajar siswa yang rendah(Eka & Bina, 2023). Masalah-masalah ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Kurangnya motivasi belajar siswa, yang menghambat keterlibatan dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran (Rika et al., 2023). Metode pembelajaran yang digunakan seringkali kurang menarik, menyebabkan penurunan minat dan antusiasme di kalangan siswa(Hari, 2024). Keterbatasan dalam sarana pembelajaran dan infrastruktur, khususnya dalam penggunaan

teknologi dan media pembelajaran, yang mempengaruhi efektivitas belajar mengajar(Muhammad et al., 2022). Faktor-faktor ini secara kolektif berkontribusi terhadap hambatan yang dihadapi dalam belajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, menyoroti kebutuhan pendidik untuk mengatasi masalah ini dan menerapkan strategi yang dapat meningkatkan motivasi siswa, memanfaatkan metode pembelajaran yang menarik, dan menyediakan sumber daya belajar yang memadai(Ina, 2023a).

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah motivasi siswa yang rendah yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Media belajar yang berbasis interaktif, teknologi, dan menggunakan augmented reality dapat meningkatkan minat siswa dan pemahaman tentang materi pelajaran(Sri & Rahayu, 2023). Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti permainan dan teka-teki silang, juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disajikan(Wahid et al., 2024). Media

pembelajaran visual, terutama dalam bentuk animasi, teks, gambar, video, dan audio, dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar lebih menarik(Fatiya et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat secara efektif menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa, memenuhi tujuan pendidikan, dan meningkatkan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa(Yudha et al., 2025) .

Penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, papan tulis, dan penanda, dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terkadang kurang menarik bagi siswa, yang membuat kurangnya motivasi dalam belajar(Eny et al., 2023a). Namun, ada media belajar alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa. Misalnya, video interaktif telah terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dalam mata pelajaran bahasa Indonesia(Ina, 2023b). Selain itu, penggunaan dinding kata sebagai alat pengajaran telah terbukti secara signifikan meningkatkan kinerja

akademik siswa dalam bahasa Indonesia(Elhefni et al., 2023). Media pembelajaran lain yang efektif adalah majalah dinding, yang dapat menginspirasi siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dalam bentuk tertulis, yang mengarah pada peningkatan belajar siswa . Dengan memasukkan media pembelajaran inovatif ini dalam belajar bahasa Indonesia, guru dapat membangkitkan motivasi siswa serta meningkatkan prestasi belajar(Ina, 2023c).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pencapaian siswa di berbagai bidang studi, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia(Ratna & Enny, 2023). Media pembelajaran interaktif telah ditemukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta meningkatkan retensi informasi(Cepi & Budi, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa memasukkan media pembelajaran interaktif ke dalam kelas dapat memiliki dampak

positif pada hasil pembelajaran siswa(Wisman et al., 2025).

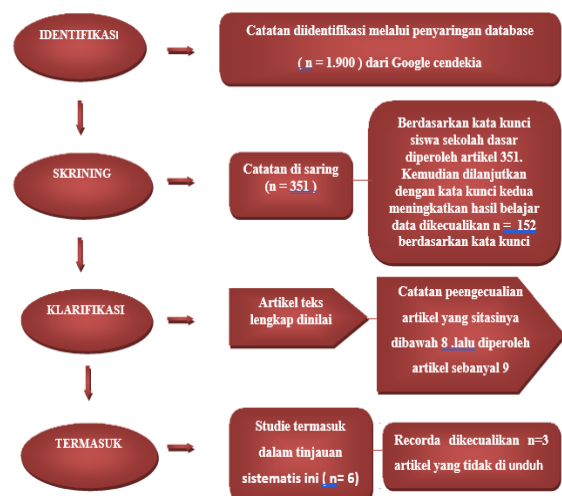
Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran bahasa Indonesia pada siswa tingkat sekolah dasar(Eny et al., 2023b). Artikel ini akan melakukan analisis literatur terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik tersebut. Berdasarkan pengetahuan umum, permasalahan, solusi, kondisi di lapangan, studi – studi terdahulu, dan tujuan artikel yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa(Serly et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Dengan melakukan tinjauan sistematis, peneliti dapat mengevaluasi literatur ilmiah yang ada secara teliti dan komprehensif(Patrina et al., 2021). Pendekatan ini melibatkan pemilihan artikel yang memenuhi kriteria inklusi spesifik dan merangkum temuan mereka. Dengan

memanfaatkan sumber terpercaya, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang kemajuan saat ini di lapangan dan mengidentifikasi kesenjangan penelitian potensial yang memerlukan eksplorasi lebih lanjut(M. et al., 2024). Proses ini memungkinkan untuk analisis mendalam dan menghasilkan temuan yang relevan terkait dengan fokus penelitian(A. & Lobão, 2023).

Gambar 1. Proses pencarian dokumen artikel dalam Tinjauan Analisis Sistematis



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Langkah awal dalam mencari artikel adalah melalui akses ke database <https://scholar.google.com/>. Proses penentuan kata kunci pencarian dilakukan dengan menggunakan "media pembelajaran

bahasa indonesia". Selanjutnya, pencarian dipersempit dengan memfokuskan pada artikel yang dipublikasikan antara tahun 2022 hingga 2026. Proses pencarian artikel direncanakan untuk dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2026. Hasil dari pencarian dengan kata kunci yang telah ditentukan mengembalikan 1.900 hasil, mencakup berbagai jenis dokumen.

Hasil pencarian pada tahap pertama menunjukkan adanya 1.900 dokumen dengan berbagai jenis file. Untuk memperoleh artikel yang lebih sesuai dengan tujuan penelitian, dilakukan tahap kedua dengan menambahkan kata kunci "siswa sekolah dasar" dan menyisipkan kata "and" di antara keduanya. Hasil pencarian pada tahap kedua dengan menambahkan kata kunci "siswa sekolah dasar", mengembalikan 351 hasil dari database Google Scholar.

Pada tahap 2, pencarian data dilakukan dengan menyaring dokumen yang berbentuk artikel jurnal, sementara dokumen non-pencarian seperti artikel prosiding, buku, atau halaman HTML diabaikan. Dari hasil pencarian tahap 3, berhasil ditemukan sebanyak 152 artikel jurnal.

Kemudian, dari keseluruhan artikel jurnal yang diunduh, 8 artikel dilakukan analisis tinjauan sistematis. Dari 8 artikel tersebut, satu artikel di luar topik pembahasan karena beberapa alasan, antara lain, satu artikel tersebut tidak membahas subjek penelitian yang spesifik sehingga tidak relevan untuk dimasukkan dalam media berbasis interaktif, dan satu artikel tersebut tidak mencakup aspek mata pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar.

Tahap 3, yang merupakan tahap pengumpulan data, melibatkan pengunduhan dokumen dari 351 hasil pencarian artikel pada tahap 2. Selanjutnya tahap 3 dengan menambahkan kata kunci "meningkatkan hasil belajar" mendapatkan hasil 152 artikel. Pada tahap berikutnya, pencarian data dilakukan dengan memilih dokumen berbentuk artikel jurnal, sementara dokumen non-pencarian seperti artikel prosiding, buku, atau halaman HTML diabaikan. Hasil pencarian menghasilkan 9 artikel jurnal, dan dari jumlah tersebut, 6 artikel jurnal berhasil diunduh untuk kemudian dilakukan analisis tinjauan sistematis.

Dari 9 artikel yang tersedia, terdapat 2 artikel yang berada di luar cakupan topik pembahasan karena beberapa alasan, seperti 2 artikel tersebut tidak membahas subjek penelitian tertentu sehingga tidak relevan untuk dimasukkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis interaktif siswa sekolah dasar, dan 1 artikel tersebut tidak mendalami pembelajaran di sekolah dasar secara menyeluruh, hanya menyentuh sedikit tentang pembelajarab berbasis interaktif.

Hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meningkat setiap tahunnya mulai tahun 2022 dan berlanjut hingga tahun 2026. Gambar berikut mengilustrasikan evolusi artikel ini:

Diagram 1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran bahasa Indonesia Berbasis Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar:



Pada diagram 1, maka dapat disimpulkan bahwasanya Berdasarkan grafik pertumbuhan artikel di atas, terlihat bahwa jumlah artikel mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari tahun 2022 hingga 2025. Pada tahun 2022, terdapat 9 artikel, yang kemudian mengalami sedikit penurunan menjadi 8 pada tahun 2023. Namun, pada tahun 2024, terjadi lonjakan dramatis menjadi 26 artikel, menandakan peningkatan aktivitas penulisan artikel yang substansial. Lonjakan yang lebih besar terjadi pada tahun 2025, mencapai 51 artikel, mencerminkan pertumbuhan yang jauh lebih tinggi. Pada tahun 2026, terjadi lonjakan yang tetap signifikan, mencapai 58 artikel. Grafik ini memperlihatkan tren pertumbuhan yang sangat positif dari tahun 2022 hingga 2026, dengan peningkatan yang konsisten dan signifikan setiap tahunnya

Table 1.1

N o	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Jurnal Ilmiah Multi Disipli n	Pengemba ngan Multimedia Interaktif	Hasil penelitian dan pengemb angan

N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Indonesia	Berbasis Animasi Materi Pokok (Adek) Untuk Siswa Sekolah Dasar. (Wardani et al., 2022)	multimedia interaktif berbasis animasi materi ide pokok paragraf ADEK untuk siswa Sekolah Dasar telah selesai dikembangkan sesuai dengan prosedur menurut Sugiyono yang dibatasi tujuh tahap.			Sekolah Dasar. (Putri & Sukartiningih, 2023)	keefektifan media <i>ecard</i> interaktif berdasarkan nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,86 menunjukkan peningkatan tinggi pada penguasaan kosakata siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media <i>e-card</i> interaktif berbasis <i>android</i> untuk meningkatkan kosakata
2	Jurnal JPGS D	Pengembangan Media <i>E-Card</i> Interaktif Keragaman Benda Berbasis <i>Android</i> Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas	Hasil observasi implementasi media diperoleh nilai sebesar 90,4% kategori "sangat praktis". Tingkat				

N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			siswa kelas II sekolah dasar dapat dikatakan layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia .			Indonesia Siswa Sekolah Dasar. (Fitriyani & Putriyanti, n.d.)	se 95%, materi angket respon guru memperoleh persentase 98% dan hasil penilaian angket respon siswa kelas 4a memperoleh persentase 88% dan penilaian angket respon kelas 4b memperoleh persentase 91,125%. Kesimpulananya bahwa media monopoli puisi (monopu s) berbasis <i>games</i>
3	Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar	Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. (Ambarwati et al., 2024)	Media pembelajaran komik Bahasa Indonesia ini layak digunakan dalam pembelajaran.				
4	Jurnal Prosiding Sendika	Kepraktisan Media Monopoli Puisi (Monopus) Dalam Mata Pelajaran Bahasa	Hasil penilaian angket media respon guru memperoleh persenta				

N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak yang telah memenuhi praktis.
5	Jurnal Bahasa, Sastra dan Penguasaan	Penggunaan Media <i>You Tube</i> Berseri Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Di Sekolah Dasar. (Adam, 2025)	Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara kuantitatif ditandai dengan meningkatnya skor rata-rata siswa yaitu dari 66,92 menjadi 78,32 dari skor ideal 100.
6	Jurnal Guru Kita	Penerapan Permainan Tradisional Engklek	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa

N 0	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. (Rahayu, 2022)	antusias melakukan permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari enam artikel yang telah dilakukan, ditemukan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Selama lima tahun belakang (2022 - 2026), kurangnya penelitian terkait pemanfaatan efektivitas media pembelajaran bahasa indonesia berbasis interaktif di sekolah dasar menjadi sorotan, akibat hanya sedikit peneliti yang melakukan penelitian.

2. Terungkap belajaran dengan memanfaatkan media menimbulkan dampak yang positif, seperti peningkatan motivasi belajar, aktivitas belajar siswa, minat terhadap pembelajaran bahasa indonesia, serta hasil belajar siswa yang meningkat.

3. Temuan peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis interaktif sangat menarik, dan dengan memanfaatkan media pembelajaran siswa merasa antusias dalam proses belajar.

4. Keunggulan penggunaan media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan seperti kerjasama, pemikiran kritis, dan komunikasi.

5. Meskipun penggunaan media berbasis interaktif telah dimulai, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut, dan terdapat keterbatasan penelitian yang mengembangkan materi

pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis interaktif khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Penggunaan media berbasis interaktif pada jenjang sekolah dasar masih terbatas, seperti yang dapat diidentifikasi dari hasil pencarian di Google Scholar. Dalam 1.900 hasil pencarian dengan kata kunci "Media pembelajaran bahasa Indonesia", setelah menambahkan kata kunci "siswa sekolah dasar", hanya terdapat 351 artikel yang membahas media pembelajaran berbasis interaktif. Kemudian, dengan menambahkan kata kunci "meningkatkan hasil belajar", jumlah artikel yang relevan berkurang menjadi 152. Dari jumlah tersebut, hanya ada 6 artikel yang secara khusus membahas media pembelajaran berbasis interaktif pada siswa sekolah dasar. Sebaliknya, dari 146 hasil pencarian lainnya, tidak ada yang mencakup pembahasan tentang media pembelajaran berbasis interaktif.

Dari 6 artikel hasil analisis penelitian tersebut, menurut (Wardani

et al., 2022) Hasil riset dan pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi untuk materi pokok paragraf ADEK pada siswa Sekolah Dasar telah selesai dikembangkan sesuai dengan langkah – langkah prosedur Sugiyono yang dibatasi tujuh tahap. (Putri & Sukartiningsih, 2023) Hasil observasi implementasi media diperoleh nilai sebesar 90,4% kategori “sangat praktis”. Tingkat efektivitas media *ecard* interaktif berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,86 menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi dalam penguasaan kosakata siswa. Oleh karna itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-card* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kosakata siswa kelas II sekolah dasar dinilai sebagai pilihan layak, praktis dan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. (Ambarwati et al., 2021) Pemanfaatan media pembelajaran berupa komik Bahasa Indonesia ini dapat dianggap pantas diterapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Fitriyani & Putriyanti, 2024) Hasil penilaian kuesioner

respons guru mencapai persentase 95%, isi kuesioner mendapatkan persentase 98% dan hasil evaluasi respons siswa dari kelas 4a mendapatkan persentase 88% dan penilaian angket respon kelas 4b memperoleh persentase 91,125%. Kesimpulannya bahwa media monopoli puisi (*monopus*) berbasis *games* masuk dalam kategori sangat baik dan telah memenuhi praktis. (Adam, 2024) Analisis hasil menunjukkan peningkatan secara kuantitatif dalam pencapaian belajar, yang tercermin dari peningkatan rata-rata skor siswa dari 66,92 menjadi 78,32, dengan skor ideal 100 sebagai acuan (Rahayu, 2022) Penelitian juga mengungkapkan antusiasme siswa dalam melibatkan diri dalam permainan tradisional engklek yang terintegrasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis interaktif terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa sekolah

dasar. Faktor-faktor seperti aspek ketersediaan, dan kemenarikan media juga ikut mendorong peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru memilih dengan cermat media pembelajaran yang tepat dan menyiapkan materi yang menarik guna memaksimalkan manfaat penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A., S. & Lobão. (2022). *Reviewing Qualitative Evidence To Evaluate Patient Experience*. <https://doi.org/10.1201/9781003220039-12>
- Adam, A. (2021). *Penggunaan Media You Tube Berseri Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Di Sekolah Dasar*. 6.
- Agita, M. (2023). The Urgency Of Learning Indonesian Based On Local Wisdom. *International Journal Of Social Service And Research*. <https://doi.org/10.46799/ijssr.V3i2.258>
- Ambarwati, S. D., Mu'awwanah, U., & Farhurohman, O. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 143. <https://doi.org/10.32678/Primary.V11i02.2327>
- Cepi, R., & Budi, S. (2023). *3d Interactive Virtual Reality Media To Improve Learning Outcomes In Thematic Subjects*. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.V12i2.58472>
- Eka, S., & Bina, S. (2023). Kesantunan Berbahasa Siswa Dalam Pbm Pascapandemi Covid'19 Di Lingkungan Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Simalungun. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendekia*. <https://doi.org/10.54583/apic.Vol6.No1.112>
- Elhefni, E., Helen, S., Adib., R., & Ariani. (2023). Use Of Word Wall Learning Media To Improve Learning Outcomes Indonesian Learning In Elementary Schools. *Al-Ishlah*. <https://doi.org/10.35445/alishlah.V15i2.1447>
- Eny, S., Soleh, B., & Destrinelli, D. (2025a). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Dalam Muatan Bahasa Indonesia Menggunakan Video Interaktif Di Kelas Ii Sdn 64/ 1 Muara Bulian. *Tsaqofah*. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.V3i4.1241>
- Fatiya, R., Djoko, S., & Purwanto, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Eccj (Education Cultural Central Java) Pada Materi Keragaman Budaya Geografi. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif*

- Ilmu-Ilmu Sosial.*
<https://doi.org/10.17977/Um063v3i6p559-572>
- Fitriyani, A., & Putriyanti, L. (2024). *Kepraktisan Media Monopoli Puisi (Monopus) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.*
- Hari, S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pbl Berbantuan Booklet Pada Siswa Kelas 1 Sdn Purwantoro 2. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*
<https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.7987>
- Ina, M. (2023a). *Penggunaan Model Arcs Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tsaqofah.*
<https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V3i3.972>
- M., Y., Zhazgul, A., A.J, S., & Zhypargul, A. (2023). *Methodology Of Creating Reference Summaries In Generalizing Knowledge In The Natural Science Education. Бюллетень Науки И Практики.*
<https://doi.org/10.33619/2414-2948/92/53>
- Maija, R. (2025). *The Contemporary Relevance, Barriers And Benefits Of The Development Of Reading Interest In Lower Secondary Education.*
<https://doi.org/10.17770/Sie2023vol1.7103>
- Muhammad, Z., Dadang, S., Anshori., D., & Sunendar. (2023). *Kebijakan Pembelajaran Mkwk Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi: Implementasi Dan Tantangannya. Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*
<https://doi.org/10.22460/Semantik.V12i1.P125-140>
- Muhammad, Z., Syawal., H., & Haryadi. (2022). *Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Journal Of Elementary School.*
<https://doi.org/10.31539/Joes.V5i2.4287>
- Patrina, H., Y, C., Patrina, H., Y, C., & Trish, B. (2021). *Easy Guide To Conducting A Systematic Review. Journal Of Paediatrics And Child Health.*
<https://doi.org/10.1111/Jpc.14853>
- Putri, D., & Sukartiningsih, W. (2023). *Pengembangan Media E-Card Interaktif Keragaman Benda Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. 11.*
- Rahayu, W. I. (2022). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Guru Kita Pgsd, 7(1), 48.*
<https://doi.org/10.24114/Jgk.V7i1.40756>
- Ratna, I., & Enny, Z. (2024). *Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif*

- Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas Viii Smp. *Journal On Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3419>
- Rika, H., Kartika., A., & Budiarti., M. (2023). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Pada Kumpulan Cerpen Senyum Karyamin Dan Impelementasinya Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Kelas Ix*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1304>
- Serly, A., Sunaryo, S., Asep, D., & Suhendar. (2023). Analisis Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Kelas Iv Sdn Kebon Cau I Kabupaten Tangerang. *Alsys*. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i4.1309>
- Sri, S. & Rahayu. (2023). Development And Implementation Of Augmented Reality-Based Card Game Learning Media With Environmental Literacy In Improving Students' Understanding Of Carbon Compounds. *Orbital: The Electronic Journal Of Chemistry*. <https://doi.org/10.17807/orbital.v15i2.17617>
- Vika, F. (2023). The Role, Function, And Position Of Language In Everyday Life. *Eduvest*. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i1.739>
- Wahid, I., Zaman., I., & Kurnia. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Hewan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.58577/dimarr.v4i2.81>
- Wardani, F. A., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Materi Ide Pokok (Adek) Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 1(8).
- Wisman, H., Mara, U., & Ritonga. (2023). Development Of Pop-Up Book Learning Media To Improve Student Language Skills. *Randwick International Of Education And Linguistics Science Journal*. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v4i2.716>
- Yudha, A., Kusuma., A., Citra, A., & Bima. (2023). *Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian Dalam Menunjang Proses Pengajaran Yang Menyenangkan*. <https://doi.org/10.57084/andasih.v4i1.1033>