

## PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

**Bella Tondang \*<sup>1</sup>**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
[bellatondang@gmail.com](mailto:bellatondang@gmail.com)

**Heliza Ayuninggi Sitorus**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
[helizaayuninggisitorus@gmail.com](mailto:helizaayuninggisitorus@gmail.com)

**Imel Fitaloca Tambunan**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
[fitalocaimel@gmail.com](mailto:fitalocaimel@gmail.com)

**Meyliana Perwita Saragih**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
[meylianasaragih317@gmail.com](mailto:meylianasaragih317@gmail.com)

**Naswa Amira**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
[nswamirah@gmail.com](mailto:nswamirah@gmail.com)

### Abstract

*This research was motivated by the students' lack of understanding of Indonesian language learning activities. This research targets students who are still in grade 5 of elementary school, especially students who are disinterested in learning Indonesian due to the lack of variety in learning media. This research is directed at examining the role of more innovative and creative learning media in supporting Indonesian language skills in grade 5 elementary school. The research method used in this research is a literature review, namely a study that analyzes various sources such as related literature such as journals, books and scientific articles. The results of the literature review show that innovative learning media, such as digital-based educational games, interactive learning videos, mobile learning applications and various other learning media that use technology creatively and innovatively are adapted to current developments and also the needs of students. By increasing the penetration of students' learning motivation and strengthening their understanding of Indonesian language material. Apart from that, the use of innovative learning media is also aimed at creating a pleasant learning climate and environment and supporting the understanding of 5th grade elementary school students.*

**Keywords:** Indonesian; innovative; instructional Media.

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemahaman para siswa terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menargetkan pada peserta didik yang masih berada di kelas 5 SD, khususnya peserta didik yang memiliki ketidaktertarikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang disebabkan oleh variasi media pembelajaran yang dirasa kurang. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji peran media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dalam menunjang keterampilan bahasa Indonesia di kelas 5 SD. Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kajian pustaka, yaitu

---

<sup>1</sup> Korespondensi Penulis

studi yang menganalisis berbagai sumber seperti literatur terkait seperti jurnal, buku, dan artikel ilmiah. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif berbasis digital, video pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran mobile dan berbagai media pembelajaran lainnya yang menggunakan teknologi secara kreatif dan inovatif yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan juga kebutuhan para siswa. Dengan adanya peningkatan penetrasi motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga ditujukan untuk dapat menciptakan iklim dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman siswa kelas 5 SD.

**Kata Kunci:** *Bahasa Indonesia; inovatif; media pembelajaran.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa merupakan sebuah proses yang berjalan linear/lurus, diawali dengan penguasaan bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan dilanjutkan bahasa tulis (membaca dan menulis) (Ghazali, 2010). Bahasa Indonesia merupakan satu diantara beberapa mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar. Penguasaan keterampilan bahasa Indonesia yang memadai, baik dalam aspek membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara, menjadi pondasi bagi siswa untuk dapat berkomunikasi dengan efektif dan mengembangkan kemampuan akademik lainnya. Sayangnya, proses pembelajaran materi bahasa Indonesia di sekolah dasar seringkali dihadapkan pada tantangan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Saat ini, perkembangan arus globalisasi berdampak besar terhadap dinamika kehidupan manusia. Secara alamiah, perkembangan teknologi akan mendorong manusia agar mampu mengembangkan kemampuan adaptasinya agar tidak tertinggal arus perkembangan yang ada. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama (Q. Amini et al., 2020). Melihat kondisi yang demikian, sudah saatnya kita perlu untuk mencari alternatif pembelajaran yang berfokus pada peningkatan minat siswa dalam belajar, khususnya untuk memantik minat siswa dalam menemukan sendiri informasi yang disajikan. Hal ini dapat dimulaidengan merancang metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik sehingga peserta didik dapat memahami seluruh bahan kajian yang termuat pada materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Upaya untuk mengatasi tantangan tersebut salah satunya diwujudkan dengan dengan membangun lingkungan dan suasana belajar yang nyaman, aman dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran inovatif merujuk pada berbagai alat bantu mengajar yang memanfaatkan teknologi atau metode baru untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dandisesuaikan dengan gaya belajar siswa. Pengembangan media interaktif sendiri dilandasi oleh adanya persepsi bahwa aktivitas belajar mengajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan apabila didukung oleh media pembelajaran yang secara efektif menarik minat dan perhatian peserta didik, serta dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik tanpa kesulitan berlebih. Beberapa contoh media pembelajaran inovatif seperti permainan edukasi, multimedia interaktif, dan alat peragavisual.

Penelitian ini mengarah pada mengkajian peran media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD. Dengan menggunakan metode kajian pustaka, studi ini menganalisis berbagai literatur terkait untuk memahami

pentingnya media pembelajaran inovatif serta dampaknya terhadap proses belajar mengajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *systematic literature review*. Peneliti akan melakukan pengkajian mendalam mengenai konsep dan penerapan berbagai pendekatan penelitian yang digunakan oleh para peneliti terdahulu dalam penelitian-penelitian ilmiahnya. Bahan kajian dalam penelitian ini memanfaatkan kajian teoritis dan hasil penelitian terdahulu yang bersumber dari buku digital ataupun buku fisik, jurnal nasional, dan jurnal internasional. Adapun penulis melakukan analisa data dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif berbasis digital, video pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran mobile dan berbagai media pembelajaran lainnya yang menggunakan teknologi secara kreatif dan inovatif yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan juga kebutuhan para siswa. Dengan adanya peningkatan penetrasi teknologi dalam media pembelajaran maka itu akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran inovatif juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung untuk peserta didik kelas 5 SD.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Peneliti mengambil 10 artikel yang relevan dengan variabel yang diteliti. Adapun artikel-artikel mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD yang telah dipilih oleh peneliti yaitu:

| No. | Nama Penulis Artikel                               | Tahun Terbit | Judul Artikel   | Nama Jurnal                     | Volume & Nomor     | Jumlah Halaman |
|-----|--|--------------|---|---------------------------------|--------------------|----------------|
| 1.  | P. Mita Kesuma Dewi , N. Nym. Ganing, I W. Sujana. | 2022         | Pengembangan Media Pembelajaran <i>e-comic</i> Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD | Jurnal Pendidikan dan Konseling | Volume 4, Nomor 3. | 10 halaman.    |

|    |   |      |   |  |                       |                |
|----|---|------|---|--|-----------------------|----------------|
| 2. | Dian<br>Permatasari<br>Kusuma Dayu,<br>Liya Atika<br>Anggrasari | 2017 | Pengaruh<br>Penggunaan Media<br><i>Scrapbook Writing</i><br>terhadap<br>keterampilan<br>menulis Bahasa<br>Indonesia Siswa<br>Kelas 5 SD Negeri<br>1 Pilangbango<br>Madiun | Jurnal<br>Pendidikan<br>Dasar Islam              | Volume 9,<br>Nomor 1. | 11<br>halaman. |
| 3. | Hasnul Fikri,<br>Ade Sri<br>Madona                              | 2018 | Pengembangan<br>Multimedia<br>Pembelajaran<br>Bahasa Indonesia<br>Bernilai<br>Pendidikan<br>Karakter untuk<br>Siswa Kelas V SD  | Jurnal Puitika.                                  | Volume 6,<br>Nomor 1. | 15<br>halaman  |
| 4. | Nursyahria<br>Hijjah, Samsul<br>Bahri.                          | 2022 | Pengembangan<br>Media<br>Pembelajaran<br><i>Scrapbook Mata</i><br>Pelajaran Bahasa<br>Indonesia Materi<br>Cerpen di Kelas V<br>SD Negeri 064970<br>Medan Denai.           | EduGlobal:<br>Jurnal<br>Penelitian<br>Pendidikan | Volume 1,<br>Nomor 1. | 9<br>halaman.  |

|    |   |      |  |   |                     |             |
|----|---|------|--|---|---------------------|-------------|
| 5. | Yunus Abidin, S. Nailul Muna Aljamaliah, Fully Rakhmayanti, Dinie Anggraeni | 2022 | Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD.                                  | Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran. | Volume 6, Nomor 2.  | 13 halaman  |
| 6. | Laila Silmi Kaffah, Deni Setiawan, Edi Waluyo                               | 2023 | Pemanfaatan Media Cetak Poster dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas V SD | Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan.  | Volume 9, Nomor 16. | 11 halaman. |
| 7. | Pande Made Weda Angga, I Komang Sudarma, I Kadek Suartama                   | 2020 | E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar   | Jurnal EDUTEC H Universitas Pendidikan Ganesha.                         | Volume 8, Nomor 2.  | 14 halaman. |

|     |  |      |  |                                     |                    |             |
|-----|--|------|--|-------------------------------------|--------------------|-------------|
|     |  |      | Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia   |                                     |                    |             |
| 8.  | K. Puspa Budi Savitri, I. B. Surya Manuaba | 2022 | Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V SD. | Jurnal Pendidikan dan Konseling     | Volume 4, Nomor 2. | 11 halaman. |
| 9.  | Evi Nita Ambarsari                         | 2017 | Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa                            | E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan | Volume 6, Nomor 6. | 12 halaman. |
| 10. | Khoirani Lutfiana Putri, Siti Istiyati,    | 2020 | Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media   | Didaktika Dwija Indria.             | Volume 8, Nomor 4. | 6 halaman.  |

Pada artikel Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis *Problem Based Learning* dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD ditemukan bahwa media pembelajaran E-Comic memperoleh persentase sebesar 96,66% pada hasil review dari uji coba perorangan. Hal ini menjadikan media pembelajaran E-Comic memiliki kualifikasi sangat baik. Adapun berdasarkan hasil peninjauan dari uji coba menggunakan kelompok kecil menyatakan bahwa media pembelajaran E-Comic berada pada kualifikasi sangat baik dengan

persentase sebesar 96,94%. Dalam media pembelajaran ini termuat gambar-gambar yang menarik serta penggunaan metode *problem based learning* yang dapat mendorong siswa untuk lebih terlatih berpikir kritis, hal inilah yang menjadi dasar diperolehnya kualifikasi memuaskan. Berdasarkan hasil kategori memuaskan tersebut, media pembelajaran E- Comic ini akhirnya memperoleh pengembangan yang saat ini menjadikannya sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan kelas V. Selain itu, juga terdapat tinjauan komentar, masukan, dan saran yang ditujukan pada uji coba produk yang menunjukkan kepuasan, tanpa desakanrevisi.

Ditilik dari artikel berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Big Book writing* terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pilangbango Madiun, *Big Books Writing* merupakan salah satu media pembelajaran yang biasanya disukai oleh anak-anak. Buku berukuran cukup besar ini umumnya digunakan sebagai media pembelajaran para peserta didik tingkat dasar. Di buku ini termuat cerita-cerita pendek dengan dilengkapi tulisan berukuran besar yang dihias ilustrasi berwarna-warni. Anak-anak dapat mendengarkan ataupahkan membaca sendiri isi ceritanya dari guru.

Menurut Mohana Nambiar, penggunaan *Big Books Writing* ini memiliki keuntungan, yaitu sebagai berikut: a) disebabkan oleh ukuran *Big Books* yang besar, para siswa dapat melihat dan memahami alur jalannya cerita dengan jelas, seperti saat mereka membaca buku sendiri. Hal tersebut tentu akan menarik bagi siswa; b) *Big Books Writing* secara efektif menarik minat siswa untuk fokus terhadap bahan bacaan dan juga pada guru Biasanya jika guru menggunakan buku biasa, siswa lebih condong untuk asyik pada dunianya sendiri, ; c) *Big Books* membantu para siswa dalam lebih memahami isi cerita yang dimuat daripada buku bacaan biasa. Hal ini dikarenakan *Big Books* menggunakan kata-kata sederhana. Siswa dapat mengikuti setiap kata yang diucapkan oleh guru dan mengetahui bagaimana penulisannya; d) *Big Books Writing* memantik imajinasi para siswa untuk dapat seolah-olah melihat langsung cerita yang dibacakan guru. *Big Books Writing* merupakan hal baru yang akan membuat siswa tertarik dan merasa antusias untuk dapat mengetahui apa yang ada di dalamnya, sehingga siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Artikel mengenai Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas V SD dengan media bahasa Indonesia yang menggunakan multimedia interaktif di Kelas V Sekolah Dasar berada pada kategori sangat valid. Hasil kategori ini berdasarkan skor validasi perangkat multimedia yang dihitung dari aspek syarat teknis yang berada pada kategori valid, konten yang berada pada kategori sangat valid, dan bahasa yang juga berada pada kategori valid. Penentuan skor menggunakan validator perangkat pembelajaran dengan rata-rata skor 4,15 atau kategori valid. Adapun hasil uji coba praktikalitas, diperoleh hasil 4,58. Hal ini dikarenakan oleh kepraktisan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Secara keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran termasuk dalam kategori

sangat sesuai. Hasil tanggapan guru terhadap kepraktisan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif menunjukkan kepraktisan, kecocokan ilustrasi, dan kesesuaian waktu pada kategori sangat praktis. Kesimpulannya, multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memudahkan proses pembelajaran bagi guru.

Menurut artikel Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen Di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai, media *Scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambaran-gambaran yang disertai dengan penjelasan keterangan di bagian bawah. Keterangan penjelasan yang dimaksud ialah ilustrasi, tatanan huruf/tulisan, dan warna yang disesuaikan dengan kesukaan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memantik minat pada peserta didik. Media *scrapbook* sejatinya tidak hanya sekedar buku yang ditempel gambar-gambar, atau hiasan saja, melainkan di dalamnya juga memuat materi-materi cerita pendek. Materi yang termuat diantaranya pengertian, struktur, ciri-ciri, unsur-unsur dan fungsi cerita pendek. Hal ini nantinya akan membangun konsep pengetahuan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan untuk dipelajari. Pengembangan Media *Scrapbook* ini dapat menjadi alternatif bagi peserta didik dan tenaga pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan menyenangkan, khususnya mengenai materi cerita pendek.

Menurut artikel Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan *Educandy* Di Kelas V SD, *Educandy* ini dinilai cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelebihan *Educandy* terdapat pada banyaknya jenis permainan kata yang bisa dimainkan. Hal ini menjadikan *Educandy* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif, terutama dalam hal analisis kosakata bahasa Indonesia. Di dalam Aplikasi *Educandy* ini juga tersedia fitur yang memungkinkan para pengajar untuk membuat kuis, baik gunakan sebagai latihan ataupun ujian. Selain itu, fitur ini juga memungkinkan untuk membuat aktivitas pengenalan ragam kata atau bahasa melalui soal-soal yang dimasukkan ke dalam sistem. Dibuatnya kuis dan kegiatan pengenalan ragam kata atau bahasa ini sangat efektif untuk menambah kosa kata peserta didik sekaligus media untuk mengulas pemahaman peserta didik terkait tingkat kebahasaan peserta didik.

Artikel Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SD, menyatakan bahwa pembuatan media cetak poster dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam aplikasi desain, termasuk Canva. Canva adalah salah satu aplikasi desain berbasis online yang gratis, mudah diakses, dan mudah digunakan. Media pembelajaran canva dapat membantu siswa dalam hal pemahaman materi saat mempelajari bahasa Indonesia. Untuk mengatasi keterbatasan a t a s kebahasaan, sosial, temporal, dan energik dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka siswa dapat memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat berbagai jenis media cetak yang inovatif diharapkan hal tersebut dapat terwujud. Hal ini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Menurut artikel E-komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media E-komik memiliki kemudahan dalam pengoperasian, khususnya untuk para siswa. Hal ini dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Gambar yang termuat di dalam E-komik ini sangat diminati siswa sekaligus dapat menunjang aktivitas pembelajaran dikarenakan gambar dari karakter yang ada bernuansakan pendidikan. Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2015, menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kamera, kaset, video recorder, film, televisi, slide (gambar bingkai), foto, grafik, dan computer. Dengan katalain, media merupakan suatu komponen dari sumber belajar, bahan belajar atau wahana fisik yang terdapat materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Artikel Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL Sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Problem Based Learning* sudah dapat dikatakan layak digunakan. Namun, alangkah lebih baik jika media tersebut nantinya dilakukan pengembangan agar lebih sempurna. Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi dinilai dapat membantu para siswa yang mengalami kesulitan belajar, khususnya siswa yang memiliki kebiasaan belajar dengan memanfaatkan audio ataupun visual. Hal ini dikarenakan, sesuai namanya, media video animasi bermediakan audio visual. Media ini juga mampu mengurangi permasalahan mengenai kejemuhan yang dirasakan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu siswa dalam merangsang pikiran dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Tafonao, 2018).

Menurut artikel Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V SD Luar Biasa, media audio pembelajaran audio sudah dapat dikatakan layakdigunakan. Namun, tedapat beberapa aspek penilaian yang perlu dimaksimalkan untuk dapat dinyatakan sebagai kategori sangat baik. Aspek tersebut yaitu pada teknik audio, artikulasi, intonasi, *sound effect* dan musik. Pada aspek artikulasi, rata-rata yang didapatkan ialah kategori baik. Hal ini dikarenakan artikulasi kata dinilai kurang jelas dan diakhir kalimat masih terdapat banyak suara bising. Menurut ahli media, kesesuaian pada intonasi tergolong pada kategori baik, hal ini dimungkinkan karena intonasi pengucapan terlalu cepat. Adapun, dari aspek kesesuaian *sound effect* dan musik mendapatkan kategori baik, hal ini dimungkinkan karena *sound effect* yangterlalu pelan dan musik yang kurang sesuai dengan mood.

Menurut artikel Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran *Flash Card* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD dinyatakan bahwa gambar-gambar yang digunakan pada *flash card* menggambarkan pesan yang dirangkai dan penyajiannya diiringi keterangan pada

setiap sisi kartu lainnya. *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media dan berfokus pada pembelajaran kosakata. Pembelajaran kosa kata yang dimaksud berhubungan dengan peningkatan kemampuan kebahasaan dan keterampilan berbicara. *Flash card* dinilai sebagai pembelajaran yang dirasa lebih luwes digunakan karena memanfaatkan kartu bergambar sebagai medianya. Hal ini dinilai cocok untuk anak sekolah dasar. Riset yang berkenaan dengan pemanfaatan media *Flash Card* dalam pembelajaran dilakukan oleh Putri Shobiroh Luthfiana dkk dalam artikelnya yang berjudul Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pada partisipasi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan peserta didik dalam menulis narasi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Flash Card* berdampak pada hasil peningkatan kemampuan kebahasaan siswa.

Beragam penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Berikut adalah beberapa kesimpulan dari berbagai studi dan penerapan tersebut :

#### **1. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar**

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video, gambar, dan aplikasi digital mampu mendorong minat dan motivasi siswa untuk mendalami pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa lebih tertarik dan antusias saat materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan variatif.

#### **2. Peningkatan Pemahaman Materi**

Media pembelajaran yang menggabungkan teks, audio, dan visual membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Kombinasi ini memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan membaca materi, sehingga informasi dapat diterima melalui berbagai saluran sensorik.

#### **3. Interaktivitas dan Keterlibatan**

Media pembelajaran yang interaktif, seperti permainan edukatif dan kuis online dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar, berpartisipasi dalam diskusi, serta melakukan latihan dengan lebih antusias.

#### **4. Pengembangan Keterampilan Berbahasa**

Penggunaan media pembelajaran yang variatif membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik, baik keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, maupun membaca. Misalnya, video cerita dapat memperkaya kosakata dan memahami penggunaan bahasa dalam konteks yang berbeda.

#### **5. Peningkatan Hasil Belajar**

Studi membuktikan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan bantuan media pembelajaran cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan

dibandingkan dengan peserta didik yang hanya mengandalkan metode konvensional. Mereka lebih mampu mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD memberikan hasil baik yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan berbagai jenis media tidak hanya menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam menguasai materi dengan lebih efektif dan efisien.

## **SIMPULAN**

Penerapan berbagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi desain seperti Canva untuk membuat poster, e-komik, video animasi berbasis Problem Based Learning, media audio, dan flash card, semuanya berkontribusi positif terhadap minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan pemahaman materi melalui kombinasi teks, audio, dan visual, tetapi juga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif ini memperkaya keterampilan berbahasa siswa dan meningkatkan hasil belajarmereka dibandingkan dengan metode konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. dkk. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (2), 1230-1242.

Ambarsar, E. N. (2017). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas V SD Luar Biasa. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 524-535.

Dayu, D, P, K. & Anggrasari, L, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook Writing* terhadap keterampilan menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9 (1), 21-31.

Dewi, P, M, K. Dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *e-comic* Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3), 1908-1917.

Fikri, H. & Madona, A, S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Putika*, 6 (1), 111-140.

Hijjah, N. & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (1), 24-32.

K. Puspa Budhi Savitri, I. B. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 344-354.

Khoirani Lutfiana Putri, S. I. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran flash card mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD. *Didaktika Dwija Indria*, 24-28.

Laila Silmi Kaffah, D. S. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 482-492.

Pande Made Weda Angga, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 93-106.