

## Innovation in Indonesian Language Learning in Elementary School

*Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*

Satriana<sup>1,\*</sup>, Rahma Ashari Hamzah<sup>1</sup>, Siti Syahraeni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Makassar

\*Correspondence: satrianadella8@gmail.com

---

### ABSTRACT

*To improve the quality of learning that is more participatory, integrated, and relevant, teachers must act quickly to implement learning innovations. The implementation of digital learning still faces challenges, such as limited internet access, teacher readiness, and the need to adjust content to the curriculum and student characteristics. The purpose of this study is to trigger a comprehensive discussion on how to use technology in teaching Indonesian, modify teaching strategies to accommodate different student learning preferences, and build a fun and satisfying learning environment. The data collection technique for this study uses library research. Research is carried out systematically to collect, process, and conclude data using certain methods/techniques to find answers to the problems faced in the study. Researchers need data from various literature sources in the form of books, previous research journals as sources of research data in order to obtain a theoretical basis for the problems to be studied. This study shows that students can get a more interesting, fun, and in-depth learning experience when interactive learning materials such as digital comics are used together with augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technology. Because the content looks more real and dynamic, students are more enthusiastic about following the learning process, which ultimately leads to greater motivation and deeper understanding of concepts. In addition, this method has been proven to reduce student boredom and increase active participation in the learning process.*

**Keywords:** *Learning Innovation; Indonesian Language; Elementary School*

---

### ABSTRAK

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih partisipatif, terintegrasi, dan relevan, guru harus bertindak cepat untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Implementasi pembelajaran digital masih menghadapi tantangan, seperti terbatasnya akses internet, kesiapan guru, dan perlunya penyesuaian konten dengan kurikulum serta karakteristik siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memicu diskusi menyeluruh tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam pengajaran bahasa Indonesia, memodifikasi strategi pengajaran untuk mengakomodasi preferensi belajar siswa yang berbeda, dan membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan memuaskan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan library research. Penelitian dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi dalam penelitian. Peneliti membutuhkan data-data dari berbagai sumber literatur baik berupa buku, jurnal penelitian terdahulu sebagai sumber data penelitian guna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendalam ketika materi pembelajaran interaktif seperti komik digital digunakan bersama dengan teknologi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR). Karena konten terlihat lebih nyata dan dinamis, siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada motivasi yang lebih besar dan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Selain itu, metode ini terbukti berhasil mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** : Inovasi Pembelajaran; Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

---

**Received:** 13 Apr 2025; **Revised:** 25 Apr 2025; **Accepted:** 25 Apr 2025; **Available Online:** 26 Apr 2025

---

*This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, masyarakat, dan bangsa. Saat ini, pendidikan berdampak langsung pada masa depan suatu bangsa. Pembelajaran bahasa sangat penting bagi pendidikan dasar, terutama di sekolah dasar dan menengah, karena guru yang menguasai bahasa dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada siswa. Diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa untuk menghargai bahasa Indonesia karena pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, masyarakat, dan bangsa. Proses memodifikasi atau meningkatkan ide, sistem, produk, atau kemampuan untuk menghasilkan keadaan yang lebih baik, lebih sesuai, atau lebih efisien dikenal sebagai pengembangan. Penciptaan sumber daya pendidikan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Ramadhani et al., 2024)

Sejalan dengan hal ini, pengembangan sumber daya instruksional dapat meningkatkan efektivitas dan minat proses pembelajaran. Seorang guru harus meningkatkan daya cipta pembelajarannya agar dapat memasukkannya ke dalam instruksi. Ketika sesuatu yang baru dibandingkan dengan sesuatu yang sudah ada, maka itu disebut sebagai inovasi. Akibatnya, konsep atau perubahan baru yang hampir tidak memengaruhi pemecahan masalah tidak dapat disebut sebagai inovasi. Inovasi didefinisikan sebagai penciptaan yang disengaja dari sebuah ide, konsep, atau produk yang dianut oleh sekelompok orang sebagai sesuatu yang baru. Sebuah ide, konsep, tindakan, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang disebut inovasi. Keunikan inovasi dinilai secara subjektif berdasarkan penilaian orang yang membuat penilaian. Setiap inovasi harus berkembang seiring waktu.

Inovasi merupakan salah satu hal terpenting yang harus dijalankan di era revolusi industri keempat saat ini, yang terkadang disebut sebagai era digital, di mana teknologi digital digunakan dalam segala hal. Teknologi digital harus mampu menjalankan kemajuan teknologi baru karena penggunaannya yang sangat cepat. Pendidikan harus siap menyambut inovasi, khususnya di bidang pembelajaran, karena terobosan teknologi digital era 4.0 telah merambah dunia pendidikan. Saat ini, digitalisasi atau pembelajaran berbasis digital merupakan contoh inovasi pembelajaran. Inovasi merupakan perubahan dalam pendidikan dengan tujuan dan jalur yang secara bertahap meningkatkan hasil belajar siswa; dengan kata lain, hasil belajar menjadi lebih baik ketika suatu inovasi dipraktikkan. (Lubis, 2022)

Pemilihan, pengelolaan, dan penerapan sumber daya dengan cara yang baru dan unik yang mengarah pada peningkatan kinerja sesuai dengan standar, tujuan, dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya dikenal sebagai inovasi dalam pendidikan. Inovasi dalam pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai modifikasi yang disengaja terhadap tujuan, program, kebijakan, atau praktik pendidikan untuk meningkatkan kinerja siswa. Inovasi didefinisikan sebagai proses berbagi pengetahuan yang ada serta produksi sesuatu yang baru. Seseorang dapat berpendapat bahwa meskipun penggunaan teknologi dalam pengajaran merupakan praktik standar di sekolah-sekolah metropolitan, ini merupakan pendekatan baru bagi sekolah-sekolah di tempat-tempat yang sebelumnya tidak memiliki akses internet. Pada kenyataannya, inovasi harus dipahami dalam hal manajemen kelas, penilaian hasil belajar, model dan modalitas pembelajaran, dan topik-topik lain selain teknologi informasi. Teknologi informasi dapat membantu mencapai keberhasilan strategi pembelajaran dalam situasi ini. (Saringatun, 2022)

Purdy, seorang spesialis dalam bisnis, teknik, dan pendidikan, menggambarkan "inovasi dalam pendidikan" sebagai proses memilih, mengatur, dan memanfaatkan sumber daya dengan "cara yang baru dan khas." Pendekatan baru ini berupaya meningkatkan kinerja sesuai dengan standar dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. "Sementara itu, inovasi dalam pendidikan adalah perubahan yang direncanakan, termasuk tujuan, program, kebijakan, atau prosedur pendidikan, dengan tujuan meningkatkan kinerja pendidikan," menurut Agabi. (Gasong, 2024)

Dengan memulai, memperkenalkan, dan menerapkan teknik-teknik baru di bidang pendidikan, inovasi pendidikan berarti mencapai pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan potensi mereka untuk memperoleh keterampilan, kepribadian, dan sikap yang diinginkan masyarakat dan diri mereka sendiri. Kurikulum, metode, media, sumber, evaluasi, dan manajemen pembelajaran hanyalah beberapa cara inovasi pendidikan dapat diterapkan. (Yoga Saputra Manihuruk et al., 2023)

Berbicara tentang inovasi, salah satu topik yang muncul adalah mengapa inovasi dalam pendidikan itu penting. Untuk menjawab pertanyaan ini, kita harus mencermati sejumlah isu atau tantangan yang dihadapi sistem pendidikan Indonesia. Di antaranya adalah belum meratanya akses pendidikan dasar yang bermutu

antara Sabang dan Merauke, serta minimnya layanan pendidikan bermutu. Selain itu, lulusan sekolah dasar dan menengah masih jauh dari harapan. Tujuan pendidikan yang sebenarnya adalah untuk mencetak insan-insan Indonesia yang bermartabat, mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, serta memiliki sifat-sifat seperti empati, kejujuran, dan tanggung jawab. Selain itu, kuantitas dan kualitas tenaga kependidikan di semua jenjang juga perlu ditingkatkan. Pencapaian keberhasilan pendidikan masih terkendala oleh minimnya infrastruktur dan sarana belajar yang memadai dan tersebar luas. Inovasi dalam pendidikan, khususnya inovasi pembelajaran, sangat penting untuk mengatasi masalah ini. Untuk mengatasi sejumlah kendala dalam proses pembelajaran, diperlukan terobosan. (Gasong, 2024)

Masih terdapat keterbatasan kajian yang secara khusus mengulas model pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar. Meskipun berbagai inovasi media pembelajaran, termasuk e-book interaktif, aplikasi pembelajaran, video pembelajaran, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR), Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya penelitian yang mengkaji secara menyeluruh dampak dan efektivitas inovasi tersebut, kesenjangan keterampilan adopsi teknologi guru, dan kurangnya pelatihan dan bimbingan tentang penerapan model pembelajaran berbasis teknologi. (Haryani & Ariyana, 2024)

Jika ada pemahaman tentang perubahan pendidikan yang lebih baik, sebuah penemuan akan selalu berkembang, bergerak, dan maju seiring dengan perkembangan manusia. Pendidikan yang lebih ideal, sebuah inovasi harus dipahami, diketahui, dan diintegrasikan dari berbagai sudut pandang. Inovasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran harus inovatif. Untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dinamis, kreatif, sukses, dan menyenangkan, serta siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman sebanyak mungkin, para pendidik diharapkan untuk merancang strategi pengajaran yang inovatif dengan mengikuti kebutuhan kontemporer dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Ibda, 2022)

Salah satu upaya penting untuk meningkatkan mutu dan efektivitas proses belajar mengajar adalah pengenalan metode pengajaran inovatif untuk bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dengan memanfaatkan berbagai model dan strategi pengajaran mutakhir, termasuk pembelajaran berbasis penyelidikan, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi seperti buku elektronik interaktif dan film instruksional. Selain membantu siswa menguasai semua aspek berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis bahasa Indonesia, metode ini mendorong pengembangan literasi dan karakter abad ke-21, yang keduanya sangat penting dalam dunia digital saat ini. (Yoga Saputra Manihuruk et al., 2023)

Definisi di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa pendidikan sangat penting untuk meningkatkan taraf hidup manusia, khususnya generasi penerus bangsa, yaitu anak-anak. Untuk melahirkan generasi muda yang kritis dan kreatif, diperlukan guru yang kompeten dan kreatif, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, inovasi pembelajaran dapat berubah mengikuti perkembangan zaman, sehingga untuk mencapai pendidikan yang lebih baik, suatu inovasi harus dikembangkan dan diterapkan agar capaian pembelajaran selanjutnya dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia. Artikel ini akan membahas inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, meliputi konsep inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, jenis-jenis inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, tantangan penerapannya, dan solusi atas tantangan tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggabungkan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Dalam rangka mengidentifikasi solusi dari masalah penelitian, penelitian dilakukan secara metodis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu. Buku-buku teks, jurnal ilmiah, referensi, hasil penelitian dalam bentuk tesis, disertasi, dan internet merupakan beberapa sumber yang digunakan, di samping sumber-sumber lain yang relevan. Sumber literatur yang terjaring dalam penelitian ini terdiri dari 25 jurnal dan 10 buku. Namun, setelah dilakukan telaah dan seleksi berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, hanya 18 artikel jurnal dan 7 buku yang relevan dan digunakan sebagai acuan. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, yang menekankan pada pemeriksaan tema dan konten yang terkait dengan topik penelitian, disamping mempertimbangkan kualitas data yang dikumpulkan dan analisis yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber-sumber yang tercantum dalam tabel 1 digunakan untuk membuat jurnal ini “Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar”. Setiap sumber dalam tabel ini memberikan perincian mendalam tentang perkembangan terkini tentang inovasi pendidikan, berbagai bentuknya, dan tantangan yang dihadapi para pendidik saat mewujudkan inovasi ini. Dengan membahas lebih rinci kontribusi yang dibuat oleh setiap jurnal, artikel ini berupaya memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana inovasi dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pendidikan dasar. Tabel 1 di bawah ini memberikan informasi lebih lanjut tentang hal ini.

**Tabel 1.** Jurnal Literatur

| No | Penulis   | Jurnal  | Hasil   |
|----|---|---|---|
| 1  | Sri Wulan<br>Anggraeni, Yayan<br>Alpian, Depi<br>Prihamdani, Euis<br>Winarsih | Jurnal<br>Basicedu  | Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kelayakan ahli media sebesar 82,9% masuk dalam kategori baik, sedangkan nilai rata-rata kelayakan ahli materi sebesar 89,5% masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa dan uji gain, N-gain aspek perhatian siswa dan emosi senang masing-masing sebesar 0,69 dan 0,61. Sementara itu, peningkatan minat belajar siswa masuk dalam kelompok sedang, dengan N-gain keseluruhan untuk fitur tersebut sebesar 0,64. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa. |
| 2  | Jesyischa Rizky<br>Devista dan Tito Tri<br>Kadafi                             | Jurnal<br>Pendidikan  | Sangat menarik untuk mengembangkan media komik digital sebagai alat bantu pengajaran, khususnya dengan menggunakan halaman Make Beliefs Comix, yang memiliki beberapa manfaat, antara lain dapat digunakan tanpa mengunduh aplikasi, dapat digunakan oleh pengguna tanpa pengalaman menggambar, mudah digunakan, dan terjangkau. Kekurangan halaman ini antara lain perlunya laptop atau komputer agar lebih mudah digunakan dan perlunya koneksi internet yang kuat.   |
| 3  | Prita Haryani1,<br>Renna Yanwastika<br>Ariyana                                | <i>SOROT</i> :<br>Jurnal<br>Pengabdian<br>Kepada<br>Masyarakat                      | Berdasarkan hasil evaluasi, materi lokakarya tentang teknologi AR dan VR disampaikan secara menarik disertai praktik untuk membantu peserta memahami informasi lebih mudah.   |
| 4  | Ririn Windawati,<br>Henny Dewi<br>Koeswanti                                   | Jurnal<br>Basicedu  | Hasil uji validasi ahli diperoleh informasi sebagai berikut: (1) persentase hasil uji validasi ahli materi sebesar 73% dan kriteria penilaiannya tinggi; (2) persentase hasil uji validasi ahli media sebesar 97% dan kriteria penilaiannya sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berupa Permainan Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 dapat dikatakan layak untuk digunakan.  |
| 5  | Ani Heryani, Nurul<br>Pebriyanti, Tin<br>Rustini dan Yona<br>Wahyuningsih     | Jurnal<br>Pendidikan  | Menurut temuan penelitian, paradigma pembelajaran studi sosial, yang dapat meningkatkan motivasi siswa, hasil belajar, dan literasi digital, terpengaruh ketika teknologi digunakan sebagai alat pengajaran di mata pelajaran sekolah menengah atas.  |
| 6  | Aswadi Jaya   | Parataksis:<br>Jurnal Bahasa,<br>Sastra, Dan<br>Pembelajaran<br>Bahasa<br>Indonesia | Sangat penting bagi semua pemangku kepentingan untuk bekerja sama mengembangkan metode yang efektif untuk mengadopsi kemajuan pembelajaran digital.   |
| 7  | Rosmala Mala,<br>Rahma Ashari<br>Hamzah, Riris<br>Sagita                      | Jurnal<br>Belaindika<br>:Pembelajaran<br>dan Inovasi<br>Pendidikan                  | Hasilnya memberikan wawasan mendalam tentang tantangan pengajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar, menyoroti potensi perbaikan di bidang kurikulum dan praktik pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan keberhasilan pendidikan bahasa di tahap awal persekolahan.   |
| 8  | Ibtida'i: Jurnal<br>Kependidikan Dasar  | Dea Malinda,<br>Fitri<br>Hilmiyati,<br>Imas Mastoah                                 | Berdasarkan hasil penelitian, produk layak digunakan, dibuktikan dengan nilai dosen ahli materi sebesar 86% (sangat layak), dosen ahli media sebesar 88% (sangat layak), dan guru sebesar 99% (sangat layak). Uji coba produk terbatas menghasilkan hasil uji coba yang   |

| No | Penulis  | Jurnal   | Hasil  |
|----|--|--|--|
| 9  | Sri Mulyani  | Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)            | signifikan sebesar 85,5%, nilai pra-tes sebesar 63%, dan hasil pascat-tes sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media komik berbasis Comic Life layak digunakan di sekolah dasar. Dengan mencapai persentase validasi rata-rata sebesar 74%, temuan studi menunjukkan validitas dan penerapan materi pembelajaran berbasis permainan edukatif. Kepraktisan siswa terhadap materi pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif juga menghasilkan persentase sebesar 80%, demikian pula tanggapan mereka terhadap materi tersebut. Pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan edukatif dianggap sah dan praktis untuk digunakan dalam pengajaran. |
| 10 | Nur Amalia Ramadhani, Rahma Ashari Hamzah, Maharani La Kabi, Atika Matdoan   | Jurnal Ilmiah Insan Mulia                                      | Berdasarkan judul yang diberikan, temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak publikasi telah diteliti. Terdapat berbagai macam sumber daya instruksional yang tersedia memiliki kelebihan dan kekurangan yang unik. Pentingnya pembuatan bahan ajar dalam bahasa Indonesia, khususnya untuk sekolah dasar, semakin dipahami berkat penelitian ini.   |
| 11 | Tia Dwi Risani, Risnawati  | Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan                               | Nilai t sebesar 2,611 dan nilai t tabel sebesar 2,101 menunjukkan bahwa teknik bigbook memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media bigbook sebagai alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. F hitung = 38,224 dengan taraf signifikansi 0,000 0,05 merupakan hasil uji regresi dasar, dan t hitung = 3,675 dengan taraf signifikansi 0,000 merupakan hasil analisis koefisien regresi. Hal ini menunjukkan bahwa media bigbook memberikan pengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi siswa dalam bahasa Indonesia karena lebih banyak menggunakan $H_a$ daripada $H_0$ .    |
| 12 | Hanny Zahira, Muhammad Rizki Hidayatullah, Khoirun Nisa, Mohammad Zubad Nurul Yaqien   | JIMAD; Jurnal Ilmiah Madrasah                                  | Studi ini dapat mengevaluasi kemungkinan pemerolehan bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang memerlukan upaya terkoordinasi dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, orang tua, dan pihak terkait lainnya. Dengan mengatasi kendala dengan pendekatan yang kreatif, pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan berhasil, sehingga membuka pintu bagi pengembangan kompetensi bahasa siswa secara holistik dan berkelanjutan.   |
| 13 | Yoga Saputra Manihuruk, Rizki Sitanggang, Gabrella Anastasya Ginting, Putri Raihan Lubis, Ano Victory Sinaga, Fitriani Lubis | Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOG I) | Temuan dan analisis penelitian ini Implementasinya memiliki sejumlah kelebihan, dampak, dan kendala yang memerlukan kerja sama dan dukungan dari semua pemangku kepentingan dalam pendidikan bahasa Indonesia. Selain itu, juga diperlukan peningkatan sarana, prasarana, literasi, kesiapan, disiplin, etika, profesionalisme, kompetensi, dan keterampilan baik guru maupun siswa.   |
| 14 | Sinta Zakiyah, Putri Akhriyani Siregar, Aufa Yasifa  | PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan                          | Untuk mempertahankan posisi mereka sebagai agen transfer informasi, guru harus memiliki metode pengajaran yang menarik dan berhasil. Dalam era masyarakat 5.0, ada lima strategi pembelajaran yang dapat digunakan: (1) membantu siswa dalam pembelajaran mereka; (2) memberi mereka kesempatan untuk tumbuh dan berhasil; (3) meningkatkan pendidikan karakter; (4) menjadi ahli komputer; dan (5) menjadi guru yang efektif.   |
| 15 | Indra kurniawan, M. Zabetta  | RDJE: Research and Development Journal Of Education            | Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Video pembelajaran lebih efektif dibandingkan metode ceramah karena menyajikan materi secara visual dan auditif yang menarik.   |
| 16 | Syamsidah Lubis  | Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan     | Penerapan pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil pembelajaran di berbagai jenjang (sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi), menurut temuan analisis penelitian yang diambil dari berbagai jurnal. Aplikasi digital dan media permainan (Kahoot, ular tangga digital, permainan Quizizz, Kodig (komik digital), dll.) adalah contoh kemajuan   |

| No | Penulis   | Jurnal                               | Hasil   |
|----|---|--------------------------------------|---|
| 17 | Amaliyah Khairul Haq, Siti Nur Rizkiah, Yuriva Andara   | Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar      | pembelajaran. Dikumpulkan melalui dokumentasi dan wawancara terpadu. Temuan studi menunjukkan bahwa meskipun terdapat berbagai kesulitan, terutama terkait perangkat digital dan sumber daya manusia, para pemimpin sekolah menyadari pentingnya memajukan pengajaran berbasis digital.   |
| 18 | Monica Ristantita, Ainiyyah Yunita Sari, Najwa Apriliani Azahra, Indri Okta Winarsih, Muhammad Faiz Alkhoiri, M. Fadli Mubarak, Mayarni Mayarni | Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar | Di sekolah dasar kelas 5, penggunaan praktik pengajaran dan pembelajaran berbasis empati oleh instruktur sangat bermanfaat dan dapat memengaruhi proses pembelajaran secara signifikan. Guru yang menggunakan strategi ini menunjukkan perhatian terhadap kebutuhan, emosi, dan pengalaman siswanya. Peningkatan hubungan guru-siswa merupakan reaksi baik pertama. |

### Pentingnya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih partisipatif, terintegrasi, dan relevan, guru harus bertindak cepat untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Munculnya ide-ide baru dibantu oleh komitmen guru untuk bereksperimen, belajar, dan menyelidiki berbagai terobosan, pendekatan, dan strategi pembelajaran. (Zakiyah et al., 2023)

Implementasi sebuah inovasi adalah komponen yang paling penting. Jika ada banyak ide inovatif namun tidak ada yang dipraktikkan, maka tidak ada gunanya. Para pelaku inovasi harus memilih pendekatan yang tepat agar inovasi tersebut berhasil diterapkan. Komponen kunci dalam mengembangkan dan mempraktikkan inovasi adalah strategi. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap individu atau sekelompok individu untuk memiliki pendekatan yang tepat agar sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, terutama dalam inovasi pendidikan. Setiap orang memiliki kapasitas bawaan untuk berkreasi dan menemukan sesuatu. Namun, pertumbuhan dan perkembangan setiap orang akan bervariasi berdasarkan kesempatan masing-masing. Contoh inovasi pembelajaran dasar termasuk menggunakan musik untuk memulai dan mengakhiri pelajaran, mengubah materi menjadi lirik lagu untuk membantu menghafal dan mengingat, serta memanfaatkan benda-benda di lingkungan sekitar untuk meningkatkan pembelajaran. Mendidik siswa tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan, tetapi juga membantu mereka untuk melihat bahwa pengetahuan yang mereka peroleh memiliki aplikasi praktis, sehingga memungkinkan mereka untuk meningkatkan sikap, pengetahuan, dan kemampuan mereka.

Studi ini menyoroti perlunya inovasi dalam pengajaran bahasa Indonesia karena beberapa alasan. Pertama, banyak hal telah berubah. Kualitas hampir semua tingkat dan jenis pendidikan telah menurun akhir-akhir ini, yang telah menyebabkan masalah bagi sektor pendidikan karena mencoba untuk memenuhi tuntutan pekerjaan saat ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti proses pembelajaran yang tidak efisien dan kurikulum yang tidak mendorong kompetensi siswa. Yang kedua adalah kualitas pendidikan. Sangat rendahnya persentase lulusan yang mampu memperoleh nilai baik, kelangkaan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan pasar tenaga kerja, dan sulitnya menembus pasar tenaga kerja nasional dan internasional, yang berujung pada penumpukan kelompok pengangguran terdidik, adalah beberapa tanda bahwa kualitas pendidikan kita masih rendah. Manajemen pendidikan berada di urutan ketiga. Pada kenyataannya, manajemen pendidikan yang terpusat di Indonesia telah mengakibatkan sekolah dan lembaga pendidikan lainnya kurang ambisius dan kreatif, serta kurang kompeten dalam menerjemahkannya di lapangan. Semua materi dalam kurikulum nasional terlalu rumit, terlalu dalam, dan harus dipaksakan kepada anak-anak dalam lingkungan yang sangat heterogen (beragam), yang mana hal ini tidak logis dan tidak mungkin dilakukan. Menurut penelitian saat ini, inovasi masih belum berjalan dengan baik dalam praktiknya. Jika dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara, sumber daya manusia Indonesia masih kalah bersaing, yang merupakan cerminan dari rendahnya tingkat inovasi pendidikan di Indonesia.

Bila dikaitkan dengan artikel jurnal penelitian berjudul "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Siswa Kelas V SD" karya Indra Kurniawan dan M. Zabeta, temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran digital, khususnya PowerPoint dan video pembelajaran, secara signifikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SD Negeri 01 Jaya Mulya. Temuan penelitian ini

menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan yang dikumpulkan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih memperhatikan dan termotivasi ketika materi pelajaran diberikan melalui video pembelajaran dibandingkan dengan teknik ceramah standar. Hasil penelitian Rohmah, M., Widiastuti, S., & Agustina, D. K. sejalan dengan temuan tersebut. "Pembelajaran Tematik: Pengembangan Media Video untuk Keterampilan Berdiskusi Siswa Kelas V SD" merupakan judul jurnal tersebut. yang menemukan bahwa keterampilan berdebat siswa kelas V SD dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran digital, khususnya video pembelajaran tema. Materi memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,34%, media memperoleh 80,60%, dan aspek bahasa memperoleh 84,45%. (Kurniawan Indra, 2025)

Berdasarkan temuan kedua penelitian tersebut, inovasi pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi terkini agar dapat meningkatkan pembelajaran di kelas. Untuk memastikan lingkungan belajar kondusif dan efektif, perencanaan inovasi pembelajaran memerlukan dukungan perangkat teknologi yang memadai.

Langkah inovatif ini dilakukan untuk memastikan bahwa pendidikan di negara kita, khususnya, tidak tertinggal jauh dan bahkan dapat bersaing dengan negara lain. Inovasi tidak dapat dilakukan secara sembarangan; diperlukan perencanaan, pengawasan, dan bahkan peninjauan ulang terhadap prosedur di lapangan. Namun, selalu ada tantangan dalam menerapkan inovasi, sehingga tidak selalu berjalan sesuai rencana. Sumber daya manusia sendiri merupakan sumber utama dari inovasi, dengan pendidik yang memainkan peran kunci. Alasan dari pernyataan ini adalah, meskipun inovasi di era modern sangat erat kaitannya dengan teknologi, namun masih banyak tenaga pendidik di lapangan yang belum melek teknologi, minim pengetahuan akan informasi teknologi, dan belum maksimal dalam beradaptasi dengan dunia yang serba digital. Faktor ini mengacu pada terhambatnya adopsi praktik pendidikan yang inovatif. (Risani & Risnawati, 2023)

Untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan menginspirasi siswa, inovasi dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangatlah penting. dalam bentuk teknologi yang dapat diimplementasikan seperti :

- 1) Integrasi teknologi dalam pendidikan. Siswa dapat menemukan bahwa belajar bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan relevan ketika teknologi digunakan, seperti melalui penggunaan aplikasi pembelajaran, perangkat lunak, atau platform pembelajaran online. Hal ini dapat berupa melatih kemampuan bahasa melalui platform internet, permainan edukatif, dan aplikasi pelafalan;
- 2) Belajar melalui proyek. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual ketika metode pembelajaran berbasis proyek digunakan. Misalnya, tugas yang mengharuskan siswa untuk menulis cerita, menulis drama, atau memberikan presentasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan kreatifitas mereka;
- 3) Metode Pembelajaran Aktif. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran aktif, seperti bermain peran, simulasi, dan diskusi kelompok, dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan mereka tentang materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengatasi kebosanan;
- 4) Trategi yang komprehensif. Keberagaman peserta didik, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus, harus dipertimbangkan dalam pendekatan pendidikan yang inovatif. Setiap peserta didik dapat memperoleh manfaat sebanyak mungkin dari pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memasukkan strategi inklusif dan melakukan penyesuaian kurikulum;
- 5) Strategi kontekstual. Menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi mereka. Sebagai contoh, menggunakan materi pelajaran yang berhubungan dengan budaya lokal atau pengalaman hidup siswa dapat meningkatkan minat mereka terhadap Bahasa Indonesia;
- 6) Bernyanyi dan memainkan lagu. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dibuat menyenangkan dan menggembirakan dengan memasukkan musik dan permainan ke dalam kurikulum. Bernyanyi, bermain peran, atau terlibat dalam kegiatan kreatif merupakan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa;
- 7) Strategi multibahasa. Pengalaman siswa dan pertumbuhan kemampuan multibahasa mereka dapat ditingkatkan dengan memasukkan bahasa asing atau bahasa daerah ke dalam pengajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hal ini juga membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman bahasa di Indonesia;
- 8) Pertumbuhan kemampuan analitis. Pemahaman dan penggunaan bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan dengan menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis seperti analisis teks, pengambilan keputusan, dan argumentasi.

Kolaborasi antara pendidik, pengelola sekolah, orang tua, dan pemangku kepentingan terkait lainnya diperlukan untuk menerapkan pendekatan inovatif dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode yang inovatif dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, produktif, dan menginspirasi siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. (Zahira et al., 2024)

## Jenis-Jenis Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Inovasi atau menjadi inovatif dipandang sebagai cara untuk menyegarkan diri. Menurut konsep ini, model pembelajaran kreatif adalah metode pengajaran yang dikembangkan oleh pendidik yang memiliki ide-ide segar tentang cara melakukan proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk melihat peningkatan dalam pola perilaku mereka. Siswa diizinkan untuk secara mandiri membangun pengetahuan mereka sendiri dalam lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kreatif ini. Memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan ide-ide mereka secara bebas, mempromosikan pembelajaran mandiri melalui diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan kesimpulan secara mandiri, dan menempatkan nilai tinggi pada kerja tim atau kerja sama dengan teman sebaya adalah semua ciri pembelajaran kreatif. Selain itu, pembelajaran ini menekankan siswa mengevaluasi hasil dari proses berpikir mereka sendiri. Sumber belajar dan strategi pengajaran yang digunakan memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa baik guru mempromosikan partisipasi siswa yang terlibat dan inovatif, terutama ketika mengajarkan ide-ide mendasar untuk murid sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir konkret. (Ristianita et al., 2024). Untuk lebih jelasnya, ada beberapa jenis inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti:

Inovasi pembelajaran seperti pembelajaran berbasis literasi digital, pembelajaran berbasis permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis teks otentik

Teks dari dunia nyata yang dapat digunakan sebagai sumber belajar di kelas disebut sebagai teks otentik. Salah satu cara untuk menghargai dan memasukkan praktik literasi luar sekolah ke dalam kelas adalah dengan menghadirkan teks-teks otentik yang kaya akan makna dan masih berhubungan dengan kehidupan para siswa. Hal ini akan membantu siswa memahami relevansi materi pembelajaran multimodal di dalam kelas dan mempersiapkan mereka untuk memahami berbagai informasi dari berbagai sumber multimodal di dunia nyata. Terakhir, keberadaan teks asli-baik dalam format cetak maupun digital-dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran akan fungsi dan karakteristik sosialnya. Proklamasi, koran, majalah, dan materi lainnya adalah contoh teks asli. (Sahiruddin, 2023)

Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan dan memahami informasi dari sumber-sumber digital, seperti komputer, tablet, dan telepon pintar. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi dengan media berbasis digital dalam berbagai konteks, termasuk sekolah. Diharapkan bahwa pertumbuhan kecakapan literasi digital dalam pendidikan akan membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka dan bersiap menghadapi tuntutan dunia modern. Literasi digital dapat digunakan dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan banyak sumber daya digital yang tersedia bagi kita untuk membantu proses pembelajaran. Bergantung pada tahap perkembangan dan keadaan murid-muridnya, guru dapat menggunakan media digital, termasuk komputer, laptop, dan telepon seluler, di antara perangkat lainnya, untuk mencoba menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kreatif. Salah satu cara untuk memasukkan literasi digital ke dalam kelas adalah dengan menggunakan berbagai media di area sekitar, termasuk komputer, telepon pintar, laptop, dan lain-lain. (Heryani et al., 2022)

Teks, animasi, video, dan gambar semuanya dapat digunakan untuk menyediakan materi edukasi ini. Diharapkan bahwa kombinasi dari penyajian ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi pembelajaran interaktif hadir dalam berbagai bentuk, seperti materi interaktif bergaya tutorial dan materi interaktif berbasis gaya pembelajaran. Materi interaktif yang dikombinasikan dengan latihan. Media interaktif berbasis android maupun media interaktif dengan permainan edukasi menunjukkan bahwa media interaktif dengan permainan edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif membangkitkan minat, motivasi, dan kegiatan belajar siswa untuk menghasilkan capaian pembelajaran yang positif. Hal ini disebabkan karena permainan edukasi merupakan permainan yang memiliki unsur instruksional. Sesuai dengan sifat siswa yang senang bermain, pembelajaran yang menggabungkan permainan dan media interaktif akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. (Mulyani, 2022)

Permainan edukatif adalah permainan yang dibuat khusus untuk membantu siswa mempelajari proses belajar tertentu, mengembangkan konsep dan pemahaman, melatih keterampilan, dan bersenang-senang. Agar siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran, permainan edukatif bertujuan untuk meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran yang menyertakan permainan melalui kesenangan. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah keuntungan lain dari permainan edukatif. Penelitian tentang materi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa berasal dari berbagai sumber. Aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah

dasar dapat ditingkatkan dengan materi pembelajaran multimedia interaktif yang menyertakan permainan edukatif. (Windawati Rinin, 2020)

Perkembangan baru dalam media pendidikan, seperti penggunaan komik digital untuk instruksi membaca, podcast buku audio, video interaktif, serta realitas tertambah dan virtual.

Peluang baru terus diciptakan oleh inovasi teknologi dan format konten. Misalnya, penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam bacaan digital dapat membuat pengalaman membaca lebih memikat dan mendalam. Pemasaran buku juga berkembang sebagai hasil dari penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Melalui aplikasi tertentu, pembaca dapat menggunakan AR untuk memperoleh lebih banyak konten dari halaman buku, seperti animasi atau lebih banyak detail. Pengalaman interaktif yang lebih menyeluruh yang berkaitan dengan isi buku dapat ditawarkan melalui realitas virtual. Dengan teknologi AR, pengguna dapat mengamati bagaimana dunia virtual dan nyata dapat menyatu saat dilihat dari lokasi yang sama. Tiga fitur AR meliputi waktu nyata, 3 dimensi (teks, foto, dan video), dan interaktif (meningkatkan keterlibatan dan persepsi pengguna dengan lingkungan nyata). Saat ini, berbagai perangkat lunak aplikasi, termasuk Unity, SDK Download, Metaverse Studio, dan Assemblr EDU, dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan materi pembelajaran menggunakan augmented reality. Teknologi virtual reality memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam dunia virtual yang disimulasikan komputer, memberi mereka kesan bahwa mereka benar-benar ada di sana. AR dan VR memiliki beberapa keunggulan, termasuk memberi siswa kesan bahwa mereka berada di lingkungan dunia nyata, membantu mereka memvisualisasikan materi pelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan minat mereka, dan mendukung kegiatan praktis. (Haryani & Ariyana, 2024)

Platform bacaan digital harus terus memunculkan ide-ide baru dan menyesuaikan diri dengan teknologi baru dalam menghadapi persaingan yang ketat. Rahasia keberhasilan di sektor ini adalah model bisnis yang adaptif dan beragam yang didukung oleh pemahaman menyeluruh tentang keinginan konsumen. Melalui pendekatan yang terencana dan inovatif, platform bacaan digital dapat menciptakan keseimbangan antara kelayakan finansial dan kepuasan pengguna. (Ratu, 2024)

Meskipun gaya belajar kinestetik dan visual lebih umum, pembelajar digital tidak selalu mengabaikan pendekatan pembelajaran aural. Mereka juga dapat belajar secara efektif dengan mendengarkan, terutama jika materi disampaikan dengan cara yang menarik dan partisipatif. Untuk menyesuaikan gaya belajar ini, metode pembelajaran berbasis audio seperti buku audio, podcast, dan lainnya dapat menjadi pengganti yang berguna. Mendengarkan rekaman dramatisasi karya sastra atau wawancara penulis, misalnya, dapat menawarkan berbagai sudut pandang dan meningkatkan pemahaman siswa saat mempelajari sastra. Podcast dan alat pembelajaran berbasis audio lainnya dapat membantu pembelajar bahasa asing menjadi lebih mahir dalam pengucapan dan mendengarkan. (Hariyono. dkk, 2024)

Multimedia interaktif dan berbasis video dapat menyediakan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Multimedia merupakan penyajian informasi dengan menggunakan berbagai media. Kombinasi tersebut dapat berupa teks, gambar, animasi, suara, video, dan gambar. Pengembangan minat belajar siswa dapat dipengaruhi secara positif oleh bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Selain itu, metode media dan pengemasan programnya menggunakan karakter-karakter kartun yang sangat digemari anak-anak. Penggunaan efek animasi pada multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih berhasil dengan memfasilitasi proses kognitif. Dengan demikian, konten yang dapat membangkitkan minat belajar siswa digunakan untuk menyampaikan multimedia interaktif berbasis video. Metode penyajian menggunakan animasi untuk menarik perhatian siswa pada saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran, dan Pemilihan tampilan layar, teks, foto, animasi dan suara latar dikemas semenarik mungkin berdasarkan karakteristik usia siswa sekolah dasar, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. (Anggraeni et al., 2021)

Hasil belajar, serta minat dan motivasi untuk belajar, dapat ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan media animasi dalam pengajaran bahasa di sekolah dasar. Anak-anak dapat memperoleh banyak manfaat dari penggunaan media animasi dalam pengajaran di sekolah dasar, seperti peningkatan pemahaman, peningkatan kemahiran berbahasa, dan peningkatan kreativitas. Namun, untuk mendapatkan hasil terbaik, penting juga untuk memastikan animasi digunakan dengan benar, sejalan dengan tujuan pembelajaran, dan dikombinasikan dengan strategi pengajaran lainnya.

Siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mereka dengan membaca komik. Selain konten, komik juga menyertakan gambar dan aktivitas yang sangat menarik bagi anak-anak. Komik biasanya disertakan dalam buku pelajaran sekolah karena, secara umum, anak-anak menyukai gambar yang meniru jenis produk atau objek unik yang ditemukan di lingkungan alami mereka. Karena komik merupakan bentuk media yang paling terkenal dan memainkan peran penting dalam mendorong anak-anak untuk gemar membaca, buku pelajaran yang menyertakan komik dapat menjadi alat pengajaran yang menarik dan efektif. Kita tahu bahwa siswa yang menyukai komedi cenderung menjadi tidak tertarik saat membaca buku pelajaran yang panjang dengan banyak kalimat. (Malinda, 2023)

Komik sebenarnya dapat menjadi solusi bagi siswa yang kurang tertarik dengan lingkungan kelas. Situs web Make Beliefs Comix merupakan salah satu dari sekian banyak perangkat dan sumber daya yang tersedia saat ini yang dapat membantu para pendidik menghasilkan materi pendidikan berbasis komik. Pembaca dapat mengunjungi halaman Make Beliefs Comix dengan menggunakan peramban web; mereka tidak perlu mengunduh aplikasinya. Selain itu, Make Beliefs Comix memiliki fitur-fitur dasar yang dapat digunakan oleh setiap orang yang mengunjungi halaman Make Beliefs Comix karena merupakan pembuat komik digital yang sangat mudah dan sederhana. Hal ini berbeda dengan aplikasi lain yang tetap membutuhkan keterampilan menggambar untuk membuat komik. Namun hingga saat ini, belum banyak instruktur yang mengetahui halaman Make Beliefs Comix, yang merupakan halaman produksi komik yang lebih sederhana dan tidak terlalu rumit. Fakta bahwa tidak banyak artikel tentang pembuatan materi pendidikan menggunakan situs web Make Beliefs Comix menjadi salah satu alasan mengapa hanya sedikit pendidik yang mengetahui hal ini. (Devista & Kadafi, 2021)

Inovasi dalam strategi evaluasi seperti penilaian berbasis portofolio, *self assessment* dan *peer assessment*, dan asesmen berbasis game (*gamification assessment*)

Portofolio merupakan salah satu bentuk penilaian yang paling adaptif karena dapat digunakan secara sukses di berbagai bidang mata pelajaran, tingkat kelas, dan konteks administratif (misalnya untuk melaporkan kemajuan siswa secara individual, membandingkan prestasi di berbagai kelas atau sekolah, dan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran siswa). Portofolio merupakan kumpulan pekerjaan siswa yang dikumpulkan dari waktu ke waktu yang utamanya digunakan sebagai metode penilaian sumatif. Portofolio mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan.

*Self assessment* dikenal sebagai penilaian diri. Siswa dapat mencoba untuk meningkatkan diri dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka sendiri melalui ujian ini. Harus ada rubrik umum untuk mengevaluasi penilaian diri ini. Meningkatkan kinerja dan menentukan perbedaan antara kinerja yang diinginkan dan aktual adalah tujuannya. Karena penilaian diri menawarkan tujuan dan standar yang tepat untuk mengukur kemajuan guru atau siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendidikan berbasis standar dalam hal ini. Penilaian diri digunakan untuk membantu siswa mengatur diri mereka sendiri, merefleksikan pembelajaran mereka, dan membuat revisi yang diperlukan untuk sebuah proyek atau makalah. Setidaknya empat persyaratan harus dipenuhi: siswa dan guru harus menyetujui kriteria penilaian, siswa harus diinstruksikan tentang cara menggunakan kriteria, dan siswa harus menerima umpan balik atas evaluasi mereka sendiri dan evaluasi guru mereka.

*Peer assessment* (Evaluasi sejawat) adalah teknik penilaian formatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai pembelajaran mereka sendiri. Metode yang digunakan siswa untuk mengevaluasi dan mengomentari mutu atau nilai pekerjaan mereka dikenal sebagai pendekatan penilaian sejawat. Evaluasi sejawat dapat diterapkan pada berbagai keluaran, termasuk proyek, artikel, presentasi, dan perilaku keterampilan lainnya. Evaluasi sejawat harus dikombinasikan dengan temuan evaluasi sejawat lainnya karena tidak dapat digunakan secara terpisah. Siswa dapat mengkritik pekerjaan teman sejawat mereka dalam kelompok menggunakan prosedur evaluasi kolaboratif, yang memungkinkan kelas secara keseluruhan untuk menilai presentasi siswa. Bahkan dimungkinkan untuk meminta siswa mengevaluasi proyek kelompok mereka sendiri. (Saringatun, 2022)

### **Tantangan dalam Menerapkan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Kesulitan dalam mengajar bahasa di tingkat sekolah dasar. Dibandingkan dengan tingkat sekolah lainnya, sekolah dasar menawarkan lebih banyak waktu untuk belajar. Hal ini menunjukkan pentingnya belajar di tingkat tersebut karena merupakan titik awal yang memengaruhi keberhasilan di tingkat berikutnya. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa beberapa siswa sering tidak maju di kelas mereka karena keterampilan membaca dan menulis mereka masih kurang. Guru harus menggunakan ini sebagai

kesempatan untuk merenungkan kekurangan mereka sendiri dalam mengajar bahasa kepada siswa. Siswa di sekolah dasar harus menikmati belajar bahasa daripada merasa takut atau terkekang. Anak-anak harus diberi bimbingan tentang cara berpikir; misalnya, mereka tidak boleh dipaksa untuk memperbaiki kalimat mereka. Mengulang ucapan anak yang bukan kata atau kalimat dapat membantu mereka menjadi lebih baik. Akibatnya, gaya pengasuhan yang penuh kasih diperlukan, yang menumbuhkan suasana yang bebas beban dan tanpa rasa takut. Oleh karena itu, diharapkan anak-anak akan tumbuh dalam lingkungan yang bebas, kreatif, dan bebas beban. (Mala & Ashari Hamzah, 2024)

Guru di sekolah dasar menghadapi kesulitan saat menciptakan inovasi pendidikan berbasis digital, terutama dalam hal sumber daya manusia dan sumber daya alam. Dalam hal sumber daya manusia, guru sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan mereka dengan memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih menarik daripada teknik pengajaran manual dan tradisional. Mengenai sumber daya alam, mungkin sulit untuk menggunakan gadget digital seperti komputer atau tablet untuk tujuan pendidikan karena harganya yang mahal. Masih sulit untuk memotivasi instruktur untuk meningkatkan inovasi berbasis digital karena masalah pribadi seperti kebosanan dan keterbatasan waktu bagi guru yang sudah menikah. Oleh karena itu, sangat penting untuk menunjukkan pengakuan yang cukup kepada instruktur sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada tanggung jawab mengajar mereka tanpa mengkhawatirkan masalah pribadi (seperti uang). Penggunaan perangkat digital juga memiliki dampak positif dan negatif yang mungkin dirasakan. (Haq et al., 2023)

Masalah lain yang harus diperhatikan adalah persiapan guru dan adopsi teknologi. Penggunaan perangkat dan platform digital untuk pembelajaran masih menjadi tantangan bagi banyak pendidik. Ia menekankan, agar instruktur dapat memperoleh manfaat, sangat penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan pelatihan yang tepat. Kesulitan lain dalam menciptakan materi pembelajaran interaktif adalah komponen konten. Desain konten harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta kurikulum yang relevan. Sumber belajar harus tetap berkualitas tinggi dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, pembuatan konten media pembelajaran interaktif memerlukan komitmen waktu dan sumber daya yang besar, yang mungkin tidak tersedia dalam jumlah yang cukup untuk semua lembaga pendidikan. (Jaya, 2024)

### **Solusi dan Rekomendasi dalam Menerapkan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah tersebut dalam pendidikan adalah melalui inovasi pendidikan. Mengatasi masalah dalam bidang pendidikan inovatif menghadirkan kendala unik bagi inovasi atau pembaruan pendidikan. Pembelajaran inovatif sangat penting, dan guru perlu merangkul atau menggunakannya. Karena pembelajaran kreatif akan membuat siswa lebih terlibat dan memiliki tujuan. Salah satu faktor yang mendorong lahirnya beberapa inovasi baru adalah keinginan guru untuk mencoba, menemukan, dan menyelidiki berbagai konsep, teknik, dan praktik pembelajaran. Inovasi dalam pendidikan senantiasa menghasilkan ide-ide baru yang tidak diragukan lagi sejalan dengan perkembangan zaman dan isu-isu yang tengah dihadapi. Karena tugas sehari-hari mereka akan selalu dipenuhi dengan nuansa dan kehalusan baru, para pendidik dapat tetap segar dan mencegah kebosanan dengan menerapkan inovasi pengajaran. Hasilnya, sekolah akan selalu siap untuk menangani berbagai isu dan kesulitan global. Oleh karena itu, menggunakan inovasi pendidikan sebagai salah satu strategi untuk mengatasi isu-isu dalam pendidikan sangatlah relevan.

Suhandiah (2020) menegaskan bahwa peningkatan kemampuan teknologi guru melalui pelatihan, pembinaan, seminar, dan lokakarya merupakan cara untuk mengatasi kendala inovasi pendidikan, khususnya yang berpusat pada teknologi. Selain itu, mendatangkan tenaga profesional untuk melakukan kegiatan sosialisasi teknologi dan pelatihan bagi seluruh guru. Menurut Sayuti (2023), guru senior dan junior dapat bekerja sama untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai kemampuan mereka digunakan bersama-sama untuk menghasilkan capaian pembelajaran terbaik, yang pada gilirannya menghasilkan pengalaman dan kedalaman ilmu yang dapat menghasilkan inovasi baru dalam pendidikan. Sementara itu, sekolah dan pemangku kepentingan perlu berkolaborasi untuk meningkatkan standar pendidikan, klaim Damayanti (2019). Kemitraan ini dapat digunakan di kelas untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran. (Haq et al., 2023)

Ada banyak tempat dan bentuk inovasi yang berbeda. Dalam organisasi manajemen pendidikan seperti Kantor Pendidikan, inovasi dapat berupa program baru, teknik pembelajaran baru, penggunaan alat dan media pengajaran baru, layanan yang disediakan oleh sekolah kepada pengguna layanan (orang tua dan

siswa), praktik kerja organisasi, pelatihan guru, dan hubungan dengan masyarakat dan orang tua. Guru perlu bereaksi secara bijaksana terhadap situasi ini. Meskipun siswa dapat mengakses materi pengayaan daring dan pembelajaran serta penjelasan melalui video dengan cepat, hal ini tidak meniadakan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik bagi siswa, instruktur harus cakap dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran. (Gasong, 2024)

Saat memasukkan materi pembelajaran interaktif ke dalam kelas, ada sejumlah pertimbangan yang perlu diperhatikan; 1) Sangat penting bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk memastikan bahwa penggunaan media interaktif selaras dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Konten media pembelajaran perlu dirancang dengan cermat untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan mencakup kompetensi yang relevan; 2) Untuk membantu pendidik lebih memahami dan menggunakan teknologi, dana harus dialokasikan untuk pelatihan dan dukungan mereka. Bantuan ini dapat berupa instruksi, arahan, dan pendampingan yang terorganisasi dalam menggabungkan materi pendidikan interaktif ke dalam kurikulum mereka; 3) Untuk memastikan bahwa semua sekolah dan siswa memiliki akses ke infrastruktur teknologi yang memadai, pemerintah dan lembaga pendidikan harus bekerja sama. Ini akan menjamin bahwa setiap siswa sekolah dasar memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran interaktif secara efisien.

Teknologi dapat digunakan untuk membuat sistem pendidikan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, yang meliputi modifikasi kurikulum agar lebih relevan dan penggunaan berbagai metode pembelajaran untuk memenuhi gaya belajar yang berbeda. Pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas untuk mengakomodasi kecerdasan siswa yang beragam, yang penting untuk pendidikan yang efektif. Inovasi dalam pembelajaran digital ini memiliki implikasi yang luas bagi pengembangan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran digital juga dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi siswa. Siswa dapat terlibat lebih aktif dan mengembangkan keterampilan sosial yang kritis melalui proyek kolaboratif, kelompok belajar virtual, dan forum diskusi daring. (Ibda, 2022).

## SIMPULAN

Di era revolusi industri keempat saat ini, atau yang dikenal juga dengan era digital, di mana teknologi digital digunakan dalam segala hal, inovasi menjadi salah satu hal yang krusial untuk dijalankan. Kita mau tidak mau harus mampu mengoperasikan kemajuan teknologi karena teknologi digital digunakan dan berkembang begitu pesat. Dunia pendidikan harus siap untuk berinovasi, khususnya di bidang pembelajaran, mengingat perkembangan teknologi digital di era 4.0 telah merambah sektor pendidikan. Saat ini, inovasi pembelajaran berbentuk digitalisasi atau pembelajaran berbasis digital. Elemen terpenting adalah mempraktikkan inovasi tersebut. Tidak ada gunanya memiliki banyak ide kreatif jika tidak ada satu pun yang dipraktikkan. Agar inovasi berhasil diterapkan, para inovator harus memilih strategi yang tepat. Strategi sangat penting untuk menciptakan dan menerapkan inovasi. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang atau sekelompok orang untuk memiliki strategi yang tepat guna mencapai tujuan, khususnya dalam inovasi pendidikan. Berbagai bentuk inovasi telah dibahas, seperti komik digital dan pendidikan berbasis VR. Diharapkan setiap inovasi akan meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan di kelas. Penelitian selanjutnya diharapkan akan berfokus pada kemajuan dalam pengajaran bahasa Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Gasong, D. (2024). *Inovasi Pendidikan*. Deepublish Digital.
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis

- Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* |, 2(2), 168–177. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.865>
- Hariyono. dkk. (2024). *Perkembangan Peserta Didik Teori dan Implementasi Perkembangan Peserta Didik pada Era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Haryani, P., & Ariyana, R. (2024). Workshop Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran. *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–68. <https://doi.org/10.32699/sorot.v3i1.6585>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. CV. Pilar Nusantara.
- Jaya, A. (2024). Inovasi Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Di Era Pendidikan Modern Aswadi Jaya Universitas PGRI Palembang. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.31851/parataksis.v7i2.16497>
- Kurniawan Indra, M. Z. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *RDJE: Research and Development Journal Of Education*, 11(1), 258–267. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(20), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Mala, R., & Ashari Hamzah, R. (2024). Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(1), 29–35. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i1.152>
- Malinda, D. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Life untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 165–176. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i2.7149>
- Mulyani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Pada Siswa. *JUNDIKMA: Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Ramadhani, N. A., Hamzah, R. A., Kabi, M. La, & Matdoan, A. (2024). Kajian Literatur Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 57–62. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.282>
- Ratu, B. M. I. P. (2024). *Minat Baca Di Era Digital*. Pustaka Adhikara Mediatama.
- Risani, T. D., & Risnawati, R. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Big Book Pada Siswa Kelas 3 Di MIS Ar-Razzaq Rumbai. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1515–1523. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4790>
- Ristianita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., & Winarsih, I. O. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 1–11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Sahiruddin, dkk. (2023). *Literasi Multimodal: Teori, Desain, Aplikasi*. UB Press.
- Saringatun, M. dkk. (2022). *Inovasi Pembelajaran Di Abad 21*. Pradina Pustaka.
- Windawati Ririn, H. D. K. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yoga Saputra Manihuruk, Rizki Sitanggang, Gabrella Anastasya Ginting, Putri Raihan Lubis, Ano Victory Sinaga, & Fitriani Lubis. (2023). Inovasi Pendidikan Bahasa Indonesia: Pendekatan Teknologi dan

Pembelajaran Berbasis Keterampilan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 149–157. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.125>

Zahira, H., Hidayatullah, M. R., Nisa, K., Zubad, M., & Yaqien, N. (2024). Menggali potensi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar : Tantangan dan Inovasi. *JIMAD; Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(3).

Zakiah, S., Siregar, P. A., & Aufa Yasifa. (2023). Strategi dan Inovasi Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 249–259. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i3.642>