

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD YANG EFEKTIF DAN MODERN

Kesya Hanifa Zahra ¹, Lutsyatul Triane Febriani ², Siti Sari Rahmawati ³.

¹Universitas Djuanda, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Administrasi Publik, [1kesyahanifa24@gmail.com](mailto:kesyahanifa24@gmail.com)

²Universitas Djuanda, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Administrasi Publik, [2lutsyatultriane14@gmail.com](mailto:lutsyatultriane14@gmail.com)

³Universitas Djuanda, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Administrasi Publik, [3stsarirahma@gmail.com](mailto:stsarirahma@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji urgensi inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) guna mengatasi tantangan minimnya kompetensi berbahasa dan rendahnya tingkat literasi siswa, yang diperparah oleh dampak penggunaan gawai. Dengan menggunakan metode studi literatur kualitatif, artikel ini menganalisis berbagai sumber terkait praktik pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), seperti melalui permainan ular tangga, sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman materi bagi anak usia 6-8 tahun. Selain itu, integrasi teknologi melalui platform digital seperti Wordwall berpotensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar dan asesmen, meskipun implementasinya masih menghadapi kendala infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya mempertimbangkan faktor personalitas siswa dalam strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan peningkatan literasi. Oleh karena itu, inovasi melalui media imajinatif, pemanfaatan teknologi, dan pendekatan berpusat pada siswa adalah keniscayaan untuk menggenjot literasi dan kompetensi berbahasa di SD.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Permainan Edukatif, Literasi, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Bahasa Indonesia adalah cerminan jati diri bangsa, namun di tengah arus globalisasi, proses pengajaran kompetensi berbahasa dan literasi di jenjang sekolah dasar (SD) masih menghadapi ganjalan serius. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD belum menunjukkan hasil yang diharapkan,

terutama dalam membentuk keterampilan berbahasa yang mumpuni serta merangsang daya kreativitas peserta didik. Data menunjukkan bahwa tingkat literasi nasional masih rendah, diperparah dengan fenomena penggunaan gawai yang mengurangi minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Situasi ini mendesak adanya terobosan dalam pendekatan pengajaran.

Mengingat fase usia 6 hingga 8 tahun merupakan periode di mana anak-anak paling optimal menyerap informasi melalui kegiatan bermain, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (misalnya melalui permainan ular tangga) terbukti mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan sekaligus memperdalam pemahaman materi. Selain itu, para pendidik diharapkan untuk terus berkreasi dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan dan memiliki makna, guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal.

Dalam konteks era digital dan dinamika Revolusi Industri 4.0, integrasi teknologi dalam sektor pendidikan menjadi keniscayaan. Teknologi memiliki potensi besar untuk menyederhanakan sekaligus memperkaya pengalaman belajar. Sebagai ilustrasi, pemanfaatan platform digital seperti Wordwall dapat menjadi instrumen yang efektif untuk asesmen dan pengembangan materi ajar. Meskipun pemerintah telah menunjukkan komitmen dalam mendukung adopsi teknologi, implementasinya di lapangan masih terhambat oleh keterbatasan infrastruktur dan tingkat kesiapan sumber daya manusia.

Lebih dari sekadar pendekatan dan media, karakter individu siswa serta efektivitas komunikasi turut berperan dalam membentuk kemampuan literasi. Oleh karena itu, melakukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah suatu keharusan. Inovasi ini dapat diwujudkan melalui penciptaan media yang imajinatif, optimalisasi pemanfaatan teknologi, serta penerapan pendekatan yang berpusat pada kebutuhan siswa, semuanya demi menggenjot tingkat literasi dan kompetensi berbahasa generasi penerus.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mengkaji berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen terkait pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang efektif dan modern. Penelitian ini mengumpulkan data sekunder melalui pencarian kata kunci dan pemilihan literatur yang relevan dengan topik, kemudian melakukan analisis deskriptif untuk merangkum dan menginterpretasi temuan dari berbagai kajian pustaka tersebut. Dengan metode ini, peneliti dapat memahami teori, strategi, dan praktik pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman tanpa melakukan pengumpulan data lapangan langsung, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran komprehensif dan mendalam mengenai pembelajaran yang efektif dan modern di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pentingnya Permainan dan Pendekatan Berbasis Keseruan dalam Pembelajaran

Studi ini secara konsisten menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa SD. Konsep ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 6-8 tahun yang cenderung belajar melalui pengalaman bermain. Permainan bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk melatih kemampuan berbahasa secara menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik. Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada pemilihan permainan yang relevan, yang secara langsung mendukung tujuan pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa. Peran guru menjadi krusial dalam merancang dan mengimplementasikan aktivitas bermain yang terintegrasi dengan kurikulum.

3.2 Tantangan Kualitas Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital

Meskipun pendidikan merupakan hak fundamental, kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih menghadapi kendala signifikan, terutama dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan kreativitas siswa. Diperlukan inovasi dan adaptasi kurikulum agar pendidikan Bahasa Indonesia tetap relevan dan efektif. Pembelajaran yang efektif harus memfasilitasi komunikasi transaksional dan interaksional, serta secara terpadu mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Era digital dan Revolusi Industri 4.0 menghadirkan potensi besar untuk transformasi pendidikan. Teknologi, seperti platform pembelajaran digital, memiliki kapasitas untuk membuat pembelajaran lebih mudah, efisien, bermakna, dan memperjelas konsep. Dukungan pemerintah terhadap pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan indikator positif. Namun, implementasi teknologi masih terkendala oleh infrastruktur yang belum merata dan kesiapan sumber daya manusia. Hal ini menggarisbawahi perlunya investasi lebih lanjut dalam aspek ini.

3.3 Inovasi Media Pembelajaran dan Evaluasi Adaptif

Urgensi adaptasi metode pembelajaran Bahasa Indonesia di tengah perkembangan teknologi menuntut inovasi dalam media dan evaluasi pembelajaran. Konsep permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk mengatasi minimnya literasi dan partisipasi siswa SD akibat pengaruh gawai adalah contoh konkret dari inovasi yang dapat diimplementasikan. Selain itu, pemanfaatan platform digital seperti Wordwall menunjukkan arah evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Guru menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam praktik evaluasi mereka.

3.4 Keterkaitan Literasi dan Faktor Personalitas Siswa

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memiliki tujuan fundamental untuk mengembangkan kompetensi berbahasa dan literasi siswa. Data menunjukkan bahwa

tingkat literasi di Indonesia masih memerlukan peningkatan. Faktor personalitas siswa teridentifikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, strategi pembelajaran Bahasa Indonesia perlu mempertimbangkan karakteristik individual siswa untuk secara optimal meningkatkan kemampuan literasi mereka. Fokus pada kata kunci seperti "pembelajaran," "siswa," "bahasa Indonesia," dan "belajar" mencerminkan esensi dari upaya peningkatan kualitas pendidikan ini.

KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar saat ini menghadapi tantangan signifikan dalam mengembangkan kompetensi berbahasa dan literasi siswa, terutama di tengah disrupsi teknologi dan rendahnya minat belajar akibat gawai. Berdasarkan studi literatur kualitatif ini, pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti sangat efektif untuk siswa SD, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta memperkuat pemahaman materi. Permainan yang relevan dan terintegrasi, seperti "ular tangga," dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan partisipasi dan mengatasi rendahnya literasi. Era digital dan Revolusi Industri 4.0 menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan Bahasa Indonesia; platform digital seperti Wordwall berpotensi besar untuk menyederhanakan dan memperkaya proses belajar serta evaluasi. Namun, untuk mewujudkan potensi ini, perlu ada upaya serius dalam meningkatkan infrastruktur dan menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten. Pentingnya peningkatan literasi nasional menjadi fokus utama, dan strategi pembelajaran harus mempertimbangkan faktor personalitas siswa. Dengan memahami karakteristik individu, guru dapat merancang pendekatan yang lebih personal dan efektif untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Guru memegang peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan; kemampuan guru untuk berinovasi, beradaptasi

dengan teknologi, dan merancang media pembelajaran yang imajinatif sangat esensial dalam upaya menggenjot tingkat literasi dan kompetensi berbahasa generasi penerus bangsa. Kolaborasi antara guru dan orang tua juga menjadi pilar penting dalam membentuk ekosistem pendidikan yang mendukung. Secara keseluruhan, untuk mencapai tujuan pendidikan Bahasa Indonesia yang optimal di SD, diperlukan pendekatan holistik dan inovatif yang memadukan metode bermain, pemanfaatan teknologi, serta perhatian terhadap kebutuhan dan karakteristik unik setiap siswa.

REFERENSI

- Linggasari, Egah, dan Endi Rochaendi. 2022. "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 13(1): 40–62.
- Mansyur, Umar. 2016. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Retorika* 9: 158–63.
- SyahnaApriani Syihabudin. 2020. "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak." *Jurnal BELAINDIKA* 01(01): 21–31.
- <https://www.kompasiana.com/mariasentana3880/658072f0de948f46fb582b92/model-pembelajaran-bahasa-indonesia-yang-efektif-disekolah-dasar>