

# cek plagiasi 10. 326 131 – 149.docx

*by* Pusmedia Publisher

---

**Submission date:** 06-Apr-2025 11:04AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2607426529

**File name:** cek\_plagiasi\_10\_326\_131\_149.docx (288.4K)


**Word count:** 6096


**Character count:** 41553

**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025**

**Application of Digital Technology-Based Learning Media in Indonesian Language Subjects at SD Muhammadiyah Gilipanda, Bima City, Academic Year 2024/2025**

**Articles Submitted :**  
2025-03-14  
**Articles Received :**  
2025-04-05  
**Articles Published:**  
2025-04-07

 Fitri Andriani<sup>1\*</sup>, Muslimin<sup>2</sup>, Abdul Haris<sup>3</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Bima

 Email Correspondence: [Fitriandrianiputri1220@gmail.com](mailto:Fitriandrianiputri1220@gmail.com) \*

**Kata Kunci:** Teknologi Digital, Media Pembelajaran.

**Abstrak:** Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah GiliPanda Kota Bima masih belum maksimal dalam pencapaian target pembelajaran yang diharapkan. Masalah yang muncul dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah GiliPanda Kota Bima ya<sup>6</sup> terletak pada proses yang dilakukan oleh guru dan kondisi siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret, Penelitian dilakukan selama 2 bulan, dan dilakukan pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta mencari solusi untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Lokasi penelitian yaitu SD Muhammadiyah Kota Bima . Subjek penelitian ini yaitu siswa SD Muhammadiyah Kota Bima. Teknik analisis data dalam penelitian ini

menggunakan metode analisis data kualitatif, yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Namun, kendala seperti keterbatasan akses perangkat, kurangnya keterampilan guru, dan potensi gangguan digital masih menjadi tantangan. Solusi yang diperlukan mencakup penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan guru, serta metode pembelajaran yang lebih efektif. Dengan strategi yang tepat, media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan pendidikan di era digital. Hasil penelitian ini memiliki implikasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital. Penerapan media digital dapat mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan mandiri bagi siswa. Sebagai rekomendasi, diperlukan peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital, serta pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif agar hasil belajar siswa semakin optimal.

**Keywords :** Digital Technology, Learning Media.

**Abstract:** Education in the digital era requires innovation in the learning process, including in Indonesian subjects. The application of digital technology-based learning media is one of the strategies implemented at SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima for the 2024/2025 Academic Year to increase the effectiveness of learning. The use of various digital media, such as Google Classroom, Quizizz, and interactive learning apps, aims to make the learning process more interesting and improve students' understanding of the material. This research aims to analyze the application of digital technology-based learning media in Indonesian learning, identify the obstacles faced, and find solutions to optimize the use of technology in the learning process. The method used in this study is a qualitative descriptive approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation studies. The results of the study show that the application of digital technology in Indonesian learning has a positive impact on increasing students' interest and understanding. The use of digital media allows for more interactive and flexible learning, so that students learn independently and understand the material more easily. However, there are several obstacles in its implementation, such as limited access to devices and the internet, lack of teachers' skills in using technology, and the potential for distractions from digital media that can reduce student focus. To overcome these obstacles, strategic steps are needed such as the provision of more equitable technological facilities, training for teachers, and the implementation of more effective and structured learning methods. With the right strategy, digital technology-based learning media can be an effective solution in improving the quality of Indonesian language learning, supporting the development of education in the digital era, and helping students achieve better learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Teknologi sekarang sudah menjadi pusat perhatian orang dan menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan mereka. Zaman dulu, pendidikan cenderung berpusat pada pengajaran satu arah, dimana guru berperan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan siswa sebagai penerima informasi yang didapat oleh guru. Berbeda dengan zaman sekarang, dimana perkembangan teknologi mampu membantu dan memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran tanpa menunggu informasi dari guru, dan juga dapat membuat siswa belajar mandiri tanpa menunggu paparan materi dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Hendra dkk, (2023: 65) Teknologi digital berperan sebagai sarana pembelajaran modern yang membantu siswa mengakses informasi secara lebih efisien dan cepat, sambil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kemunculan teknologi digital juga menjadi instrumen elektronik penting dalam proses belajar mengajar dan pengelolaan institusi pendidikan.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Kemajuan ini memberikan peluang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi digital. (Putra & Pratama, 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Mukti et al., 2024). Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa, baik dalam membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara. (Mailida & Wandani, 2023)

Pada penerapan teknologi digital ini khususnya dalam pengembangan pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang esensial. Perkembangan dan kemajuannya menjadi sangat pesat di era globalisasi. Pada era digital ini teknologi mulai menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kehidupan manusia. Sejalan dengan hal itu, Salsabila (2021) mengungkapkan keberadaan teknologi yang ada saat ini dinilai sangat penting bagi manusia pada umumnya, karena dengan adanya teknologi dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas dan juga mampu dengan mudah untuk melakukan tugas dan pekerjaannya.

Teknologi dalam pendidikan merupakan proses untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia atau pendidikan. Menurut Sakti (2023) media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat menarik perhatian manusia dan juga mampu menunjang kreativitas dan keberhasilan dalam dunia pendidikan. Karena dengan adanya media pembelajaran teknologi ini mampu membantu kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dengan menggunakan tangan kosong. Jadi dengan adanya teknologi ini sangat berguna sekali dan juga dapat memudahkan manusia yang masih merasa kesulitan dalam perkembangannya zaman.

Pesatnya perkembangan teknologi mampu membawa perubahan besar bagi kehidupan dan terutama dibidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ambarwati, dkk. (2021) yang mengatakan bahwa pengembangan teknologi digital ini membawa pengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana pada zaman dahulu siswa hanya berfokus terhadap apa yang dijelaskan oleh guru dan juga hanya

berpaku terhadap buku, sehingga dapat membuat siswa merasa membosankan dan juga suntuk didalam kelas, maka dengan adanya pembelajaran teknologi ini mampu menyelesaikan dan dapat memudahkan siswa dan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Siswa juga bisa lebih mudah untuk mengakses pembelajaran ataupun belajar dirumah secara mandiri. karena seiring dengan berjalannya zaman yang semuanya berbasis digital sudah menjadi pusat perhatian bagi semua orang dan tidak bisa diragukan lagi bahwa kinerja teknologi digital ini yang sangat pesat. Lestarinigrum (2022) mengatakan, di era digital pada saat ini, integrasi pendidikan dan teknologi dapat berevolusi dalam proses belajar mengajar, dalam proses pembelajaran melalui teknologi digital ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara umum, sekaligus memberikan metode pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa.

Berbagai perubahan dalam sistem pembelajaran di sekolah pada dewasa ini cukup intens dilakukan. Hal itu dapat dilihat dari upaya pemerintah melakukan perubahan kurikulum sampai pada perubahan proses pembelajaran. Berbagai upaya tersebut tentunya juga berlaku pada proses pembelajaran sastra. Upaya perbaikan yang terus dilakukan dalam sistem pendidikan kita, mengindikasikan bahwa pendidikan di Indonesia belum mampu menemukan jati diri dan solusi yang tepat bagi problem pendidikan di Indonesia. Di tengah proses tersebut memang harus diakui bahwa pendidikan kita masih banyak menemui persoalan dalam proses pengajarannya. Khususnya proses pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, persolannya masih sangat kompleks dan memprihatin (Fuaduddin, 2021).

Ali (2020) menerangkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan pengoptimalan tidak hanya pada konten materi, tetapi juga dalam penerapan metode dan teknik pengajaran di ruang kelas. Rivers (1987) berpendapat bahwa proses pembelajaran membutuhkan interaksi yang memadai sebagai prasyarat penting untuk mengembangkan kemampuan bahasa secara optimal.

Harus diakui bahwa pengajaran Bahasa Indonesia belum berhasil mencapai hasil yang maksimal. Pandangan ini tercermin dari berbagai pengalaman praktis dan evaluasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Ketidaktuntasan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak disebabkan oleh satu faktor saja, melainkan oleh berbagai faktor kompleks yang mempersulit penemuan solusi untuk masalah pengajaran Bahasa Indonesia. Menurut Fuaduddin (2018), secara umum terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan ketidakmaksimalan dalam pengajaran apresiasi sastra, yaitu kualitas guru, siswa, dan fasilitas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah GiliPanda Kota Bima belum mencapai target yang diharapkan. Permasalahan dalam proses pembelajaran bersumber dari dua faktor utama: guru dan siswa. Dari sisi siswa, tantangannya meliputi: keengganan mengerjakan tugas karangan, kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelas, pasifnya siswa dalam bertanya atau mengutarakan pendapat, serta kecenderungan siswa hanya menjadi pendengar dan penulis saat diminta. Sedangkan dari sisi guru, masalahnya mencakup: pembelajaran yang masih terpusat pada guru,

5 penggunaan model atau metode yang belum sesuai dengan kebutuhan siswa, dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang beragam. Padahal, untuk materi seperti mengomentari berita faktual, dibutuhkan keberanian siswa untuk berbicara di hadapan teman-53 mannya agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Ali, 2020).

Tuntutan perkembangan global yang telah memasuki era revolusi industri 4.0 hingga 5.0 mengharuskan adanya perubahan cepat dalam sistem pendidikan nasional. Guru sebagai garda terdepan pendidikan harus melakukan transformasi mendasar dalam menjalankan tugas profesionalnya. Salah satu aspek penting-56 adalah perubahan paradigma mengajar yang harus mencakup beberapa dimensi: 1) menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan 5.0, 2) memenuhi kebutuhan akan model dan metode pembelajaran yang inovatif, dan 3) mengadaptasi perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital (Fuaddudin, 2020).

Sebagaimana dalam penelitian terdahulu yang ditulis oleh Khairun Nisa (2024), *Penerapan Teknologi Digital Dalam Proses Pembelajaran Di MA Nurul Islam Karang Cempaka Bluto Sumenep*, dalam penelitian ini ada dua pokok permasalahan yang akan menjadi kajian penelitian ini, yaitu: *Pertama*, bagaimana penerapan teknologi-105 digital dalam proses pembelajaran di MA Nurul Islam Karang Cempaka Bluto Sumenep. *Kedua*, apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan teknologi digital dalam proses-106 pembelajaran yang ada di sekolah MA Nurul Islam Karang Cempaka Bluto Sumenep. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data yang diperoleh melalui wawancara, obser-209 dan dokumentasi. Informannya adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Sedangkan analisis datanya menggunakan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran ini berupa proyektor, lab-108 komputer dan Hp sehingga memudahkan guru menumbuhkan semangat siswa belajar. Selain itu dalam penelitian lain seperti dalam penelitian Mawar Sari dkk (2024) "*Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkanminat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*" Pembelajaran berbasis digital diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, guru perlu mengembangkan ide-ide kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Ketika menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi, guru dapat mengintegrasikan dokumen, gambar, dan audio untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Dalam sebuah proses pembelajaran guru harus bisa memahami ataupun memperhatikan siswanya untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Maisarah dkk (2022) "*U-31rgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*" Artikel ini mengkaji pentingnya pengembangan media digital untuk pengajaran bahasa Indonesia. Penelitian dilakuka-107 menggunakan metode studi literatur dan menghasilkan beberapa temuan penting: (1) *urgensi penggunaan* media dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi: kebutuhan siswa akan kecakapan digital, bukti pengaruh positif media digital terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan media digital mengatasi batasan ruang, waktu dan jarak, peran media digital dalam memperkaya kosakata siswa, serta potensinya dalam memberikan stimulus dan motivasi belajar; (2) *urgensi pengembangan media berbasis digital* mencakup: keharusan

guru berinovasi dalam pengembangan media digital, perlunya desain khusus untuk media digital, kebutuhan pengembangan media digital dalam bahasa Indonesia atau untuk pembelajaran bahasa Indonesia, serta adanya dampak positif dan negatif dari media digital; dan (3) empat model penelitian pengembangan yang direkomendasikan untuk mengembangkan media digital pada pembelajaran bahasa Indonesia: model Hannafin & Peck, model Thiagarajan (4D), model Dick & Carey, dan model ADDIE. Artikel ini merekomendasikan guru untuk memanfaatkan media berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan salah satu dari empat model penelitian pengembangan tersebut.

Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, Penelitian ini memiliki perbedaan utama dengan penelitian terdahulu dalam beberapa aspek. Dari segi fokus, penelitian ini secara spesifik mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima, sedangkan penelitian lain lebih luas cakupannya, seperti penerapan teknologi digital dalam pembelajaran secara umum (Khairun Nisa, 2024) atau urgensi pengembangan media digital tanpa penelitian lapangan (Maisarah dkk, 2022). Dari segi metode, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif, berbeda dengan penelitian lain yang lebih bersifat deskriptif atau berbasis studi literatur. Selain itu, penelitian ini tidak hanya membahas penerapan media digital, tetapi juga kendala dan solusi konkret yang ditemukan dalam penerapannya di sekolah, menjadikannya lebih spesifik dan mendalam dibandingkan penelitian terdahulu.

Untuk peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, daya dukung perkembangan teknologi digital dalam meningkatkan proses dan hasil belajar sangatlah efektif. Pemanfaatan kemajuan teknologi digital untuk merancang perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu mengatasi masalah pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasil belajar yang diharapkan. Untuk itu dalam hal ini, maka peneliti mengangkat judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025".

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan riset yang menitikberatkan pada pengumpulan data melalui komunikasi terbuka dan percakapan. Metode ini tidak sebatas mengeksplorasi "apa" yang menjadi pemikiran seseorang, tetapi juga menggali "mengapa" mereka memiliki pemikiran tersebut (Hasan, dkk: 2023). Menurut Moleong (2019) seperti dikutip dalam Nasir et al., (2023), Fenomenologi termasuk dalam kategori pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian fenomenologi merupakan kajian ilmiah yang mempelajari dan menganalisis suatu peristiwa yang dialami oleh individu, kelompok individu, atau kelompok makhluk hidup. Peristiwa yang menarik terjadi dan menjadi bagian dari pengalaman hidup subjek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena peneliti ingin menguraikan secara fenomena pengalaman penelitian yang dilakukan selama melakukan penelitian. Penelitian ini

dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret, Penelitian dilakukan selama 2 bulan, dan dilakukan pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menelaah peristiwa atau fakta tentang penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima tahun pelajaran 2024/2025.

## Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Adapun sumber data dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data utama yang langsung memberikan data pada saat pengumpulan data. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi dan teknik wawancara (Pahleviannur, M. R., dkk: 2022). Untuk teknik wawancara, peneliti menggunakan informan penelitian dengan melihat kedekatan informan dengan isu yang diangkat dalam penelitian ini. Untuk itu informan utama dalam penelitian ini diperoleh dari Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik. Informan utama dalam penelitian ini yaitu peserta didik dan guru-guru terutama Guru Bahasa Indonesia, serta kepala sekolah SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Sementara untuk teknik observasi, digunakan untuk mendapatkan sumber data primer berupa aktifitas siswa dan Guru di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima pada tahun pelajaran 2024/2025.

#### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung dari pengumpulan data (Pahleviannur, M. R., dkk: 2022). Data ini diperoleh dari sumber-sumber dari data pendukung yang dapat melengkapi dari data-data primer. Sumber data sekunder diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yang dapat diperoleh dari buku, jurnal dan lain-lain yang berkaitan dengan focus isu dalam penelitian ini. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen berupa catatan, rekaman gambar atau foto-foto dan hasil-hasil observasi yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima tahun pelajaran 2024/2025.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya:

### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek spesifik. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan alat observasi formal (Ridhwan et al., 2025). Menggunakan teknik observasi merupakan cara yang paling efektif dalam melihat dan meninjau berbagai fenomena yang terjadi selama melakukan penelitian. Dalam teknik observasi ini, akan disusun aspek-aspek tentang kejadian atau tingkah laku yang menggambarkan akan fenomena yang terjadi. Observasi merupakan teknik pengumpulan

data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian (Waruwu, M.: 2023). Dalam penelitian ini, peneliti merupakan observer utama yang juga dibantu oleh rekan peneliti lain sebagai observer tambahan. Guru dan kepala sekolah juga merupakan observer tambahan dalam penelitian ini. Dalam Penelitianobservasi dilakukan langsung di tempat penelitian di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima tentang penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun pelajaran 2024/2025.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu interaksi antara dua orang yang melibatkan pertukaran informasi dan gagasan melalui proses tanya jawab, yang memungkinkan pembentukan makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara dimanfaatkan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti bermaksud melakukan studi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti (Waruwu, M.: 2023). Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, informan yang dijadikan sebagai informan dalam proses wawancara yaitu Kepala Sekolah, Guru kelas dan siswa-siswa, dalam Penelitianini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak yang diharapkan dapat memberikan jawaban terkait penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Kelas 3. Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru kelas 3, serta kepala sekolah SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima.

## 3. Dokumentasi

Penelitian mengumpulkan catatan otentik atau dokumentasi yang dapat dijadikan bukti dalam melaksanakan penelitian (Waruwu, M.: 2023). Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa dokumen, catatan, rekaman gambar atau foto dan hasil observasi yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital padamata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan di penelitian adalah analisis kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu Moleong (2019) dalam Nasir et al., (2023). Selama proses wawancara, peneliti secara bersamaan melakukan analisis terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Jika setelah dianalisis jawaban tersebut dirasa belum memadai, peneliti akan mengajukan pertanyaan tambahan hingga mencapai tahap tertentu dimana data yang diperoleh dianggap kredibel. Dalam konteks analisis data kualitatif, proses dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas sehingga mencapai titik kejenuhan data. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam proses analisis data mencakup beberapa tahapan, namun Anda belum menyebutkan secara lengkap apa saja aktivitas tersebut.

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Berdasarkan Moleong (2019) dalam Nasir et al. (2023), reduksi data adalah proses analisis yang melibatkan pemilihan hal-hal penting yang relevan dengan fokus penelitian. Proses ini mencakup penggolongan, pengorganisasian, dan pembuangan data yang tidak relevan, serta pengorganisasian data. Data yang telah melalui proses reduksi akan menghasilkan gambaran hasil pengamatan yang lebih jelas dan tajam, sehingga memudahkan peneliti untuk menemukan kembali data tersebut saat diperlukan. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan untuk menyederhanakan dan memilah data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Data yang dikumpulkan kemudian diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, seperti jenis media digital yang digunakan, metode penerapan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, data yang telah dikategorikan diringkas dalam bentuk kode-kode tematik untuk memudahkan analisis, misalnya kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media digital atau dampak teknologi terhadap minat belajar siswa. Setelah itu, data disusun secara sistematis agar lebih terstruktur dan dapat diinterpretasikan dengan jelas dalam pembahasan. Dengan proses reduksi data ini, penelitian dapat lebih terarah dalam mengungkap efektivitas serta tantangan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang diteliti.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

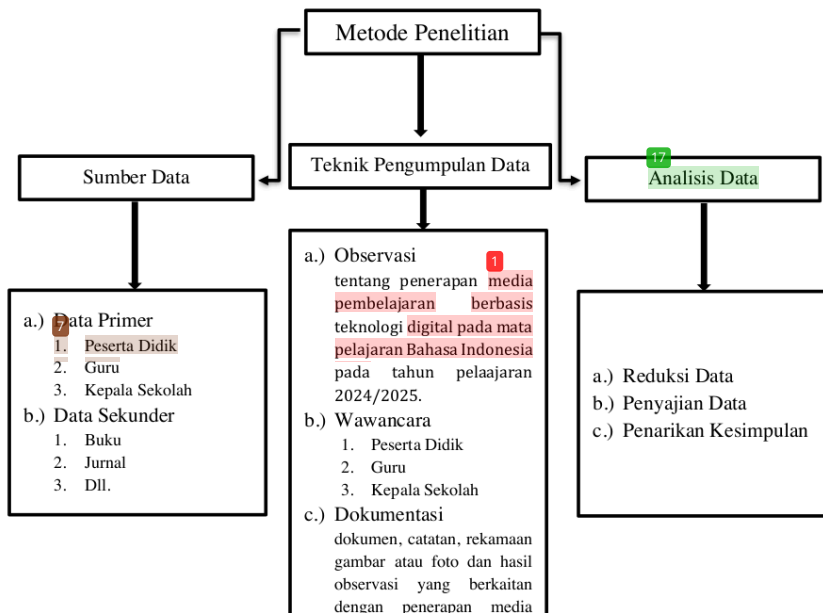
Berdasarkan Moleong (2019) dalam Nasir et al. (2023), penyajian data merupakan kompilasi informasi terstruktur yang memungkinkan peneliti menarik kesimpulan dan melakukan tindakan. Dalam proses ini, peneliti menyusun data secara sistematis untuk mempermudah pemahaman tentang interaksi antara berbagai bagian data dalam konteks yang menyeluruh. Dengan menampilkan data secara terorganisir, peneliti dapat lebih mudah memahami fenomena yang terjadi dan merencanakan langkah penelitian berikutnya berdasarkan pemahaman tersebut. Dalam penelitian ini, implementasi display data dilakukan untuk menyajikan hasil penelitian secara sistematis dan mudah dipahami. Data yang telah direvisi kemudian disusun dalam berbagai bentuk tampilan agar lebih jelas dan informatif. Bentuk display data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teks naratif, tabel, dan kutipan wawancara. Teks naratif digunakan untuk menjelaskan secara rinci bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Penyajian ini mencakup deskripsi penggunaan berbagai media digital seperti video animasi, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, tabel digunakan untuk merangkum data yang telah diperoleh, seperti jenis media pembelajaran digital yang digunakan, respon siswa terhadap penggunaannya, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi teknologi digital di kelas. Tabel ini bertujuan untuk memberikan perbandingan yang lebih jelas terkait efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kutipan wawancara juga disajikan sebagai bentuk display data untuk memperkuat temuan penelitian. Kutipan ini diambil

47 dari pernyataan guru, siswa, maupun kepala sekolah yang menjadi informan dalam penelitian ini. Penyajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran langsung dari pengalaman dan pandangan para responden terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran.

### 3. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Berdasarkan Moleong (2019) dan Nasir et al. (2023), tahap ini melibatkan proses perumusan dan pengangkatan temuan baru dalam penelitian, yang kemudian diteruskan dengan pengkajian berulang terhadap data yang telah terkumpul. Mengingat data lapangan yang biasanya sangat banyak, diperlukan pencatatan secara teliti dan rinci melalui proses reduksi data. Reduksi mencakup aktivitas merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, serta mengidentifikasi tema dan pola. Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah penyajian data (display data) untuk mengorganisasikan dan menyusun data dalam pola hubungan sehingga menjadi lebih mudah dipahami, yang kemudian diikuti dengan proses penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Desain Gambar Metode Penelitian

### Pengujian Kredibilitas Data

Pengujian kredibilitas data dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun strategi yang dilakukan dalam pengujian tingkat kepercayaan data, sebagai berikut:

#### 1. Triangulasi

Triangulasi data dalam menguji keabsahan data yaitu dengan pengecekan data dari segala sumber, cara atau strategi, dan waktu. Proses ini biasanya melibatkan bukti yang relevan dari berbagai sumber untuk mendeskripsikan teman dan aspek pandangan temuan. Dalam penelitian ini, triangulasi digunakan untuk memastikan keabsahan dan keakuratan data yang diperoleh. Penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai informan, seperti kepala sekolah, guru, dan siswa di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima, guna melihat konsistensi serta perbedaan perspektif mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Triangulasi teknik diterapkan dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman langsung dari guru dan siswa mengenai efektivitas media digital, sementara observasi digunakan untuk mengamati secara langsung implementasi teknologi digital dalam pembelajaran, interaksi guru-siswa, serta respon siswa. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk RPP, foto kegiatan, serta materi digital yang digunakan oleh guru. Selanjutnya, triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data dalam beberapa kesempatan berbeda untuk melihat konsistensi dan perkembangan penerapan media pembelajaran digital. Pengamatan dalam beberapa pertemuan ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi digital tetap diterapkan secara berkelanjutan dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Dengan menerapkan triangulasi ini, penelitian dapat menghasilkan temuan yang lebih valid, akurat, dan terpercaya.

#### 2. Member chek/pemeriksaan

Member chek merupakan proses pemeriksaan data yang didapatkan peneliti dari partisipan pemberi data. Penelitian mengumpulkan perspektif dan partisipan terkait keabsahan dari temuan atau isu dan penafsirannya, yaitu peneliti mengetahui seberapa

mendalamnya data yang ditemui sesuai dengan yang diberikan oleh partisipan.. Dalam penelitian ini, member check dilakukan sebagai langkah validasi data dengan cara mengonfirmasi kembali hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada para partisipan agar memastikan keakuratan serta kesesuaian data yang telah dikumpulkan. Member check dilakukan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima yang terlibat dalam penelitian ini.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu bidang studi yang dapat memperoleh manfaat besar dari penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Pare & Sihotang, 2023)

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025 memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai platform digital seperti Google Classroom, Quizizz, dan Kahoot untuk menyampaikan materi dan memberikan latihan secara interaktif. Selain itu, penggunaan multimedia seperti video pembelajaran, animasi, serta presentasi digital membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Buku ajar yang digunakan juga tidak hanya berbentuk cetak, tetapi tersedia dalam format digital yang dapat diakses kapan saja oleh siswa.

Metode pembelajaran yang diterapkan semakin bervariasi dengan adanya teknologi digital. Model *blended learning* menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan permainan edukatif berbasis aplikasi, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru juga menerapkan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diminta membuat karya digital seperti vlog literasi atau presentasi interaktif yang membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berdampak pada peningkatan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Dengan adanya media digital, guru dapat memberikan umpan balik secara cepat melalui platform pembelajaran daring, sementara siswa lebih mudah mengakses materi tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan teknologi digital memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, karena mereka dapat mencari informasi tambahan secara lebih luas dan fleksibel. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar serta keterampilan literasi digital siswa.



Gambar 1. Sedang Melaksanakan Proses KBM



Gambar 2. Foto Bersama

### 1 Kendala Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat berbagai kendala yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah, di mana tidak semua institusi pendidikan memiliki fasilitas yang memadai, seperti perangkat komputer, tablet, atau akses internet yang stabil. Kondisi ini dapat menghambat proses pembelajaran berbasis digital dan membuat siswa kesulitan dalam mengakses materi yang disediakan secara daring (Adzkiya & Suryaman, 2021)

Meskipun penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Tidak semua siswa memiliki perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital. Selain itu, keterbatasan akses internet, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah dengan koneksi yang tidak stabil, menjadi hambatan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal.

Kendala lainnya adalah kesiapan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi digital. Tidak semua guru memiliki pengalaman dan pelatihan yang cukup dalam memanfaatkan berbagai platform pembelajaran digital. Kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Guru yang belum terbiasa dengan media digital mungkin mengalami kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Selain itu, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis teknologi, terutama jika mereka kurang terbiasa

menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar. Selain itu, adanya distraksi dari media digital, seperti game atau media sosial, dapat mengurangi fokus siswa dalam belajar. Tanpa pengawasan yang baik, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran justru bisa menjadi kontraproduktif.

Terakhir, kendala teknis seperti gangguan perangkat lunak dan perangkat keras juga menjadi faktor yang dapat menghambat kelancaran pembelajaran berbasis digital. Aplikasi atau platform pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik, serta keterbatasan daya tahan baterai perangkat, dapat mengganggu proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi kendala-kendala tersebut agar penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat berjalan secara optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **1 Solusi Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.**

Untuk mengatasi kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Lipanda Kota Bima, diperlukan berbagai solusi yang dapat diterapkan secara efektif. Salah satu solusi utama adalah meningkatkan aksesibilitas terhadap perangkat dan jaringan internet. Sekolah dapat bekerja sama dengan pemerintah atau pihak swasta untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti laboratorium komputer, perangkat pinjaman bagi siswa yang membutuhkan, serta akses internet yang lebih stabil di lingkungan sekolah. Selain itu, optimalisasi penggunaan perangkat yang telah dimiliki siswa dengan pemanfaatan aplikasi yang ringan dan mudah diakses juga dapat menjadi alternatif solusi. Selain itu, peningkatan keterampilan digital bagi guru dan siswa juga sangat diperlukan. Pelatihan intensif bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dapat membantu mereka lebih percaya diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa juga perlu diberikan pembimbingan agar mereka dapat menggunakan teknologi secara produktif dan tidak terdistraksi oleh konten di luar pembelajaran. (Kusyana et al., 2024)

Untuk mengatasi kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Lipanda Kota Bima, diperlukan berbagai solusi yang dapat diterapkan secara efektif. Salah satu solusi utama adalah meningkatkan aksesibilitas terhadap perangkat dan jaringan internet. Sekolah dapat bekerja sama dengan pemerintah atau pihak swasta untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti laboratorium komputer, perangkat pinjaman bagi siswa yang membutuhkan, serta akses internet yang lebih stabil di lingkungan sekolah. Selain itu, optimalisasi penggunaan perangkat yang telah dimiliki siswa dengan pemanfaatan aplikasi yang ringan dan mudah diakses juga dapat menjadi alternatif solusi.

Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital menjadi langkah yang sangat penting. Pelatihan dan workshop mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital perlu dilakukan secara berkala agar guru dapat mengembangkan keterampilan dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Bimbingan teknis serta pendampingan dari tenaga ahli juga dapat

membantu guru dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital, guru perlu menerapkan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan gamifikasi, kuis interaktif, serta proyek berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, guru juga dapat menerapkan sistem kontrol dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi agar siswa tetap fokus pada pembelajaran dan tidak teralihkan oleh distraksi seperti game atau media sosial.

Dari sisi teknis, sekolah perlu memastikan bahwa perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan aplikasi yang mudah digunakan, stabil, dan kompatibel dengan berbagai perangkat akan membantu mengurangi kendala teknis yang sering muncul. Selain itu, pengadaan dukungan teknis bagi guru dan siswa, seperti tim IT di sekolah atau tutorial penggunaan aplikasi, akan membantu mengatasi masalah teknis dengan lebih cepat.

Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut secara komprehensif, diharapkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan lebih optimal. Hal ini akan memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima.

Hasil penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi dan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Secara teoritis, temuan ini memperkuat kajian tentang inovasi pembelajaran digital dalam pendidikan dasar. Dari segi kebijakan, hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan sarana, pelatihan guru, dan strategi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima telah membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform digital, multimedia interaktif, serta metode pembelajaran inovatif seperti blended learning dan gamifikasi telah meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat belajar siswa, serta interaksi antara guru dan siswa. Teknologi digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih mandiri dan kreatif dalam memahami materi.

Namun, dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, serta distraksi yang dapat mengurangi fokus siswa. Selain itu, kendala teknis seperti gangguan perangkat lunak dan perangkat keras juga menjadi tantangan yang perlu diatasi agar pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan lancar.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, diperlukan langkah-langkah strategis seperti penyediaan akses perangkat dan internet yang lebih luas, pelatihan guru secara berkala, serta penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Pengawasan terhadap penggunaan teknologi di kalangan siswa juga penting agar mereka tetap fokus dalam belajar. Dengan solusi yang tepat dan implementasi yang baik, media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam meningkatkan.

Rekomendasi dari hasil penelitian ini yaitu dari segi praktik, guru perlu mendapatkan pelatihan intensif agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal, serta sekolah perlu meningkatkan infrastruktur pendukung. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan studi pada jenjang pendidikan yang berbeda atau melalui pendekatan komparatif untuk melihat efektivitas metode digital dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133
- Ambarwati, D., et. al. (2021). Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi digital. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, Vol.8 No.2 Oktober 2021.174
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31.
- Fuaddudin, F. (2020). Perubahan Paradigma Mengajar Guru Dalam Menyongsong Penyelenggaraan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 68–81.
- Fuaddudin, F. (2021). Pengaruh kognitif terhadap ketuntasan belajar sastra bagi siswa.2118058702, 6.
- Fuaduddin, F. (2018). Problematika Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 29–40.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Rakhman, C. U., ... & Arisah, N. (2023). Metode penelitian kualitatif. Penerbit Tahta Media.
- Hendra, et. al. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas dan kendala penggunaan media digital dalam pengajaran bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 92–102.
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas dan kendala penggunaan media digital dalam pengajaran bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan*

- Sastra, 5(1), 92–102.
- Lestyningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., & Pratama, A. Y. (2022). Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial. Unisri Press.
- Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Mukti, D. S., Mulia, R. I., Khasanah, N. U., Putri, S. D. K., Merliana, F., Marosgun, V. S., & Anggrasari, L. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 191–200.
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956*, 4(8), 323–329.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956*, 4(8), 323–329.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. Pradina Pustaka.
- Ridhwan, M. B., Luthfiyah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi Sholat Dhuha dalam Pembentukan Karakter Siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 398–410.
- Ridhwan, M. B., Luthfiyah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi Sholat Dhuha dalam Pembentukan Karakter Siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 398–410.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.

# cek plagiasi 10. 326 131 – 149.docx

## ORIGINALITY REPORT

**34%**

SIMILARITY INDEX

**30%**

INTERNET SOURCES

**24%**

PUBLICATIONS

**10%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.dharmawangsa.ac.id">jurnal.dharmawangsa.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.usm.ac.id">repository.usm.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://journal.nahnuinisiatif.com">journal.nahnuinisiatif.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%
11	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	1%
12	Submitted to IAIN Bone Student Paper	<1%

13	<a href="http://abdimas.unipem.ac.id">abdimas.unipem.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas PGRI Madiun Student Paper	<1 %
15	<a href="http://jurnal.ut.ac.id">jurnal.ut.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Mataram Student Paper	<1 %
20	<a href="http://www.jigc.dakwah.uinjambi.ac.id">www.jigc.dakwah.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
25	<a href="http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id">jurnal.stitnualhikmah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Rahmi Rahmi, Usep Suhud, Terrylina Arvinta Monoarfa, Sholikhah Sholikhah et al. "Transformasi Pembelajaran melalui Kelas Digital untuk Meningkatkan Prestasi Siswa di	<1 %

# Sekolah Dasar", Journal of Empowerment, 2024

Publication

- 
- |    |   |      |
|----|---|------|
| 27 | adoc.pub<br>Internet Source   | <1 % |
| 28 | Adi Wijayanto. "Gelora Support System pada Literasi, Budaya dan Teknologi", Open Science Framework, 2023<br>Publication   | <1 % |
| 29 | Submitted to College of Banking and Financial Studies<br>Student Paper  | <1 % |
| 30 | Yazid Abdul Qadir Jawaz Mr, Muh. Hanif. "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sdn 1 Kecila", Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2024<br>Publication  | <1 % |
| 31 | journal.univetbantara.ac.id<br>Internet Source  | <1 % |
| 32 | tahtamedia.co.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 33 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara<br>Student Paper   | <1 % |
| 34 | Arum Dwi Hastutiningsih, Pramudiyanto Pramudiyanto, Elviana Elviana, Nuryadin Eko Raharjo. "Pelatihan building information modeling bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan di DIY dan Jawa Tengah", Penamas: Journal of Community Service, 2024<br>Publication | <1 % |
| 35 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya<br>Student Paper   | <1 % |
-

36	<a href="http://homecare24.id">homecare24.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://ojs.smkmerahputih.com">ojs.smkmerahputih.com</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://journal.yazri.com">journal.yazri.com</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
44	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
45	Wina Kania. "Peran PAIKEM dalam Partisipasi Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Alam SKLC", Jurnal Dimamu, 2024 Publication	<1 %
46	<a href="http://ojs.widyakartika.ac.id">ojs.widyakartika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	<1 %
48	Nanang Sahriana. "PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI", Jurnal Smart Paud, 2019 Publication	<1 %

49 Nurhayati Nurhayati, H. Muhammad Yunan. <1 %  
"TRADISI TEKA RA NE'E DALAM PROSESI  
PERKAWINAN ADAT PADA MASYARAKAT DESA  
BORO DI KECAMATAN SANGGAR KABUPATEN  
BIMA", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-  
Pengabdian Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan, 2019  
Publication

---

50 Submitted to Universitas Muslim Indonesia <1 %  
Student Paper

---

51 Wahyu Mulyadi, Ikhsan Maulana. <1 %  
"KREATIVITAS GURU DALAM MENANAMKAN  
SIKAP DISIPLIN MELALUI MANAJEMEN KELAS",  
KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan  
Agama Islam, 2025  
Publication

---

52 docobook.com <1 %  
Internet Source

---

53 ejournal.iaimbima.ac.id <1 %  
Internet Source

---

54 eprints.walisongo.ac.id <1 %  
Internet Source

---

55 etd.uinsyahada.ac.id <1 %  
Internet Source

---

56 jurnal.untan.ac.id <1 %  
Internet Source

---

57 repository.unja.ac.id <1 %  
Internet Source

---

58 wwwsimbolongallex.blogspot.com <1 %  
Internet Source

---

59 Dian Wahyu Putri Bintang, Adharina Dian  
Pertiwi, Azainil Azainil. <1 %  
"Analisis Penggunaan  
Teknologi pada Proses Pembelajaran di

PAUD", Aulad: Journal on Early Childhood,  
2024

Publication

---

60 [journal.ipts.ac.id](http://journal.ipts.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

61 [journalfai.unisla.ac.id](http://journalfai.unisla.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

62 [prosiding.appipgri.id](http://prosiding.appipgri.id) <1 %  
Internet Source

---

63 [raw.githubusercontent.com](http://raw.githubusercontent.com) <1 %  
Internet Source

---

64 [robymurora.blogspot.com](http://robymurora.blogspot.com) <1 %  
Internet Source

---

65 Andi Dewi Riang Tati, Muhammad Irfan,  
Romansyah Sahabuddin, Muh. Faisal.  
"Memupuk Jiwa Entrepreneur Sejak Dini:  
Integrasi Konsep Kewirausahaan dalam  
Pembelajaran di SD", Journal on Education,  
2025  
Publication

---

66 Imam Budi Sumarna. "Edukasi Flipbook  
Animasi sebagai Media Pembelajaran pada  
Sanggar Bimbingan - Aisyiyah Kampung  
Pandan Kuala Lumpur Malaysia",  
PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian  
kepada Masyarakat, 2024  
Publication

---

67 Ulfah Ulfah, Saeful Anwar. "Inovasi Digital  
dalam Pendidikan Islam: Meningkatkan  
Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan  
Mahasiswa", Ulul Albab: Jurnal Pendidikan  
Agama Islam, 2024  
Publication

---

[discovery.researcher.life](http://discovery.researcher.life)

68	Internet Source	<1 %
69	doku.pub Internet Source	<1 %
70	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
71	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
72	id.scribd.com Internet Source	<1 %
73	jip.joln.org Internet Source	<1 %
74	ojs.unisbar.ac.id Internet Source	<1 %
75	perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id Internet Source	<1 %
76	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
77	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
78	sesctv.net Internet Source	<1 %
79	worldwidescience.org Internet Source	<1 %
80	Ariyanto. "Implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %

81	Submitted to Hawaii Preparatory Academy Student Paper	<1 %
82	Yuliana Yuliana, Tahmid Sabri, Syafruddin Syafruddin. "IMPLEMENTASI MODEL TANDUR MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI GUGUS 5 KECAMATAN SUNGAI TEBELIAN", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2024 Publication	<1 %
83	akunastitie.wordpress.com Internet Source	<1 %
84	chalidpendekar.blogspot.com Internet Source	<1 %
85	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
86	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
87	journal.akpardarmaagung.ac.id Internet Source	<1 %
88	journal.aripi.or.id Internet Source	<1 %
89	journal.staiypiqbaubau.ac.id Internet Source	<1 %
90	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id Internet Source	<1 %
91	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
92	media.neliti.com Internet Source	<1 %
93	prosiding.arab-um.com Internet Source	<1 %

94	rep.knlu.edu.ua Internet Source	<1 %
95	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
96	repository.upp.ac.id Internet Source	<1 %
97	www.adisampublisher.org Internet Source	<1 %
98	Mawar Sari, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, Nadia Aurelita M. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA", Warta Dharmawangsa, 2024 Publication	<1 %
99	A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudin, Y. Yuniawati. "Promoting Creative Tourism: Current Issues in Tourism Research", CRC Press, 2021 Publication	<1 %
100	Anna Maulina, Erna Zumrotun. "Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Terhadap Proses Pembelajaran: Studi Kualitatif Di Kelas 5 SDN Batukali", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2024 Publication	<1 %
101	Endah Retnowati, Anik Ghufron, Marzuki, Kasiyan, Adi Cilik Pierawan, Ashadi. "Character Education for 21st Century Global Citizens", Routledge, 2018 Publication	<1 %
102	M. Amin Fahriansyah, Ramon Ananda Paryontri. "Kajian Fenomenologis Tentang	<1 %

Fase Quarter Life Crisis (QLC) Pada Generasi Z  
Di Desa Gedangan", G-Couns: Jurnal  
Bimbingan dan Konseling, 2025

Publication

103 Nadia Azizah Aprilia, Andi Asrafiani Arafah,  
Sukriadi Sukriadi, Rosita Putri Rahmi, Iksam  
Iksam, Tri Wahyuningsih. "Pengembangan  
MARBIKA (Media Pembelajaran dengan  
Etnomatematika) Berbasis Google Sites pada  
Materi Pola Gambar dan Pola Bilangan Kelas  
IV", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan  
Matematika, 2024

<1 %

Publication

104 Okiwati, Nurlaila. "Sistem Penjaminan Mutu  
Sekolah Di Smk Muhammadiyah Bandongan  
Magelang Jawa Tengah", Institut Agama Islam  
Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

<1 %

Publication

105 Priyantoro, Dedi. "Kompetensi Manajerial  
Kepala Madrasah Tsanawiyah  
Muhammadiyah 01 Purbalingga", Institut  
Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia),  
2022

<1 %

Publication

106 [journal.walisongo.ac.id](http://journal.walisongo.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On