



Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Fase C Di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar

Ni Wayan Sri Eka Yani, I Gusti Ngurah Triyana & *I Komang Wisnu Budi Wijaya

¹Prodi PGSD, FDA, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Ratna Nomor 51, Denpasar, Indonesia

*Correspondence e-mail: wisnu.budiwijaya240191@gmail.com

Received: November 2025; Revised: November 2025; Published: Desember 2025

Abstrak

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar dengan fokus pada Fase C (kelas V dan VI), dan mencakup tiga pertanyaan utama: (1) Jenis media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? (2) Tantangan apa saja yang dihadapi dalam penerapan media tersebut? dan (3) Apa dampak dari penggunaan media tersebut? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk media yang digunakan, memahami hambatan yang muncul, serta menelaah dampak yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan landasan teori konstruktivisme Piaget, behaviorisme Skinner, dan psikolinguistik Chaer, dengan guru kelas V dan VI sebanyak 2 (dua) orang serta siswa Fase C sebanyak 40 (empat puluh) orang sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan meliputi permainan ular tangga, roda berima, teka-teki kata, dan permainan bahasa berbasis kelompok. Tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat, perbedaan kemampuan siswa, kendala teknis, serta keterbatasan waktu bagi guru dalam memberikan bimbingan. Meskipun demikian, dampak yang dihasilkan bersifat positif, terlihat dari meningkatnya motivasi, partisipasi, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian ini memiliki kontribusi teoritis tentang jenis-jenis media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Siswa, Fase C

The Use of Learning Media in Indonesian Language Subjects for Phase C Students at SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar

Abstract

Education plays a crucial role in shaping the quality of human resources through effective learning, one of which is supported by the use of engaging learning media tailored to students' characteristics. This study was conducted at SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar, focusing on Phase C (grades V and VI), with three main research questions: (1) What types of learning media are used in Indonesian language lessons? (2) What challenges are faced in applying these media? and (3) What are the impacts of using such media? The objectives were to identify the forms of media, understand the obstacles, and examine the resulting impacts. The study applied Piaget's constructivism, Skinner's behaviorism, and Chaer's psycholinguistic theories, with 2 (two) grade V and VI teachers and 40 (forty) Phase C students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature study, then analyzed qualitatively in a descriptive manner. The findings reveal that the learning media used include snakes and ladders, rhyme wheels, word puzzles, and group-based language games. The challenges encountered involve limited devices, differences in student abilities, technical barriers, and time constraints for teacher guidance. Nevertheless, the impacts are largely positive, reflected in improved motivation, participation, creativity, and communication skills among students. This research has a theoretical contribution regarding the types of alternative learning media that can be used in learning Indonesian in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Indonesian Language Lessons, Students Phase C

How to Cite: Yani, N. W. S. E., Triyana, I. G. N., & Wijaya, I. K. W. B. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Fase C Di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar. *Reflection Journal*, 5(2), 925-933. <https://doi.org/10.36312/6pjgen39>



<https://doi.org/10.36312/6pjgen39>

Copyright© 2025, Yani et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana untuk meraih tujuan dan cita-cita yang diharapkan. Penyelenggaraan pendidikan yang optimal harus memperhatikan berbagai faktor pendukung yang berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah peran pendidik. Pendidik tidak hanya dituntut untuk mengajar,

melainkan juga mengayomi, menumbuhkan nilai moral, pengetahuan, dan keterampilan yang akan menjadi bekal penting bagi peserta didik di masa depan (Irma Sulistiani, 2023). Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang tertib, kondusif, serta mampu merencanakan dan mengorganisasikan sumber daya yang tersedia, sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung secara efektif.

Belajar pada dasarnya merupakan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Melalui proses belajar, pengetahuan peserta didik akan berkembang, baik melalui pengalaman langsung maupun interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga dapat berlangsung di berbagai tempat, seperti rumah, masyarakat, maupun sekolah (Salsabila , Arya Bisma Nugraha, 2021). Khusus di sekolah, pembelajaran berlangsung secara terstruktur melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya Bahasa Indonesia yang memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan intelektual, sosial, dan karakter peserta didik (Ristantita dkk., 2024)

Sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami perubahan mendasar. Kurikulum ini menambahkan dua keterampilan berbahasa baru, yakni memirsing pada komponen membaca, serta mempresentasikan pada komponen berbicara, sehingga keterampilan berbahasa yang semula berjumlah empat (menyimak, berbicara, membaca, menulis) kini berkembang menjadi enam keterampilan utama(Eka, 2023). Perubahan tersebut mendorong pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih komprehensif dan menyeluruh, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini menjadi semakin relevan khususnya pada Fase C (kelas V dan VI) yang merupakan tingkat akhir di sekolah dasar, dimana peserta didik berusia sekitar 11–12 tahun. Pada fase ini, anak mulai memahami norma, nilai, serta menunjukkan perkembangan perilaku yang lebih dewasa dibandingkan fase sebelumnya (Mia, 2022).

Namun, perbedaan karakteristik peserta didik Fase C juga menghadirkan tantangan. Peserta didik di kelas tinggi cenderung lebih peka terhadap cara penyampaian materi dan dapat merasa tidak nyaman dengan pendekatan emosional yang negatif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan metode yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan agar peserta didik tetap fokus serta termotivasi dalam belajar (Mia, 2022) Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media yang menarik dapat memotivasi peserta didik, memudahkan mereka mengingat pelajaran, serta mendorong interaksi yang lebih aktif (Femilianita, Andi Skri Syamsuri, 2024) Sebaliknya, kurangnya variasi media dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga menghambat pemahaman.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengingat mata pelajaran ini kerap dianggap abstrak atau sulit dipahami oleh peserta didik. Media yang variatif dan sesuai karakteristik peserta didik dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, dinamis, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Kondisi nyata di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar menunjukkan bahwa guru Fase C (kelas V dan VI) menyadari adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sering menimbulkan kesulitan dan kesalahpahaman peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, guru berinisiatif menerapkan berbagai media pembelajaran interaktif dan kreatif yang terbukti mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian tentang media pembelajaran bahasa Indonesia di SD sudah cukup banyak dilakukan. Penelitian oleh Handayani et al (2023) melakukan penelitian tentang Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengkaji media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD namun perbedaannya adalah penelitian tersebut bersifat pengembangan sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif.

Penelitian oleh Alwi et al (2023) tentang Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Digital Terhadap

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD menyatakan bahwa media pembelajaran kamus digital efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimana penelitian tersebut bersifat kuantitatif dan sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bersifat kualitatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk meneliti penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Fase C, khususnya di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk media yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta dampak yang ditimbulkan dari penerapan media pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan dan kontribusi praktis bagi guru, sekolah, serta peserta didik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena tujuan penelitian diarahkan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan fenomena penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik Fase C di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar secara mendalam dan kontekstual. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian meliputi pendidik kelas V dan VI dengan total jumlah 2 (dua) orang dan peserta didik kelas V serta VI dengan jumlah total 40 (empat puluh) orang. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi langsung di sekolah, serta data sekunder berupa studi kepustakaan dari berbagai literatur yang relevan. Penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan dan pengalaman informan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengirikan surat ijin penelitian kepada pihak sekolah dan kemudian pihak sekolah membalas dengan surat pemberian ijin penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan peserta didik, dokumentasi berupa foto serta arsip pembelajaran, dan telaah pustaka untuk memperkuat analisis teoritis. Tahapan penelitian dimulai dengan observasi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V dan VI untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada pendidik dan siswa untuk menggali data tentang kendala dan dampak dari penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia dan diperkuat dengan telaah dokumen seperti modul ajar dan dokumen pendukung lainnya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan model analisis interaktif Miles & Huberman yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, serta verifikasi atau penarikan kesimpulan, sedangkan validitas data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan metode guna memastikan keakuratan serta konsistensi temuan penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Media Pembelajaran yang Digunakan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Fase C di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi baik di kelas V maupun kelas VI, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada kelas V, media yang digunakan adalah ular tangga bahasa, roda pantun, dan puzzle kata.

Tabel 1. Klasifikasi Media Pembelajaran di Kelas V

| No Media Pembelajaran | Segi Sifat | Segi Fisik | Jumlah Pengguna | Cara Penggunaan |
|--------------------------------|------------|------------|-----------------|-----------------|
| 1 Ular Tangga Bahasa Indonesia | Visual | 2D | Kelompok/Kelas | Modern |
| 2 Roda Pantun | Visual | 3D | Kelompok/Kelas | Modern |
| 3 Puzzle Kata Sifat | Visual | 2D | Kelompok/Kelas | Modern |

Media ular tangga dimodifikasi dari permainan tradisional menjadi media edukatif dengan memasukkan soal-soal berbahasa pada tiap kotak permainan. Peserta didik secara bergiliran melempar

dudu dan melangkah sesuai angka yang diperoleh, kemudian menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman dkk. (2014:85) yang menyatakan bahwa permainan sederhana dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran karena mampu merangsang motivasi belajar siswa. Roda pantun digunakan dengan cara memutar lingkaran yang berisi kata-kata kunci, kemudian peserta didik diminta menyusun pantun berdasarkan kata tersebut. Media ini efektif untuk melatih kreativitas sekaligus memperkuat pemahaman struktur pantun. Selanjutnya, puzzle kata diterapkan dengan menyusun potongan kata menjadi kalimat bermakna. Puzzle ini terbukti dapat membantu siswa memahami struktur kalimat sekaligus memperkaya kosakata. (Anwar & Rahimu, 2021) menegaskan bahwa media berbasis puzzle mampu melatih keterampilan berpikir logis dan meningkatkan konsentrasi siswa.

Pada kelas VI, guru mengembangkan media yang lebih kompleks seperti kasino kata, pohon majas, dan permainan kano bahasa.

Tabel 2. Klasifikasi Media Pembelajaran di Kelas VI

| No | Media Pembelajaran | Segi Sifat | Segi Fisik | Jumlah Pengguna | Cara Penggunaan |
|----|----------------------------|------------|------------|-----------------|-----------------|
| 1 | Kasino (Kartu Sinonim Uno) | Visual | 2D | Kelompok/Kelas | Modern |
| 2 | Pohon Majas | Visual | 2D | Kelompok/Kelas | Modern |
| 3 | Kano (Kartu Antonim Uno) | Visual | 2D | Kelompok/Kelas | Modern |

Kasino kata menyerupai permainan kartu, di mana setiap kartu berisi kosakata atau potongan kalimat yang harus dicocokkan. Permainan ini meningkatkan daya ingat serta memperluas penguasaan kosakata siswa. Pohon majas digunakan untuk memperkenalkan gaya bahasa dengan cara visual, di mana batang dan cabang pohon melambangkan kategori majas dan siswa menempelkan contoh kalimat yang sesuai. Media visual ini membantu konkretisasi konsep abstrak. Adapun permainan kano bahasa dilaksanakan dalam kelompok, di mana setiap tim menyusun kalimat dari potongan kata untuk "mendayung" kano mereka. Permainan ini menumbuhkan kerja sama, keterampilan menulis, serta kemampuan berpikir sistematis.

Hasil triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran variatif dan interaktif berdampak signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik Fase C di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar. Observasi memperlihatkan peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa, sementara dokumentasi menegaskan keterlibatan aktif mereka sepanjang proses belajar. Pernyataan siswa juga mengonfirmasi temuan ini, misalnya I Putu Gede Adhitya Wiranta (kelas V) menyatakan lebih senang belajar dengan permainan ular tangga karena membuat pembelajaran tidak membosankan, sedangkan Ni Made Adelia Santika Putri (kelas VI) menilai permainan kartu Uno membantu mengingat pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih mudah (Wawancara, 21 Mei 2025).

Media yang digunakan meliputi enam jenis sesuai materi dan bab pembelajaran, yakni ular tangga pada materi puisi kelas V Bab 1 *Aku Unik*, kasino atau kartu sinonim Uno pada materi sinonim kelas VI Bab 4 *Jeda untuk Iklim*, pohon majas pada materi majas kelas VI Bab 3 *Taman Nasional dan Situasi Warisan Dunia*, kano atau kartu antonim Uno pada materi antonim kelas VI Bab 4, pantun pada materi pantun kelas V Bab 6 *Bermain dengan Kata*, serta kalimat sebab-akibat pada materi kelas VI Bab 2 *Menghargai Jasa Pahlawan*. Keenam media tersebut membantu memperdalam pemahaman materi sekaligus menumbuhkan motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa Fase C. Secara teoritis, hal ini mendukung konstruktivisme Piaget bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Asrosi, 2025), behaviorisme Skinner yang menekankan reinforcement dari keberhasilan menjawab soal atau menyelesaikan permainan (Mustofa, 2022), serta psikolinguistik yang menekankan peran aktivitas verbal dalam memperkuat kemampuan bahasa (Sopyan, 2022).

Lebih jauh, media ini berkontribusi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila: permainan papan

dan kartu seperti ular tangga, kasino, dan kano menumbuhkan gotong royong dan toleransi; media kreatif seperti pantun dan pohon majas mengembangkan kreativitas; sedangkan media logis seperti kalimat sebab-akibat melatih berpikir kritis. Pemilihan media ini sesuai dengan tahap operasional formal peserta didik usia 11–12 tahun menurut Piaget, sehingga mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 5 Kemenuh tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menguatkan karakter, keterampilan sosial, serta literasi bahasa sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada Fase C tidak hanya meningkatkan motivasi dan antusiasme, tetapi juga berkontribusi pada penguatan keterampilan berbahasa lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, penggunaan media seperti ular tangga, roda pantun, puzzle kata, kasino kata, pohon majas, dan kano bahasa merupakan strategi pedagogis efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kendala yang Dihadapi dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C

Analisis kendala penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar dilakukan melalui triangulasi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi serta triangulasi sumber yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun variasi media pembelajaran sudah diterapkan, terdapat sejumlah hambatan yang memengaruhi efektivitas implementasi.

Pertama, keterbatasan perangkat teknologi dan sarana pendukung. Media seperti ular tangga, roda pantun, puzzle kata sifat (kelas V), serta kasino, pohon majas, dan kano (kelas VI) membutuhkan papan permainan, kartu, maupun bahan cetak yang jumlahnya terbatas dan sering dalam kondisi kurang layak. Pendidik kelas V, Ni Ketut Sulastri, menuturkan bahwa media sering rusak atau perlu dibuat ulang sehingga tidak dapat digunakan maksimal (Wawancara, 8 Mei 2025). Pendidik kelas VI, Wayan Gunadi Sudarta, menambahkan bahwa jumlah kartu sering tidak mencukupi sehingga peserta didik harus bergiliran (Wawancara, 9 Mei 2025). Observasi dan dokumentasi berupa foto serta RPP memperlihatkan bahwa sebagian besar media dibuat manual, menuntut tenaga dan waktu ekstra dari pendidik. Triangulasi sumber mengonfirmasi pandangan ini: pendidik menyoroti alat yang terbatas, peserta didik mengeluhkan penggunaan media yang tidak rutin, dan kepala sekolah menekankan keterbatasan anggaran sekolah. Menurut teori behavioristik, keterbatasan sarana menyebabkan stimulus yang diberikan tidak konsisten sehingga mengurangi efektivitas respons siswa (Mustofa, 2022). (Huda dkk., 2023) menekankan pentingnya pembiasaan stimulus terstruktur, sementara (Nuralim, Sa'dayah, Lisnawati & Tamam, 2023) menegaskan lemahnya hubungan stimulus–respon berpengaruh langsung terhadap hasil belajar.

Kedua, hambatan teknis dalam penggunaan media. Hasil observasi pada 7 dan 17 Mei 2025 menunjukkan beberapa siswa masih kesulitan memahami aturan permainan, mengelola kartu, atau bekerja sama dalam kelompok, sehingga respons menjadi lambat. Pendidik kelas V, Ni Komang Trisna Dewi, S.Pd., mengakui bahwa sebagian siswa membutuhkan bimbingan intensif agar dapat menggunakan media dengan benar (Wawancara, 17 Mei 2025). Kepala sekolah menambahkan bahwa kesiapan pendidik dan literasi teknis siswa perlu ditingkatkan agar hambatan ini dapat diminimalisasi. Triangulasi sumber memperkuat bahwa kendala teknis berasal dari kurangnya keterampilan siswa dalam mengoperasikan media. Dari perspektif behavioristik, kendala ini terjadi karena kurangnya latihan (*drill and practice*) sehingga stimulus belum menghasilkan respons yang optimal (Huda dkk., 2023). (Ahmad Sudi Pratikno, M. Pd. dan Fachrur Rozie, S. Pd., M., 2024) menegaskan bahwa literasi teknis yang rendah dapat menurunkan efektivitas media, sedangkan (Pahrijal & Novitasari, 2023) menunjukkan hambatan teknis membatasi partisipasi aktif siswa. Dalam konteks Profil Pelajar Pancasila, kendala ini menekankan perlunya penguatan kemandirian melalui latihan konsisten dan pendampingan.

Ketiga, perbedaan kemampuan peserta didik. Wawancara dengan Ni Komang Trisna Dewi, S.Pd. (7 Mei 2025) mengungkap bahwa sebagian siswa cepat memahami media, sementara yang lain membutuhkan pendampingan satu per satu, terutama dalam menyusun pantun, puzzle kata, atau mengklasifikasikan majas. Observasi mendukung temuan ini dengan menunjukkan adanya siswa yang

pasif atau hanya mengikuti teman. Menurut teori konstruktivisme, kondisi ini menegaskan pentingnya scaffolding dan zona perkembangan proksimal untuk membantu siswa sesuai kemampuan masing-masing (Asrori, 2020). (Almujab, 2023) menambahkan bahwa strategi diferensiasi perlu diterapkan agar kesenjangan pemahaman dapat diminimalkan. Dalam perspektif Profil Pelajar Pancasila, perbedaan ini juga melatih nilai gotong royong ketika siswa saling membantu.

Keempat, keterbatasan waktu dan kesiapan pendidik. Proses pembelajaran berbasis media membutuhkan waktu lebih banyak untuk penjelasan aturan maupun pembimbingan, sementara kesiapan guru dalam memfasilitasi semua siswa sering menjadi tantangan. Observasi menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan rendah cenderung pasif sehingga guru perlu memberikan arahan berulang. Teori konstruktivisme menjelaskan pentingnya scaffolding dalam kondisi ini (Asrori, 2020) sementara teori behavioristik menekankan perlunya pembiasaan dan stimulus yang sesuai agar terbentuk respons positif (Mustofa, 2022) (Huda dkk., 2023).

Kelima, upaya mengatasi kendala. Pendidik menerapkan sejumlah strategi mitigasi, seperti mengelompokkan siswa agar penggunaan media merata, memberikan bimbingan intensif, mengadaptasi media ke bentuk manual ketika sarana digital terbatas, serta berkoordinasi dengan sekolah untuk peningkatan infrastruktur dan pelatihan pendidik. Triangulasi data menunjukkan strategi ini efektif mengurangi dampak kendala. Upaya ini sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan perlunya stimulus konsisten dan penguatan positif untuk membentuk perilaku belajar yang diharapkan (Mustofa, 2022).

Dengan demikian, kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C di SD Negeri 5 Kemenuh meliputi keterbatasan perangkat, hambatan teknis, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan waktu dan kesiapan pendidik. Namun, refleksi terhadap kendala ini justru mendorong pengembangan strategi adaptif yang memperkuat inovasi, kolaborasi, dan dukungan institusional. Hasilnya, media pembelajaran tetap berperan penting tidak hanya dalam meningkatkan hasil akademik, tetapi juga dalam menumbuhkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui gotong royong, kemandirian, kreativitas, dan berpikir kritis.

Dampak Penerapan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C

Penerapan media pembelajaran variatif dan terintegrasi di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar memberikan dampak signifikan terhadap kualitas proses belajar Bahasa Indonesia Fase C. Berdasarkan hasil triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) dan triangulasi sumber (pendidik, peserta didik, kepala sekolah), media pembelajaran terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif, melainkan juga sebagai stimulus motivasi, meningkatkan interaksi sosial, dan penguatan proses kognitif. Hal ini sejalan dengan teori psikolinguistik yang menekankan hubungan antara bahasa, pikiran, dan proses belajar, di mana media menjadi stimulus untuk memahami dan memproduksi bahasa (Jaen Piaget, 1997)

Pertama, peningkatan antusiasme dan partisipasi terlihat jelas melalui penggunaan media seperti Ular Tangga, Roda Pantun, dan Puzzle Kata Sifat. Observasi menunjukkan suasana kelas yang lebih hidup dengan partisipasi aktif, sementara wawancara dengan Ni Komang Trisna Dewi, S.Pd. (7 Mei 2025) menegaskan peserta didik menjadi lebih terbuka dan kreatif. Temuan ini didukung teori behavioristik yang menyatakan bahwa stimulus menarik menimbulkan respons positif (Mustofa, 2022), serta penelitian Cahyaningtias & Ridwan (2021), (Riskyah dkk., 2025) dan (Murdianti, 2024) yang menunjukkan media interaktif meningkatkan motivasi intrinsik, fokus, dan semangat belajar. Hal ini juga sejalan dengan dimensi Bernalar Kritis dan Mandiri dalam Profil Pelajar Pancasila.

Kedua, peningkatan pemahaman materi dicapai melalui media kinestetik dan manipulatif seperti Puzzle Kata Sifat (kelas V) serta Kasino, Pohon Majas, dan Kano (kelas VI). Media ini membantu peserta didik mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sebagaimana ditegaskan pendidik Ni Komang Trisna Dewi, S.Pd. (7 Mei 2025). Penelitian (Rahayu, D. P., Putra, D. A., Mirnawati, 2022) dan (Firdaus & Ghonim, 2023) mendukung bahwa media manipulatif memperkuat daya ingat dan pemahaman. Secara teoritis, (Piaget, 1997) menyebutkan bahwa kemampuan bahasa berkembang melalui internalisasi aturan abstrak bertahap, sedangkan (Sopyan, 2022) menekankan bahwa aktivitas bahasa interaktif memperkuat proses kognitif. (Mulyaningsih, 2014) menambahkan bahwa media

interaktif mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman. Hal ini mendukung aspek Bernalar Kritis dan Kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila.

Ketiga, peningkatan kepercayaan diri muncul ketika siswa yang awalnya pasif mulai berani berbicara, memimpin kelompok, dan menyampaikan pendapat, terutama saat menggunakan Kasino dan Kano. Wawancara dengan Wayan Gunadi Sudarta, S.Pd. (17 Mei 2025) menunjukkan perubahan sikap positif siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui reinforcement positif dalam teori behavioristik (Mustofa, 2022), serta menunjukkan permainan edukatif menumbuhkan rasa percaya diri. Dari perspektif psikolinguistik, keberhasilan berkomunikasi memperkuat keyakinan siswa dalam menggunakan bahasa (Sopyan, 2022). Dampak ini terkait dengan dimensi Mandiri dan Gotong Royong dalam Profil Pelajar Pancasila.

Keempat, peningkatan interaksi sosial juga menjadi dampak penting dari media berbasis permainan kelompok seperti Ular Tangga Bahasa, Roda Pantun, Kasino, dan Kano. Wawancara dengan Ni Komang Trisna Dewi, S.Pd. (7 Mei 2025) menegaskan bahwa siswa saling membantu dan kelas menjadi lebih hangat. (Jannah & Nasution, 2024) mendukung bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial meningkatkan komunikasi, empati, dan kerja sama. Teori konstruktivisme melalui konsep zona perkembangan (Vygotsky, 1978) menegaskan bahwa kolaborasi teman sebaya mendukung pembelajaran efektif. Prinsip ini juga sejalan dengan dimensi Bergotong Royong dan Berkebinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila, serta penelitian (Johnson dkk., 2014) yang menekankan efektivitas pembelajaran kooperatif.

Kelima, refleksi kritis dan implikasi teoretis menunjukkan bahwa setiap dampak positif memiliki keterkaitan erat dengan jenis media tertentu, diperkuat oleh observasi, wawancara, dan dokumentasi pada Mei 2025. Secara teoretis, teori behavioristik menekankan reinforcement positif dalam mendorong perilaku belajar (Mustofa, 2022), teori konstruktivisme menekankan pengalaman langsung dan kolaboratif (Piaget, 1997) sementara teori psikolinguistik menekankan hubungan pikiran–bahasa dalam mengembangkan keterampilan linguistik (Piaget, 1997) Secara praktis, penerapan media ini mendukung pencapaian Kurikulum Merdeka dan pembentukan Profil Pelajar Pancasila secara holistik, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan sosial.

Dengan demikian, dampak penerapan media pembelajaran di SD Negeri 5 Kemenuh meliputi peningkatan antusiasme, partisipasi, pemahaman materi, kepercayaan diri, serta interaksi sosial. Selain meningkatkan capaian akademik, media juga berkontribusi pada pembentukan karakter, keterampilan kolaborasi, dan kompetensi berbahasa peserta didik secara menyeluruh dan kontekstual.

Jika ditinjau dari temuan, kendala dan dampak terlihat bahwa ketika seorang guru mengalami hambatan dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis digital maka dapat disiasati dengan media pembelajaran permainan yang tentunya meningkatkan attensi dan motivasi siswa. Ini tentu akan menjadi sebuah temuan menarik yang mana menyatakan bahwa media pembelajaran digital bukan media tunggal yang dapat meningkatkan attensi dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia di SD.

Penelitian ini jika dikomparasikan dengan penelitian Selamet et al (2025) yang berjudul Analisis Implementasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sangkaragung ada kesamaan terkait hasil penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia di SD terkendala keterbatasan fasilitas dan keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Namun perbedaannya adalah penelitian tersebut hanya mengkaji dampak media pembelajaran dari segi kognitif saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengkaji dampak kognitif dan dampak pengiring lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, pendidik, serta peserta didik di SD Negeri 5 Kemenuh Gianyar, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C di kelas V dan VI seperti Ular Tangga Bahasa Indonesia, Roda Pantun, Puzzle Kata Sifat, Kasino (Kartu Sinonim Uno), Pohon Majas, dan Kano (Kartu Antonim Uno) telah berhasil disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Meskipun ditemukan beberapa kendala, seperti

keterbatasan perangkat teknologi, perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan media, serta kebutuhan bimbingan tambahan, pendidik mampu mengatasinya melalui pendampingan langsung, modifikasi media, serta penerapan strategi pembelajaran berbasis kelompok untuk mendorong kolaborasi. Dampaknya, media pembelajaran yang digunakan tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat pemahaman materi, dan mempererat interaksi sosial, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi verbal, sementara penggunaan media digital turut mendukung evaluasi hasil belajar secara lebih cepat dan adaptif. Temuan dalam penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap dunia pendidikan sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia terkait dengan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD.

REKOMENDASI

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan fokus pada dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar secara kuantitatif atau memperluas kajian ke mata pelajaran lain serta konteks sekolah berbeda untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Kemudian untuk kebijakan diharapkan dari pihak satuan pendidikan atau otoritas yang berwenang dalam dunia pendidikan agar mengadakan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi guru SD dan juga mengupayakan pengadaan media pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang inovatif.

KONTRIBUSI PENULIS

Dalam penulisan artikel ini penulis atas nama Ni Wayan Sri Eka Yani berperan sebagai penyusun instrument penelitian, pengambilan data dan penulisan artikel. Kemudian penulis atas nama I Gusti Ngurah Triyana dan I Komang Wisnu Budi Wijaya berperan sebagai pembimbing dari penulis utama. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi naskah yang diterbitkan."

DAFTAR PUSTAKA

- Almujab, S. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi: Pendekatan Efektif Dalammenjawab Kebutuhan Diversitas Siswa. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 1–17.
- Alwi, N. A., Halimah, N., Susanti, M., & Marcelina, L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Kamus Digital) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(1), 143–152.
- Anwar, A., & Rahimu, W. O. S. O. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 50–57. <https://doi.org/10.55340/jamp.v7i1.390>
- Asrori, A. (2020). *Buku Psikologi Pendidikan: Pendekatan Multidisipliner* (Issue January 2020).
- Eka. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Medeka. *UPGRIS*, 1–20.
- Femilianita, Andi Skri Syamsuri, M. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Inpres Barombong 2 Kota Makassar. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 140–145.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES : Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis web Pixton pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase C sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613-621.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Piaget, B.J (1997). The Psyhchology of the child. *Issues in Applied Linguistics*, 8(1). <https://doi.org/10.5070/I481005256>
- Pratikno, A.S & Rozie, F. (2024). Digitalisasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. In *Diterbitkan oleh CV. Putra Surya Santosa: Vol. VI* (Issue 09). K-Media

- Jannah, R., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Permainan Berburu Metafora Terhadap Keterampilan Sosial Dan Kognitif Sd/Mi. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 271–279. <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.22647>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal of Excellence in College Teaching*, 25, 85–118. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/10180297>
- Mia. (2022). Pendidikan Islam dan Keagamaan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(4), 351–371. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/index>
- Mulyaningsih, I. (2014). Teori Belajar Bahasa Indonesia. *Teori Belajar Bahasa Indonesia*, 3(1), 122.
- Murdianti, W. (2024). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar di era digital. *Of Social Science Research*, 4, 13200–13212. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AInovasi>
- Mustofa, G. (2022). Teori Contiguity Edwin Ray Guthrie (Teori Belajar Aliran Behavioristik Contiguous Conditioning Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 49–66.
- Pahrijal, R., & Novitasari, S. A. (2023). Urgensi Menghadapi Hambatan Digital dalam Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Siswa di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(10), 644–653. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i10.729>
- Rahayu, D. P., Putra, D. A., Mirnawati, L. B. (2022). Penerapan Model (Visual , Auditory Dan Kinestetik) VAK Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 48–60. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.841>
- Riskiyah, Rodiah, & Kirom, R. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar). *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(1), 86–95.
- Ristiantita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.290>
- Sa'dayah N.M., Lisnawati, N., Tamam, I. K. R.A.M (2023). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Shalat. *Tarbiyatuna*, 7, 144–153.
- Salsabila , Arya Bisma Nugraha, G. (2021). *Konsep Dasar Pembelajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan* (Vol. 7, Issue 1, pp. 167–186).
- Selamet, N. K., Pratiyaksi, N. M. D., Sari, N. K. I. D. K., Mahardika, N. L. P. D. J., & Putrayasa, I. B. (2025). Analisis Implementasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sangkaragung. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 401-408.
- Sopyan, O. R. (2022). Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa dan Pengajaran pada Sekolah Menengah Atas. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 6472–6484.
- Sulistiani, N. N. I (2023). Makna Guru Sebagai Peran Penting dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3, 1–8.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society* (Vol. 4, Issue 2).