

## Pentingnya Penggunaan Teknologi Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Febriansyah Putriyana, Neza Agusdianita, Desri

Universitas Bengkulu  
febrianputriyana22@gmail.com

---

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

---

### Abstract

*The purpose of this research is to describe the importance of using learning technology for elementary school students in learning Indonesian. The method of this research is library research, and the data analysis technique in this research, there are six stages of data analysis. First, the data management process. Second, the data reading stage. Third, the description stage. Fourth, the classification stage. Fifth, the interpretation stage. Sixth, the stage of representing. The results showed that the use of technology in learning Indonesian is very important because it can improve understanding, strengthen language skills, and develop creativity. In addition, through the use of technology by the application, students are more motivated to learn, students try to be independent to gain knowledge about the material, choose work steps, repeat material that is not clear and conclude the material so that they can see their progress after doing assignments, taking tests, accepting the results and improving them in the future. The conclusion of this research is that the use of technology in learning has a very positive influence, and needs to be applied by teachers in the learning process to make it easier to achieve learning goals, as well as teaching in a modern way.*

**Keywords:** *technology, students, Indonesian learning*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan teknologi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian ini adalah kajian pustaka (library research), dan teknik analisis data dalam penelitian ini ada enam tahapan. Pertama, proses manajemen data. Kedua, tahapan pembacaan data. Ketiga, tahap deskripsi. Keempat tahap klasifikasi. Kelima tahap interpretasi. Keenam tahap merepresentasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting karena dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat keterampilan bahasa, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu melalui penggunaan teknologi oleh aplikasi peserta didik lebih termotivasi belajar peserta didik berusaha mandiri untuk memperoleh pengetahuan tentang materi, memilih langkah kerja, mengulang materi yang kurang jelas dan menyimpulkan materi sehingga mereka dapat melihat kemajuannya setelah mengerjakan tugas, mengikuti tes, menerima hasilnya dan memperbaiki hal tersebut untuk kedepannya. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat positif, dan perlu diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran untuk mempermudah dalam mencapai tujuan belajar, serta mengajar secara modern.

**Kata kunci:** teknologi, peserta didik, pembelajaran Bahasa Indonesia



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Ini merupakan sarana untuk mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan karakter seseorang. Pendidikan dapat berlangsung secara formal di sekolah/institusi, maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah membentuk manusia yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia. Namun, pendidikan di Indonesia masih terus diperbaiki untuk meningkatkan standar pendidikan yang saat ini belum seluruh memadai. Interaksi tatap muka adalah komponen kunci dari proses pendidikan konvensional, yang lambat dan tidak dapat mengimbangi kemajuan modern diungkapkan dalam (Winda, 2016).

Perubahan kehidupan sosial yang dibawa oleh pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sudah tidak mungkin lagi dihindari. Kehadiran teknologi saat ini menawarkan sejumlah kemudahan. Teknologi telah menjadi faktor penentu dan tolok ukur kemajuan peradaban suatu negara. Saat ini, hampir setiap aspek peradaban manusia bergantung pada teknologi. Padahal, kemampuan suatu negara untuk menguasai dan menggunakan teknologi menentukan seberapa kompetitifnya dijelaskan oleh (Warsita, 2011). Di bidang teknologi komunikasi, gaya hidup masyarakat menjadi lebih tergantung pada teknologi. Teknologi memiliki dampak yang signifikan pada banyak industri, termasuk pendidikan.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Selwyn (2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan pendidikan. Namun masih banyak ditemukan guru yang menyadari pentingnya teknologi dalam pendidikan (Putra et al, 2021; Wardhani & Kristiani, 2020) sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat. Hal ini tentu kurang tepat mengingat anak jaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital. Jika ini dibiarkan bisa berdampak pada motivasi dan minat belajar anak (Tullah et al., 2022)

Teknologi yang erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Dengan teknologi modern, apapun bisa kita temukan secara instan, termasuk bahan ajar untuk proses pembelajaran. Penggunaan teknologi telah berkembang menjadi kebutuhan dari anak-anak sampai dewasa. Atau dengan kata lain, teknologi menjadi semakin penting, bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang. Pembelajaran juga memanfaatkan teknologi ini secara ekstensif, dan melakukan hal itu membantu peserta didik termotivasi untuk belajar, mengembangkan keterampilan mereka, dan menemukan cara baru untuk memperbaiki metode yang ada. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan layanan multimedia untuk memajukan pembelajaran. Penggunaan fasilitas multimedia dalam proses pembelajaran menghasilkan modul yang lebih menarik bagi peserta didik dan lebih interaktif; misalnya penggunaan flash, di mana penjelasan diberikan melalui media suara atau audio, di antara karakteristik lain yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Teknologi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai alat bantu mengajar (Ainina, 2014:41).

Fitur-fitur baru di bidang pendidikan juga dapat diciptakan melalui teknologi informasi. Teknologi yang memanfaatkan teks, grafik, suara, dan video dapat menawarkan materi yang lebih menghibur, tidak membosankan, dan memudahkan penyampaiannya. Hal ini dikenal dengan sistem pendidikan berbasis multimedia (Steffi, 2015).

Adapun peran teknologi dalam pembelajaran, disampaikan oleh Winda, (2016) menyatakan : 1) Menyederhanakan kerjasama antara pendidik dan peserta didik serta

menghilangkan batasan ruang, jarak, dan waktu; 2) Berbagi informasi (sharing information) dalam rangka mempercepat kemajuan ilmu pengetahuan; 3) Menyediakan pembelajaran yang mudah diakses oleh banyak orang (sekolah maya), yang memuat berbagai informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Jadi suatu program atau media modern yang digunakan sebagai sumber belajar dan sebagai teori dan praktik di kelas disebut sebagai teknologi pembelajaran. Teknologi informasi saat ini merupakan teknologi yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Siswa dapat memperoleh manfaat dari ketersediaan materi yang digunakan dalam media pendidikan karena memudahkan mereka menemukan pengetahuan yang mereka butuhkan. Penggunaan media termasuk memberikan setiap sekolah akses ke komputer dan internet. Untuk mencapai suatu tujuan atau keberhasilan sesuai dengan apa yang telah dicanangkan, maka terjadilah pembelajaran. Seorang pembelajar berusaha untuk meningkatkan standar pengajaran. Teknologi dapat digunakan dalam situasi ini untuk mendukung proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Mustika, 2020).

Berikut ini prinsip-prinsip utama dalam pengajaran bahasa Indonesia sebagai berikut: 1) Mengajarkan peserta didik bagaimana menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam konteks penerapan pembelajarannya: 2) Tujuan pengajaran adalah untuk membantu peserta memahami kapan penggunaan bahasa Indonesia dapat diterima: 3) Kegiatan belajar mengajar dirancang untuk membantu peserta didik berkomunikasi secara efektif: 4) Instruksi tata bahasa adalah alat untuk komunikasi yang efektif: 5) Kegiatan pendidikan berfungsi sebagai wahana pengenalan, pemahaman, dan apresiasi karya sastra. Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut dapat dicapai apabila pendidik dalam membelajarkan peserta didik sesuai dan sejalan dengan lima prinsip belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penggunaan teknologi dalam mengajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar di era perkembangan abad 21. Pemanfaatan teknologi menentukan juga keberhasilan proses belajar mengajar. Sudah banyak yang berhasil baik dalam belajar mengajar karena memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan Ghavifekr dan Rosdy (2015) yang menjelaskan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dibandingkan kelas tradisional. Pemanfaatan teknologi akan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Namun ketika dilapangan didapatkan belum seluruh sekolah di Indonesia menerapkan penggunaan teknologi ketika belajar dikelas. Ternyata hal ini mempengaruhi kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, terutama karena kurangnya sumber daya, peralatan sekolah yang belum memadai, kurangnya pengetahuan dan informasi guru. Dalam pembelajaran terdapat gaya belajar peserta didik yang visual, audio, dan kinestetik. Dengan itu pula guru harus terinspirasi untuk menggunakan metode yang bervariasi, dan lebih baik mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas untuk meningkatkan keterlibatan dan respon peserta didik. Hal ini menjadi motivasi dan perbaikan Indonesia agar segera menyesuaikan perkembangan abad 21.

Saat ini pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasi sudah banyak digunakan, seperti hasil penelitian dari Sari dan Yatri (2023) menyatakan bahwa penggunaan video animasi pada materi puisi bahasa Indonesia menjadikan pembelajaran lebih berkualitas. Media animasi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan media animasi. Hal ini juga ditegaskan oleh Yunus dkk (2022) penggunaan Educandy dalam pembelajarannya, dan terbukti cukup baik dan lancar. Menerapkan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik pada tahap prabaca, baca, dan pascabaca. Lembar evaluasi ditampilkan memanfaatkan berbagai

fitur permainan aplikasi Educandy, yang disajikan sebagai pilihan ganda, pertandingan, Noughts and Crosses, dan teka-teki silang. Guru Masih terfokus pada tahap evaluasi, media tersebut tetap dapat menarik perhatian, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik.

Selain itu Berdasarkan hasil penelitian aplikasi Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital (Mustika, 2019). Ada banyak sekali macam aplikasi yang dikembangkan oleh teknologi. Guru dapat menggunakan aplikais yang sudah tersedia diplaystore. Dan guru bisa dengan mudah mencoba untuk menerapkannya didalam kelas. Media dari Games Book berdampak pada seberapa minat anak dalam membaca, menjawab pertanyaan, bekerjasama satu sama lain, dan berprestasi di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar siswa berada pada kategori rendah sebelum penggunaan media dalam Games Book, sedangkan aktivitas belajar meningkat setelah perlakuan (Rahmat, 2017).

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia juga menarik dan sangat bagus untuk mengasah kreatifitas guru maupun peserta didik untuk membuat suatu karya atau pengembangan yang digunakan untuk salah satu hal yang mendukung keberhasilan pendidikan. Pengembangan media Berbasis Macromedia Flash Proffesional Kelas V Sd Swasta Namira yaitu media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Professional lebih cocok untuk di implementasi dan diseminasi kepada pengguna dari pada media pembelajaran buku teks (catatan). Berbagai tahap pengujian yaitu uji coba oleh ahli materi, uji coba oleh ahli desain pembelajaran, uji coba oleh ahli media/desain grafis, uji coba individu, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan dengan nilai rata-rata "sangat baik" membantu memperjelas hal ini (Indra Yasinta Oktavia marpaung, 2016).

Oleh karena itu, peneliti yakin bahwa sangat berguna untuk menganalisis penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat mengisi dan melengkapi lebih dalam temuan sebelumnya yang sudah ada. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan teknologi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (library research). Metode studi kasus merupakan bentuk penelitian yang dilakukan melalui penelusuran-penelusuran dengan membaca berbagai sumber baik buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menjawab isu atau permasalahan yang ada. Sumber pencarian kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini ditelusuri menggunakan *Google Scholar*. Adapun kriteria inklusi yang digunakan pada penelitian ini, antara lain : artikel atau jurnal merupakan terbitan lima tahun terakhir, artikel atau jurnal mengandung kata kunci yang sama dengan topik penelitian, dan artikel menggunakan Bahasa Indonesia dan/atau Bahasa Inggris.

Dalam mengelola dan menganalisi data penelitian ini menggunakan tahapan dari cresswell yang terdapat enam tahapan. *Pertama*, proses manajemen data yang telah dikumpulkan. *Kedua*, tahapan pembacaan data dan pembuatan pesan singkat dengan catatan kecil pada tiap data yang dikumpulkan. *Ketiga*, tahap deskripsi, pada tahap ini peneliti menjelaskan kasus dan konteksnya. Keempat tahap klasifikasi, peneliti melakukan upaya pengkategorian dan menetapkan pola kategori. *Kelima* tahap intepretasi, dalam studi kasus peneliti menggunakan interpreasi langsung dan juga melakukan generalisasi naturalistic. *Keenam* tahap merepresentasikan, pada tahap ini peneliti menghadirkan data dapat berbentuk table, gambar atau ilustrasi diantara interprestasi dengan narasi yang dibangun. Hal ini sejalan dengan pernyataan

Sugiyono (2013:79) kajian pustaka dari suatu penelitian sering juga disebut sebagai studi literatur atau tinjauan pustaka. Melalui kerangka teori akan diperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat-pendapat para ahli, yang akan sangat berguna sebagai dasar penelitian. Kajian pustaka ini diperlukan agar penelitian yang dilakukan mempunyai dasar yang kokoh. Adanya kajian pustaka ini mencirikan bahwa penelitian itu merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan teknologi bagi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut adalah hasil analisis studi literatur dan seleksi dari beberapa data yang dilakukan peneliti, ada lima judul artikel yang relevan dengan topik penelitian.

Tabel 1. Artikel Kajian

No	Nama Penulis	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Hanny Rahma Sari, Ika Yatri 2023.	Penelitian kuantitatif jenis eksperimen, menggunakan teknik pretest-posttest.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi pada materi puisi bahasa Indonesia menjadikan pembelajaran lebih berkualitas. Media animasi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media animasi.
2	Yunus Abidin, S. Nailul Muna Aljamaliah, Fully Rakhmayanti, Dinie Anggraeni, 2022.	Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.	Menerapkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa pada tahap prabaca, baca, dan pascabaca. Lembar evaluasi ditampilkan memanfaatkan berbagai fitur permainan aplikasi Educandy, yang disajikan sebagai pilihan ganda, pertandingan, Noughts and Crosses, dan teka-teki silang. Guru Masih terfokus pada tahap evaluasi, media tersebut tetap dapat menarik perhatian, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan jiwa kompetitif siswa.
3	Fenny Eka Mustikawati, 2019.	Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus	Berdasarkan hasil penelitian aplikasi Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital
4	Acep Saepul Rahmat, 2017	Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian Quasi Eksperimental	Media dari Games Book berdampak pada seberapa minat anak dalam membaca, menjawab pertanyaan, bekerjasama satu sama lain, dan berprestasi di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar siswa berada pada kategori rendah sebelum penggunaan media dalam Games Book, sedangkan aktivitas belajar meningkat setelah perlakuan.

No	Nama Penulis	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
5	Indra Yasinta Oktavia marpaung, Sahat Siagian 2016	Penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall.	Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Professional lebih cocok untuk di implementasi dan diseminasi kepada pengguna dari pada media pembelajaran buku teks (catatan). Berbagai tahap pengujian yaitu uji coba oleh ahli materi, uji coba oleh ahli desain pembelajaran, uji coba oleh ahli media/desain grafis, uji coba individu, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan dengan nilai rata-rata "sangat baik".

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa bagi peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia juga merupakan kegiatan yang bermakna. Karena dalam kegiatan belajar seharusnya berarti dan berguna bagi pembelajar dikehidupannya sehari-hari. Hal ini diperjelas oleh Tarigan (2008), pembelajaran bahasa Indonesia membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan ini penting untuk komunikasi efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang paling utama, terutama di Sekolah Dasar kelas rendah maupun kelas tinggi. Dikatakan demikian karena dengan bahasa siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang ditularkan dari pendidik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting terutama pembelajaran membaca. Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan. Nurgiyantoro (2001) menekankan bahwa penguasaan bahasa Indonesia yang baik menjadi fondasi untuk memahami mata pelajaran lain, karena sebagian besar materi pembelajaran disampaikan dalam bahasa Indonesia. Jadi kemampuan membaca merupakan modal utama dalam proses belajar. Dengan bekal kemampuan membaca, anak akan memperoleh pengetahuan serta mempermudah pola pikirnya untuk berpikir lebih kritis. Melalui pembelajaran membaca, siswa diharapkan dapat memberikan tanggapan yang tepat pada informasi yang telah dibaca.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Selwyn (2014) yang menyatakan bahwa teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan pendidikan. Bahasa Indonesia juga dimanfaatkan untuk memperluas ilmu pengetahuan dan teknologi melalui tulisan-tulisan berupa buku teks, terjemahan, pelajaran di lembaga-lembaga pendidikan maupun diluar lembaga pendidikan.

### **Pentingnya Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting karena dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat keterampilan bahasa, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu peserta didik termotivasi belajar peserta didik berusaha mandiri untuk memperoleh pengetahuan tentang materi, memilih langkah kerja, mengulang materi yang kurang

kelas dan menyimpulkan materi sehingga mereka dapat melihat kemajuannya setelah mengerjakan tugas, mengikuti tes, menerima hasilnya dan memperbaiki hal tersebut untuk kedepannya.

Penggunaan teknologi dalam mengajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar di era perkembangan abad 21. Pemanfaatan teknologi menentukan juga keberhasilan proses belajar mengajar. Sudah banyak yang berhasil baik dalam belajar mengajar karena memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan Ghavifekr dan Rosdy (2015) yang menjelaskan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dibandingkan kelas tradisional. Pemanfaatan teknologi akan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar.

Sari dan Yatri (2023) menyatakan bahwa penggunaan video animasi pada materi puisi bahasa Indonesia menjadikan pembelajaran lebih berkualitas. Media animasi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan media animasi. Hal ini juga ditegaskan oleh Yunus dkk (2022) penggunaan Educandy dalam pembelajarannya, dan terbukti cukup baik dan lancar. Menerapkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa pada tahap prabaca, baca, dan pascabaca. Lembar evaluasi ditampilkan memanfaatkan berbagai fitur permainan aplikasi Educandy, yang disajikan sebagai pilihan ganda, pertandingan, Noughts and Crosses, dan teka-teki silang. Guru Masih terfokus pada tahap evaluasi, media tersebut tetap dapat menarik perhatian, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan jiwa kompetitif siswa.

Selain itu Berdasarkan hasil penelitian aplikasi Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital (Mustika, 2019). Ada banyak sekali macam aplikasi yang dikembangkan oleh teknologi. Guru dapat menggunakan aplikasi yang sudah tersedia di playstore. Dan guru bisa dengan mudah mencoba untuk menerapkannya di dalam kelas. Media dari Games Book berdampak pada seberapa minat anak dalam membaca, menjawab pertanyaan, bekerjasama satu sama lain, dan berprestasi di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar peserta didik berada pada kategori rendah sebelum penggunaan media dalam Games Book, sedangkan aktivitas belajar meningkat setelah perlakuan (Rahmat, 2017).

Teknologi membawa pengaruh positif pada pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya pertukaran umpan balik antara guru dan peserta didik yang terjadi baik, tetapi teknologi juga memberi pendidikan modern yang memiliki banyak keuntungan. Guru juga terus belajar sehingga memiliki keahlian yang memadai dalam teknologi pembelajaran untuk penggunaan dasar. Teknologi dalam pembelajaran adalah sistem yang luas. Guru diharapkan memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Untuk lebih memahami penggunaan teknologi pembelajaran, seorang profesional harus memperoleh pelatihan tambahan melalui berbagai kursus, seminar, pelatihan dan publikasi profesional. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Kencana (2017) pemanfaatan integrasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam media pembelajaran masih dalam taraf cukup baik, kemudian strategi guru, keterampilan dan kompetensi dalam pengintegrasian TIK perlu ditingkatkan lagi.

Teknologi pendidikan membantu peserta didik menjadi lebih mandiri. Peserta didik lebih termotivasi untuk terus belajar dan bekerja karena mereka selalu dapat mengakses teknologi modern. Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak, membuat sekolah terlihat lebih menarik. Teknologi sangat membantu

proses pendidikan. Belajar teknologi membuat guru dan peserta didik dapat menguasai suatu bidang atau bakat tertentu melalui pengalaman. Kegiatan pembelajaran bahasa adalah usaha nyata yang dilakukan oleh guru dan lembaga untuk membantu peserta didik belajar suatu bahasa sehingga peserta didik dapat berbicara fasih, memaknai dengan baik, dan menggunakan dengan benar dalam berbahasa Indonesia.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dibahas diatas, dapat disimpulkan dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Pada penelitian ini ditemukan hasil bahwa teknologi memberi pendidikan yang bernuansa modern keuntungan yang signifikan dibandingkan pendidikan tradisional yang monoton. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat keterampilan bahasa, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu peserta didik dengan penggunaan aplikasi-aplikasi yang ada pada teknologi mempengaruhi peserta didik untuk lebih termotivasi belajar, hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang berusaha mandiri untuk memperoleh pengetahuan tentang materi, memilih langkah kerja, mengulang materi yang kurang jelas dan menyimpulkan materi sehingga mereka dapat melihat kemajuannya setelah mengerjakan tugas, mengikuti tes, menerima hasilnya dan memperbaiki hal tersebut untuk kedepannya agar memiliki cara belajar, nilai yang lebih baik, serta dengan mengintegrasikan teknologi yang didalamnya meliputi gambar, video, suara, dan teks. Juga memberi efek animasi, gerak, bunyi dalam mengajar guru secara tidak langsung telah mengadopsi ilmu baru sehingga memiliki keahlian yang memadai dalam teknologi pembelajaran untuk penggunaan dasar. Teknologi dalam pembelajaran adalah sistem yang luas. Untuk lebih memahami penggunaan teknologi pembelajaran dengan profesional, seorang guru dapat mengikuti pelatihan tambahan melalui berbagai kursus, seminar, pelatihan, dan publikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, A. I. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3 (1),
- Indra, Y. O. M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3, (1), 28-40.
- Kencana, N. (2017). Implementasi Integrasi ICT Dalam Pengajaran Bahasa Oleh Guru Sekolah Menengah Atas Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Bahasa Inggris Siswanya Di Kota Bengkulu. *Edu-Ling*, 1 (1)
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4nd ed). Thousand Oaks CA: Sage
- Nurgiyantoro.(2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Indonesia. Yogyakarta: BPFE.
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education* 1, (1), 27-33.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, WA (2015). Pengajaran dan pembelajaran dengan teknologi: Efektivitas integrasi TIK di sekolah. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan dan Sains*, 1 (2), 175-191.

- Selwyn, N. (2011). In praise of pessimism-the need for negativity in educational technology. *British Journal of Educational Technology*, 42(5), 713-718.
- Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)
- Steffi A, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3 (2), 78-80.
- Tarigan, H.G (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021 / 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*
- Putra, W. E., Setiawan, D., Nusifera, S., Kartika, S., & Prasetio, P. (2021). Implementasi sistem informasi administrasi sekolah dan peningkatan mutu kualitas guru berbasis tik sekolah di desa nyogan. *Jurnal Inovasi, Teknologi dan Dharma Bagi Masyarakat*, 3(2), 33-41.
- Warsita, B. (2011). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 15 (1), 84-96.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1 (1), 87-94.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 2(3), 159–166.
- Yunus, A. S. N. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 1230-1242.