

INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG KREATIF DAN MENYENANGKAN

Khairun Nisa¹, Mohamad Syarif Sumantri², M. Billy Kurniawan³

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul Akmal

² Universitas Negeri Jakarta

³ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: khairunnisa.kn296@gmail.com

Abstrak: Artikel ini membahas inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi inovatif yang diterapkan oleh guru, mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, serta menganalisis tantangan dan solusi yang dihadapi dalam proses pengajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kajian pustaka (library research), peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara mengeksplorasi data yang sesuai pembahasan mengenai Inovasi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Kreatif dan Menyenangkan, demikian nanti data yang diperoleh melalui bentuk informasi dari media cetak dan juga berupa buku, jurnal, literatur, dokumen, serta berbagai artikel yang demikian relevan dengan masalah yang diteliti oleh peneliti. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pengajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Artikel ini menyarankan agar guru terus berinovasi dengan memanfaatkan berbagai sumber daya dan teknologi yang ada, serta mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih dinamis dan berdaya guna.

Kata Kunci: Inovasi Pendidikan, Metode, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract: This article discusses innovations made by teachers in learning Indonesian to create a creative and enjoyable learning atmosphere. This research aims to identify innovative strategies implemented by teachers, show the effectiveness of the learning methods used, and analyze the challenges and solutions faced in the teaching process. In this research the researcher used library research, the researcher used data collection techniques by exploring data that was appropriate to the discussion regarding Teacher Innovation in Creating Creative and Enjoyable Indonesian Language Learning, so that later the data obtained would be in the form of information from print media and also in the form of books, journals, literature, documents, and various articles that are relevant to the problems studied by researchers. These findings show that innovations in teaching methods not only improve students' understanding of the material, but also make the learning process more enjoyable. This article suggests that teachers continue to innovate by utilizing various existing resources and technology, as well as developing approaches that suit student needs and characteristics. In this way, it is hoped that Indonesian language learning can become more dynamic and effective.

Keywords: Educational Innovation, Methods, Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa, dan kualitas pembelajaran sangat bergantung pada inovasi yang dilakukan oleh pendidik.¹ Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru memiliki peran krusial dalam mengembangkan metode pengajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa. Inovasi dalam metode pengajaran diperlukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa yang semakin beragam.²

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berbahasa siswa.³ Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan resmi negara, tidak hanya merupakan alat komunikasi tetapi juga sarana pembentukan karakter dan identitas bangsa.⁴ Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan efisien di tingkat dasar adalah kunci untuk memastikan siswa memiliki keterampilan berbahasa yang baik dan benar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa,⁵ serta membantu mereka memahami dan menguasai materi dengan lebih baik⁶. Inovasi ini bisa berupa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, membuat pembelajaran berbasis proyek, membuat kolaborasi dan komunikasi melalui diskusi kelompok, menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang melibatkan indera siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak guru menghadapi berbagai tantangan dalam menerapkan inovasi ini, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan resistensi terhadap perubahan.⁷

Penelitian ini berfokus pada inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengeksplorasi strategi-strategi kreatif yang digunakan, serta menilai

¹ Intan Kusumawati dkk., *Pengantar Pendidikan* (CV Rey Media Grafika, 2023), hal. 2-4.

² Junaidi Junaidi, Hodriani Hodriani, dan Ira Safitri, "Peran Vital Profesionalisme Guru Sebagai Upaya Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Sumatera Utara," *Jurnal Studi Edukasi Integratif* 1, no. 1 (2024): hal. 26-27.

³ Nur Samsiyah dan S. Pd SD, *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi* (CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2016), hal. 4-5.

⁴ Feri Tirtoni, "Pembelajaran terpadu di sekolah dasar," *Umsida Press*, 2017, hal. 3-4.

⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa," *Jurnal komunikasi pendidikan* 2, no. 2 (2018): hal. 106.

⁶ Muammar Muammar dan Suhartina Suhartina, "Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak," *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 2 (2018): hal. 179.

⁷ Ahmad Tarmizi Hasibuan dkk., "Professionalisme Guru MI di Era Kebebasan (Merdeka Belajar)," *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies* 3, no. 1 (2023): hal. 149.

efektivitas dan tantangan yang dihadapi. Dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai inovasi-inovasi ini, diharapkan dapat dihasilkan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan oleh guru-guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum dan program pelatihan guru yang lebih baik, serta mendorong budaya inovasi di lingkungan sekolah. Dengan memahami dan mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, serta menawarkan solusi praktis untuk mengatasi tantangan dalam penerapan inovasi. Dengan penerapan inovasi yang tepat, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode yang sesuai dengan yang akan dibahas, seperti menggunakan jenis penelitian, serta teknik pengumpulan data, dan juga terdapat batasan masalah yang akan dijelaskan pada penelitian ini.⁸ Pada penelitian ini peneliti menggunakan kajian pustaka (library research), peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara mengeksplorasi data yang sesuai pembahasan mengenai Inovasi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Kreatif dan Menyenangkan, demikian nanti data yang diperoleh melalui bentuk informasi dari media cetak dan juga berupa buku, jurnal, literatur, dokumen, serta berbagai artikel yang demikian relevan dengan masalah yang diteliti oleh peneliti,⁹ dan nantinya akan dibahas serta di analisis data dalam bentuk kajian pustaka library research dengan bentuk analisis (content analysis) yang demikian penelitian ini yang bersifat pembahasan yang mendalam terhadap informasi tertulis atau tercetak pada media masa.¹⁰

⁸ Anggito Albi dan Setiawan Johan, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), hal. 3-5.

⁹ Laili Zufiroh dan Sairul Basri, "Tantangan guru pendidikan agama islam dalam menghadapi era society 5.0," *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 01 (2023): hal. 79.

¹⁰ Yoyo Zakaria Ansori, "Pembinaan karakter siswa melalui pembelajaran terpadu di sekolah dasar," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 6, no. 1 (2020): hal. 179-180.

HASIL PENELITIAN

Dalam upaya menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan menyenangkan, inovasi metode pengajaran menjadi sangat penting. Berbagai strategi telah diterapkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.¹¹ Penelitian ini mengidentifikasi empat strategi utama yang dianggap memiliki dampak signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia: penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek, metode pembelajaran yang melibatkan indera siswa, serta kolaborasi dan komunikasi melalui diskusi kelompok. Berikut adalah hasil pembahasan mengenai masing-masing strategi tersebut:

Memanfaatkan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Saat ini merupakan zaman semua kegiatan manusia tidak dapat lepas dari teknologi, penggunaan teknologi sangat beragam salah satunya adalah komunikasi (Farida, 2019). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah semua sarana menghasilkan benda-benda yang berguna untuk kelangsungan serta kenyamanan hidup setiap individu.¹² Adanya teknologi adalah untuk meringankan masalah yang ada pada tiap aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan.¹³

Perubahan kehidupan sosial yang dibawa oleh oesatnya perkembangan teknologi saat ini sudah tidak mungkin untuk dihindari. Teknologi telah menjadi faktor penentu dan tolak ukur kemajuan peradaban suatu negara.¹⁴ Hampir setiap aspek peradaban manusia bergantung pada teknologi. Teknologi memiliki dampak yang signifikan pada banyak aspek, terutama pada pendidikan. Pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan harus mampu mengimbangi dan tetap mengikuti perkembangan tersebut.¹⁵

Penggunaan teknologi dalam pendidikan terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik memiliki kesempatan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih

¹¹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan* (Diva Press, 2016), hal. 2-3.

¹² Ahmad Suryadi, *Teknologi dan media pembelajaran jilid i* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), hal. 5.

¹³ Weni Sarbaini, Servista Bukit, dan Siska Nidaul Khasanah, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit," *Prosiding Pendidikan Dasar 1*, no. 1 (2022): hal. 4-5.

¹⁴ Bambang Warsita Bambang Warsita, "Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran," *Jurnal Teknodik*, 2011, hal. 87.

¹⁵ Rosiana Mufliva dan Johar Permana, "Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (2024): hal. 237.

kreatif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.¹⁶

Teknologi digunakan dalam pendidikan melalui komponen-komponen instruksional, yang terdiri dari orang, peralatan, dan pesan. Dalam evolusinya, yang bertepatan dengan kemajuan teknologi.¹⁷ Percetakan yang beroperasi berdasarkan ide mekanisme adalah teknologi pertama yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸ Dengan demikian, kombinasi dari penemuan mekanik dan elektronik untuk pendidikan memunculkan teknologi audio-visual. Teknologi mikroprosesor, yang memunculkan penggunaan komputer, adalah teknologi terbaru.¹⁹ Teknologi dipisahkan menjadi empat kategori dalam evolusinya, yang meliputi hal-hal berikut;

1. Teknologi cetak yang merupakan metode untuk membuat atau menyampaikan konten tertulis, seperti yang ditemukan dalam buku, serta konten visual, seperti teks, gambar, dan foto. Materi cetak dan visual mewakili tahap pertama pengembangan. Materi dalam bentuk duplikat cetak dapat diproduksi dengan teknologi semacam ini. Teknologi ini terdiri dari dua bagian utama: materi visual dan materi teks lisan.
2. Teknologi yang digunakan untuk audiovisual. Ini mengacu pada proses pembuatan atau pendistribusian konten yang menyajikan pesan audio dan visual dengan menggunakan perangkat mekanik dan elektronik (Susilana & Riyana, 2008). Penggunaan perangkat keras, seperti mesin ketik dan proyektor film, dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang membedakan instruksi audio-visual. Oleh karena itu, pengajaran dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran, bukan hanya mengandalkan pemahaman.
3. Sumber daya berbasis mikroprosesor digunakan dalam teknologi berbasis komputer untuk menghasilkan atau menyampaikan konten. Peserta didik dapat melihat materi pada layar kaca berkat teknologi berbasis komputer. Latihan dan

¹⁶ Syihaabul Huda, Ahmad Bahtiar, dan N. F. N. Nuryani, "Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19," *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, no. 2 (2020): hal. 389.

¹⁷ Desty Endrawati Subroto dkk., "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): hal. 477.

¹⁸ Geldy Suhendra, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Arduino Kit Pada Materi Dasar-Dasar Mikrokontroler Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh" (PhD Thesis, UIN Ar-Raniry, 2020), hal. 12.

¹⁹ Muhammad Icha Hamas, "Peran Content Creator Dalam Pembuatan Konten Instagram Layanan Informasi Dan Motivasi Di Pt. PLN UP3 Yogyakarta" (PhD Thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, 2022), hal. 5-7.

praktik, yang merupakan latihan untuk membantu peserta didik memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya, tutorial, yang menawarkan materi secara bertahap, dan program berbasis data, yang menyediakan sumber daya untuk membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan mereka berdasarkan kebutuhan khusus mereka, merupakan contoh aplikasi berbasis komputer. Keempat, teknologi cetak dan komputer yang digunakan bersama-sama untuk membuat dan mendistribusikan materi yang menggabungkan berbagai format media yang dikendalikan oleh komputer.²⁰

Adapun contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quiziz, Duolingo, dan lainnya dapat digunakan untuk membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan.²¹ Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan dan kuis yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penggunaan multimedia seperti video, audio, dan gambar juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pendidik dapat menggunakan video pembelajaran yang menarik, podcast bahasa Indonesia, dan gambar-gambar yang relevan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.²²

Platform pembelajaran online seperti Google Classroom, Edmodo, dan Moodle menyediakan ruang bagi pendidik mengelola kelas secara virtual. Pendidik dapat mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, dan berkomunikasi dengan peserta didik melalui platform ini.²³ Media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan sebagainya juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Pendidik dapat membuat akun khusus untuk kelas bahasa Indonesia dan membagikan konten-konten edukatif, seperti tips menulis, contoh penggunaan kata-kata, ataupun latihan tata bahasa.²⁴ Lalu ada penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Teknologi VR dan AR dapat

²⁰ Arni Mahyudi, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): hal. 125.

²¹ Tugino Tugino, Muhammad Munadi, dan Khuriyah Khuriyah, "Pengaplikasian Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): hal. 12032.

²² Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif* (Tiram Media, 2023), hal. 13.

²³ Yesi Arikarani dan Muhammad Faizul Amirudin, "Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): hal. 96-97.

²⁴ Laras Sulistyorini dan Yeni Anistiyasari, "Studi literatur analisis kelebihan dan kekurangan lms terhadap pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran pemrograman web di SMK," *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): hal. 175.

memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Misalnya, siswa dapat "berjalan-jalan" di berbagai tempat bersejarah di Indonesia atau mengikuti tur virtual di museum dengan menggunakan teknologi VR. AR dapat digunakan untuk menampilkan informasi tambahan atau animasi yang relevan dengan materi yang dipelajari.²⁵

Inovasi dalam penggunaan teknologi dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif, multimedia, platform pembelajaran online, media sosial, serta teknologi VR dan AR, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia tetapi juga mampu menguasai keterampilan bahasa dengan lebih baik. Inovasi ini juga membantu pendidik untuk terus berkembang dan menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

PJLB (Project based learning) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Model pelajaran berbasis proyek adalah jenis model pelajaran yang memfokuskan pada proses pembelajaran berbasis aktifitas siswa dalam menerapkan suatu kegiatan atau proyek sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk mematangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.²⁶ Model pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan berpikir kreatif berpengaruh pada hasil belajar siswa dikarenakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal.²⁷ Faktor eksternal salah satunya adalah model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran sedangkan faktor internal salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.²⁸

Pembelajaran berbasis proyek dapat meluaskan pandangan guru bahwa pembelajaran di kelas bukan hanya sebatas proses transfer ilmu. Di situ terjadi proses pembentukan

²⁵ Nanda Wiradhika, Andoyo Sastromiharjo, dan Yeti Mulyati, "Pemanfaatan teknologi virtual reality untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa," dalam *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2020, hal. 401.

²⁶ Anisiya Gita Rahmadani Lutfi Dan Mohammad Riza Zainuddin, "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Pada Pembelajaran Agama Islam (Pai) Di Smp Ar-Rosyid Tulungagung," *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6, No. 1 (2024): Hal. 123.

²⁷ Emalfida Emalfida, M. Ali Sarong, Dan Hasanuddin Hasanuddin, "Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkdp) Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Peningkatan Sikap Ilmiah Peserta Didik Mtss Alfurqan Bambi," *Jurnal Edubio Tropika* 4, No. 1 (2016): Hal. 24-25, <https://jurnal.usk.ac.id/Jet/Article/View/6964>.

²⁸ Dea Vista Febrianika, Trikinasih Handayani, Dan Dewi Partini, "Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iva Sdn 187/Ii Kuning Gading," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (Jipg)* 3, No. 2 (2022): Hal. 121.

kepribadian dan bagaimana proses pembelajaran itu sendiri dapat mengoptimalkan tingkat kemampuan bernalarnya.²⁹ Berpikir didefinisikan sebagai “tindakan pikiran untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indera dan ditujukan untuk mencapai kebenaran, membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami suatu masalah tertentu.³⁰ Pembelajaran berbasis proyek bisa mengasah daya pikir dengan pemberian kesempatan kepada siswa untuk melibatkan mereka dalam suatu masalah atau mata pelajaran dan dengan membantu mereka untuk bertanya, mengambil resiko, menjadi imajinatif dan senang mengeksplorasi pilihan serta berinovasi.³¹

Berdasarkan dari materi di atas maka diperlukan adanya suatu inovasi baru dari guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memicu minat dan keaktifan siswa. Dengan adanya variasi model pembelajaran mengajar yang digunakan pada proses pembelajaran, maka secara otomatis akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu cara dan upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan model pembelajaran Project based learning dengan memanfaatkan media powerpoint sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Model ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam berpikir, memecahkan masalah, lebih kreatif serta dapat bekerjasama dengan siswa lainnya. Penerapan model pembelajaran ini berpotensi terhadap aspek afektif, dapat diimplementasikan dalam melakukan percobaan dan berdiskusi dengan kelompok. Model pembelajaran ini melatih keterampilan yang berfokus pada kinerja siswa dalam melakukan kegiatan percobaan atau pengamatan, melalui pembelajaran yang didasarkan pada masalah, keterikatan masalah dengan pembelajaran mengajarkan siswa untuk mencari solusi pemecahan melalui percobaan atau pengamatan.

Menggunakan Metode Pembelajaran Yang Melibatkan Indra Siswa

Dalam dunia pendidikan, keberhasilan strategi pembelajaran tidak kalah pentingnya dengan keberhasilan pembelajaran, tidak hanya model pembelajaran, tetapi juga metode

²⁹ Ahdar dan Wardana, “Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis” (CV. Kaaffah Learning Center, 2019), hal. 2.

³⁰ Rinda Yanti dkk., *ILMU PENDIDIKAN: Panduan Komprehensif untuk Pendidikan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 4-6.

³¹ Ihah Parihah dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif,” *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8, no. 1 (2023): hal. 29.

pembelajaran.³² Telah banyak perkembangan dan perubahan paradigma pendidikan saat ini. Pendidikan harus membimbing siswa dan menanggapi kebutuhan belajar siswa.³³

Lingkungan belajar harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga membantu aktivitas belajar siswa dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran. Lingkungan belajar diharapkan dapat menjelaskan materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa.³⁴ Lingkungan belajar demikian dikembangkan dengan memperhatikan sifat-sifat media yang digunakan sesuai dengan kemampuan dan tujuan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media adalah penggunaan media dalam pembelajaran untuk menunjang kelancaran pembelajaran.³⁵

Materi yang diajarkan harus konkrit melalui media pembelajaran dan menggunakan perasaan yang dialami siswa secara langsung, bukan konsep teoritis. Organ indera merupakan instrumen fisik yang membantu mengenali kondisi di luar tubuh. Ada lima organ indera: mata, telinga, hidung, lidah dan kulit. Panca indera disebut panca indera. Setiap organ indera mempunyai saraf. Saraf ini dirangsang dari luar tubuh. Kemudian saraf mengirimkan rangsangan ke otak, jika otak menerimanya dengan baik, kita melihat, mendengar, mencium, mengecap dan meraba. Organ indera harus dirawat dengan baik. Ketika organ indera rusak, tubuh kita tidak dapat berfungsi secara normal. Akibatnya kita tidak bisa menikmati lingkungan sekitar.³⁶

Berikut ini adalah macam-macam metode pembelajaran: Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Metode Simulasi, Metode Langsung (Direct Method), Metode Audiolingual-Audiovisual, Metode Respons Fisik Total (The Total Physical Response), Metode Student Teams Achievement Division (STAD), Metode Diam.³⁷ Dari beberapa metode diatas, berikut

³² Wilda Susanti, S. Kom, dan M. Kom, *Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman* (Samudra Biru, 2021), hal. 2-3.

³³ Ziaulhaq Hidayat, "Power Relations between Tuan Guru and Sultan in the Malay World: Source of the Tuan Guru Manuscript (TGM)," *Potret Pemikiran* 27, no. 1 (2023): hal. 6-7.

³⁴ Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (29 September 2020): hal. 971.

³⁵ S. E. Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?* (PT Elex Media Komputindo, 2022), hal. 2.

³⁶ Wisudatul Umami Tanjung dan Dian Namora, "Kreativitas Guru Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 1 (5 Juli 2022): hal. 204.

³⁷ Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, *Strategi Belajar-Mengajar* (Syiah Kuala University Press, 2017), hal. 9.

ini beberapa paparan metode pembelajaran yang melibatkan indra siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia:

1. Metode Audiolingual

Pendekatan yang tepat digunakan adalah pendekatan komunikasi, didasarkan pada kenyataan bahwa peran komunikasi lebih penting, meskipun menekankan pada pembelajaran menulis. Selain itu, pendekatan komunikatif lebih menekankan komunikasi karena belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan dialog digunakan sebagai fungsi komunikasi. Karena konteks itu penting, pelatihan bisa dilakukan meski itu bukan hal yang utama. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan simulasi, permainan atau permainan peran sebagai teknik. Oleh karena itu, perlu diciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang disengaja/dikondisikan secara alami, misalnya melalui dialog. Hal itu cukup beralasan, karena dialog yang alami akan memberikan makna yang alami pula.³⁸

2. Metode Respon Fisik Total

Metode respon fisik total ini menggabungkan antara pengucapan dan tindakan. Pengajaran bahasa yang menggunakan metode ini adalah lebih menekankan pada proses dan kondisi pembelajaran. Dalam belajar bahasa anak, anak lebih dulu melakukan aktivitas motorik. Pandangan yang sama dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa asing untuk orang dewasa. Pandangan ini juga beranggapan bahwa orang belajar itu dimulai dari tindakan motorik, seperti halnya dalam belajar mengenal kata makan, anak juga sambil melakukan kegiatan makan, dan sebagainya.³⁹

3. Metode Diam

Metode diam adalah metode yang didasarkan pada anggapan bahwa guru lebih banyak diam di dalam kelas, sementara siswa didorong/dianjurkan lebih banyak memproduksi bahasa. Metode ini bercirikan hal-hal berikut. Pertama, Pembelajaran lebih mudah jika siswa dapat menemukan, mencari, dan mengembangkan kreasi dibandingkan dengan menghafal atau mengulangi apa yang pernah dipelajari. Kedua, Pembelajaran lebih mudah dengan media objek fisik. Ketiga, Pembelajaran akan lebih mudah dengan pemerolehan masalah,

³⁸ Nurul Hanani, "Efektivitas Penggunaan Metode Audiolingual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam* 14, no. 2 (30 Desember 2016): hal. 249.

³⁹ Marina Marina dkk., "Pengayaan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Pelajar Usia Muda Menggunakan Metode Total Physical Response (TPR)," *Share: Journal of Service Learning* 9, no. 1 (21 Juni 2023): hal. 9-11.

misalnya mencari kosa kata yang sulit, atau mencari struktur kalimat yang salah. Oleh karena itu, pendekatan yang cocok adalah pendekatan proses (Said, 2010).

4. Metode Audiovisual

Metode Audiovisual adalah metode yang memanfaatkan penyajian skenario-skenario gambar yang bermakna dan membawa anak ke pembelajaran ke dalam tuturan dalam konteks yang bermakna. Metode ini didasarkan pada aspek kebahasaan yang diturunkan dari isi gramatikal dan leksikal berdasarkan pada kajian linguistik deskriptif.⁴⁰ Oleh karena penekanannya pada skenario gambar, maka kebahasaannya lebih menekankan pada kajian struktur gramatikal dan leksikal yang ada pada gambar yang dapat diceritakan. Jadi visualnya adalah mendengarkan dari simakan digambar, visualnya adalah gambar yang dilihat. Untuk itu, pendekatan yang tepat adalah pendekatan komunikatif.

Penerapan metode ini memerlukan persiapan yang lebih intensif dari guru serta kebutuhan akan peralatan yang beragam. Guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan belajar yang mampu melibatkan berbagai indra siswa, serta memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Meskipun ada tantangan dalam pelaksanaannya, manfaat dari metode ini berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara keseluruhan, metode pembelajaran yang melibatkan indra siswa merupakan pendekatan yang sangat potensial untuk diimplementasikan dalam kelas Bahasa Indonesia. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai, metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Membuat Kolaborasi dan Komunikasi Melalui Diskusi Kelompok

Kolaborasi ialah keterampilan yang dapat membantu peserta didik mengembangkan hubungan sosial dengan orang lain serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri atau orang lain. Dalam proses pembelajaran kolaborasi atau kerja sama dapat dilakukan sebagaimana mestinya sehingga diharapkan saling memberi kontribusi. Kerja sama dapat mendorong individu untuk belajar satu sama lain dan saling melengkapi kesenjangan dalam mencapai tujuan. Pada kegiatan pembelajaran pendidik berperan penting untuk

⁴⁰ Syamli, Ah, and Abd Warits, "Manajemen Pengembangan Kurikulum Pendidikan Madrasah dalam Mewujudkan Madrasah Bermartabat.," *Jurnal Pemikiran dan Ilmu Keislaman* 2, no. 2 (2019): hal. 529.

menciptakan aktivitas kolaborasi pada peserta didik.⁴¹ Indikator kolaborasi, yakni pertama, memberikan umpan balik dan menunjukkan rasa saling menghormati kepada anggota tim lainnya. Kedua, memiliki keterampilan untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok.⁴²

Komunikasi dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam hal mengutarakan pendapat serta gagasannya ketika kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dalam diskusi dengan tim maupun gurunya. Indikator komunikasi, yakni pertama, mengkomunikasikan pikiran atau ide secara verbal, tertulis, atau nonverbal.⁴³ Kedua, mampu berkomunikasi untuk tujuan yang berbeda (misalnya untuk menginformasikan, menginstruksikan, memotivasi atau mengajak). Ketiga, memahami dan mengapresiasi gagasan orang lain, selain mendengarkan pembicaraan dengan lawan bicara.⁴⁴

Komunikasi terjadi secara benar dan tepat apabila peserta didik mampu menyampaikan informasi dan konteks yang sesuai dengan situasi dan keadaan yang dihadapinya. Kesulitan komunikasi sering kali berupa rendahnya rasa percaya diri peserta didik, yang menghambat kelancaran komunikasi. Komunikasi harus terus dikembangkan agar peserta didik dapat mengendalikan diri dan berkomunikasi dengan lebih terampil.⁴⁵

Kolaborasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui diskusi kelompok karena diskusi kelompok mendorong siswa untuk berbagi ide, bertukar pandangan, dan mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Diskusi kelompok bisa dilakukan dengan berbagai macam model misalnya memberikan proyek kelompok kepada siswa yang membutuhkan kerjasama antar anggota kelompok dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasilnya. Contoh kegiatan yang bisa digunakan untuk mendorong kolaborasi dan komunikasi antara siswa dalam menulis karya tulis bersama, seperti cerita bersambung, puisi kelompok, atau

⁴¹ Sandi Irawan dan Muhammad Mukhlis, "Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (21 Februari 2023): hal. 239.

⁴² Ariyono Setiawan, "Analysis Of The Effect Of Knowledge On Entrepreneurship Readiness Using Random Forest Classification Machine Learning," *Technium Social Sciences Journal* 23 (9 September 2021): hal. 136-138.

⁴³ IGAS Juniantari dan Gusti Ayu Sri, "Pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam pencapaian hasil belajar siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2017): hal. 3-5.

⁴⁴ Muhammad Noor Fauzi, "Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): hal. 1665.

⁴⁵ Hafsa M. Nur dan Nurul Fatonah, "Paradigma kompetensi guru," *Jurnal PGSD Uniga* 1, no. 1 (2022): hal. 15-16.

laporan penelitian. Siswa dapat saling melengkapi ide, memberikan umpan balik, dan menghasilkan karya yang lebih kreatif dan bermakna secara bersama-sama.⁴⁶

Melalui diskusi kelompok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi mereka dalam bahasa Indonesia. Mereka belajar untuk mengartikulasikan ide, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan sesama siswa dengan cara yang jelas, efektif, dan hormat. Kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti empati, kerja tim, dan mengelola konflik. mereka belajar untuk menghargai perbedaan pendapat, menghormati hak orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.⁴⁷

Melalui kerja sama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa belajar untuk bekerja sama dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang kompleks. Mereka belajar untuk menggabungkan ide-ide mereka, menguji solusi, dan mencari solusi yang paling efektif secara bersama-sama. Kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasa memiliki kontribusi mereka dalam proses pembelajaran.⁴⁸

Dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kepemilikan atas hasil belajar mereka. Dengan demikian pendidikan karakter berbasis kerja sama atau diskusi kelompok ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak positif yang signifikan bagi pembelajaran kolaboratif siswa. Ini membantu membangun keterampilan kerja sama, komunikasi, kolaborasi, dan keterlibatan siswa, serta memupuk nilai-nilai sosial dan emosional yang penting untuk keberhasilan mereka dalam pendidikan dan kehidupan .

Menggunakan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Nick Pelling

⁴⁶ anggun Fergina Dkk., "Penerapan Ilmu Pengetahuan Melalui Pendidikan Di Sdn 02 Cipeundeuy Dengan Metode Pengajaran Interaktif," *Jurnal Abdi Nusa* 3, no. 2 (2023): hal. 120-121.

⁴⁷ Rohman, Zainur, Ahmad Izza Muttaqin, dan Nasrodin Nasrodin, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Toleransi Antar Umat Beragama.," *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2023): hal. 237.

⁴⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada media, 2020), hal. 12.

pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (gamification) pada tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design), gamifikasi didefinisikan sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.⁴⁹

Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam game. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan, dan merasakan prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa.⁵⁰

Dengan perkembangan teknologi digital, gamifikasi telah menjadi salah satu alat yang sangat potensial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan adaptif untuk menghadapi tantangan pendidikan yang semakin kompleks. Dalam penerapannya, gamifikasi dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat menggunakan permainan bahasa Indonesia interaktif yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah bahasa sambil bersaing dengan teman-teman mereka. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep bahasa Indonesia saja, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.⁵¹

Gamifikasi juga dapat digunakan dalam pengajaran matematika, sains, dan mata pelajaran lainnya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan berdaya ungkit. Guru perlu merancang permainan atau aktivitas yang relevan dengan tujuan pembelajaran

⁴⁹ Nurjannah Nurjannah, "Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladanan," *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 14, no. 1 (2017): hal. 54.

⁵⁰ Muh Rizal Mattawang dan Edy Syarif, "DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (30 Juni 2023): hal. 35.

⁵¹ Ilham Pambudi, Fajar Pradana, dan Fitra Abdurrachman Bachtiar, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Pendekatan Gamifikasi," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 6 (25 Juli 2019): hal. 62.

mereka dan memastikan bahwa elemen-elemen permainan tidak menggantikan substansi pembelajaran.⁵²

Guru dan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia. Selama ini, peserta didik juga merasa bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang kurang menarik terlebih pada Kompetensi Dasar tertentu diperlukan pemahaman yang lebih banyak terkait materi kebahasaan, seperti teks laporan hasil observasi, teks ulasan, dan teks puisi. Kendala tersebut diakibatkan oleh siswa yang sulit untuk memahami terkait kata dan kalimat, menentukan ide pokok, menentukan gagasan utama maupun kosa kata.⁵³

Membuat gamifikasi pembelajaran tidak boleh asal-asalan. Semuanya harus dipikirkan dengan matang. Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus Guru lakukan dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran diantaranya: Menentukan tujuan pembelajaran, menentukan ide besar permainan, membuat skenario permainan, membuat desain aktivitas pembelajaran, membentuk kelompok-kelompok peserta jika permainan dilakukan secara berkelompok, menerapkan dinamika permainan.⁵⁴

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dengan elemen seperti tantangan, poin, penghargaan, level, kompetisi, dan kolaborasi. Dengan menggunakan gamifikasi, siswa dapat belajar Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan semangat, serta meningkatkan kemampuan kosa kata dan bekerja sama dalam tim.

Oleh karena itu, diharapkan melalui media gamifikasi dapat membuat peserta didik tertarik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan gamifikasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Kebutuhan tersebut dilandasi karena media yang selama ini digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan media yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, pengembangan gamifikasi

⁵² Sitaresmi Wahyu Handani, M. Suyanto, dan Amir Fatah Sofyan, "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi," *Telematika* 9, no. 1 (14 Maret 2016): hal. 47.

⁵³ Khusnul Fatimah, Tono Viono, dan Ari Ambarwati, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Teks Fabel:," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 4 (4 Oktober 2023): hal. 948.

⁵⁴ Ninda Lutfiani dkk., "Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning," *Technomedia Journal* 7, no. 3 Februari (2023): hal. 342.

dapat menjadi langkah dan strategi baru dalam meningkatkan minat belajar serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Di samping itu, media gamifikasi juga menjadi inovasi terbaru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, inovasi dalam metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan teknologi, proyek kreatif, gamifika, metode, dan diskusi kelompok memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Meskipun setiap strategi menghadapi tantangan tersendiri, kombinasi dari berbagai pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan efektif. Dengan dukungan yang tepat dan perencanaan yang matang, guru dapat mengimplementasikan strategi-strategi ini untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, dan Wardana. "Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis." CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Albi, Anggito, dan Setiawan Johan. *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Ansori, Yoyo Zakaria. "Pembinaan karakter siswa melalui pembelajaran terpadu di sekolah dasar." *Jurnal Educatio Fkip Unma* 6, no. 1 (2020): 177–86.
- Arikarani, Yesi, dan Muhammad Faizul Amirudin. "Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran dimasa pandemi." *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2021): 93–116.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016.
- Emalfida, Emalfida, M. Ali Sarong, dan Hasanuddin Hasanuddin. "Pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkdp) Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Peningkatan Sikap Ilmiah Peserta Didik Mtss Alfurqan Bambi." *Jurnal Edubio Tropika* 4, no. 1 (2016).
- Fatimah, Khusnul, Tono Viono, dan Ari Ambarwati. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Teks Fabel." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 4 (4 Oktober 2023): 945–58.
- Fauzi, Muhammad Noor. "Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): 1661–74.
- Febrianika, Dea Vista, Trikinasih Handayani, dan Dewi Partini. "Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IVA SDN 187/II Kuning Gading." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 3, no. 2 (2022): 119–24.

- Fergina, Anggun, Ani Nuraeni, Dhea Adela, Fitria Nurulaeni, Dhita Diana Dewi, dan Siti Sarah Sobariah Lestari. "Penerapan Ilmu Pengetahuan Melalui Pendidikan Di Sdn 02 Cipeundeuy Dengan Metode Pengajaran Interaktif." *Jurnal Abdi Nusa* 3, No. 2 (2023): 118–21.
- Hamas, Muhammad Icha. "Peran Content Creator Dalam Pembuatan Konten Instagram Layanan Informasi Dan Motivasi Di Pt. PLN UP3 Yogyakarta." PhD Thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, 2022.
- Hanani, Nurul. "Efektivitas Penggunaan Metode Audiolingual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam* 14, no. 2 (30 Desember 2016): 246–56.
- Handani, Sitaresmi Wahyu, M. Suyanto, dan Amir Fatah Sofyan. "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi." *Telematika* 9, no. 1 (14 Maret 2016).
- Hasibuan, Ahmad Tarmizi, Dayang Lidya Fitriah, Azizah Febryani Nasution, dan Siti Aisyah Harahap. "Professionalisme Guru MI di Era Kebebasan (Merdeka Belajar)." *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies* 3, no. 1 (2023): 146–53.
- Hidayat, Ziaulhaq. "Power Relations between Tuan Guru and Sultan in the Malay World: Source of the Tuan Guru Manuscript (TGM)." *Potret Pemikiran* 27, no. 1 (2023): 1–14.
- Hudaa, Syihaabul, Ahmad Bahtiar, dan N. F. N. Nuryani. "Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, no. 2 (2020): 384–85.
- Irawan, Sandi, dan Muhammad Mukhlis. "Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (21 Februari 2023): 235–46.
- Junaidi, Junaidi, Hodriani Hodriani, dan Ira Safitri. "Peran Vital Profesionalisme Guru Sebagai Upaya Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Sumatera Utara." *Jurnal Studi Edukasi Integratif* 1, no. 1 (2024): 23–31.
- Juniantari, IGAS, dan Gusti Ayu Sri. "Pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam pencapaian hasil belajar siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2017): 1–12.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.
- Kusumawati, Intan, Nana Citrawati Lestari, Chintani Sihombing, Felisia Purnawanti, Dian Wahyu P. Soemarsono, La Kamadi, Ricardo Valentino Latuheru, dan Suriah Hanafi. *Pengantar Pendidikan*. CV Rey Media Grafika, 2023.
- Lutfi, Anisiya Gita Rahmadani, dan Mohammad Riza Zainuddin. "Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Pada Pembelajaran Agama Islam (Pai) Di Smpt Ar-Rosyid Tulungagung." *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6, no. 1 (2024): 119–41.
- Lutfiani, Ninda, Po Abas Sunarya, Shofiyul Millah, dan Sheila Aulia Anjani. "Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning." *Technomedia Journal* 7, no. 3 Februari (2023): 399–407.

- Mahmud, Saifudin, dan Muhammad Idham. *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press, 2017.
- Mahyudi, Arni. “Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): 122–27.
- Marina, Marina, Rasyimah Rasyimah, Dewi Kumala Sari, dan Kurniawati Kurniawati. “Pengayaan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Pelajar Usia Muda Menggunakan Metode Total Physical Response (TPR).” *Share: Journal of Service Learning* 9, no. 1 (21 Juni 2023): 7–13.
- Mattawang, Muh Rizal, dan Edy Syarif. “Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (30 Juni 2023): 33–42.
- Muammar, Muammar, dan Suhartina Suhartina. “Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak.” *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 2 (2018): 176–88.
- Mufliva, Rosiana, dan Johar Permana. “Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (2024).
- Nur, Hafsa M., dan Nurul Fatonah. “Paradigma kompetensi guru.” *Jurnal PGSD Uniga* 1, no. 1 (2022): 12–16.
- Nurjannah, Nurjannah. “Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladanan.” *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 14, no. 1 (2017): 50–61.
- Nuryasana, Endang, dan Noviana Desiningrum. “Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (29 September 2020): 967–74.
- Pambudi, Ilham, Fajar Pradana, dan Fitra Abdurrachman Bachtiar. “Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Pendekatan Gamifikasi.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3, no. 6 (25 Juli 2019): 5910–16.
- Parihah, Ihah, Tita Rosita, Yus Alvar Saabighoot, dan Houtman Houtman. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berfikir Kreatif.” *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8, no. 1 (2023): 25–34.
- Rohman, Zainur, Ahmad Izza Muttaqin, dan Nasrodin Nasrodin. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Toleransi Antar Umat Beragama.” *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2023): hal. 237.
- Samsiyah, Nur, dan S. Pd SD. *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2016.
- Sarbaini, Weni, Servista Bukit, dan Siska Nidaul Khasanah. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 1–11.
- Setiawan, Ariyono. “Analysis Of The Effect Of Knowledge On Entrepreneurship Readiness Using Random Forest Classification Machine Learning.” *Technium Social Sciences Journal* 23 (9 September 2021): hal. 136-138.

- Sopan Adrianto, S. E. *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?* PT Elex Media Komputindo, 2022.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi Supriandi, Rio Wirawan, dan Arief Yanto Rukmana. “Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473–80.
- Suhendra, Geldy. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Arduino Kit Pada Materi Dasar-Dasar Mikrokontroler Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh.” PhD Thesis, UIN Ar-Raniry, 2020.
- Sulistiyorini, Laras, dan Yeni Anistiyasari. “Studi literatur analisis kelebihan dan kekurangan lms terhadap pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran pemrograman web di SMK.” *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): 171–81.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- Susanti, Wilda, S. Kom, dan M. Kom. *Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*. Samudra Biru, 2021.
- Syamli, Ah, and Abd Warits. “Manajemen Pengembangan Kurikulum Pendidikan Madrasah dalam Mewujudkan Madrasah Bermartabat.” *Jurnal Pemikiran dan Ilmu Keislaman* 2, no. 2 (2019): 526–51.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.” *Jurnal komunikasi pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.
- Tanjung, Wisudatul Ummi, dan Dian Namora. “Kreativitas Guru Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 1 (5 Juli 2022): 199–217.
- Tirtoni, Feri. “Pembelajaran terpadu di sekolah dasar.” *Umsida Press*, 2017, 1–550.
- Tugino, Tugino, Muhammad Munadi, dan Khuriyah Khuriyah. “Pengaplikasian Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 12028–40.
- Warsita, Bambang Warsita Bambang. “Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran.” *Jurnal Teknodik*, 2011, 84–96.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media, 2023.
- Wiradhika, Nanda, Andoyo Sastromiharjo, dan Yeti Mulyati. “Pemanfaatan teknologi virtual reality untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.” Dalam *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 396–401, 2020.
- Yanti, Rinda, Raharjo Raharjo, Iskandar Rosyidin, Lalu Suhirman, Andi Fitriani Djollong, Ateng Kusnandar Adisaputra, Juliandry Kurniawan Junaidi, Aryawira Pratama, Djakariah Djakariah, dan Hi Ahmad Nurdin. *ILMU PENDIDIKAN: Panduan Komprehensif untuk Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Zufiroh, Laili, dan Sairul Basri. “Tantangan guru pendidikan agama islam dalam menghadapi era society 5.0.” *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 01 (2023).