

ANALISIS PEMANFAATAN GAME INTERAKTIF TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA BAKU DAN TIDAK BAKU DI KELAS V SDN SEDONG KIDUL

ANALYSIS OF THE USE OF INTERACTIVE GAMES IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE ON STANDARD AND NON-STANDARD VOCABULARY MATERIALS IN GRADE V SDN SEDONG KIDUL

Ratih Anjarwani¹, Hermawan², Rita Kusumah³, NI Nurahman⁴

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

⁴ SD Negeri 2 Sedong Kidul, Cirebon, Indonesia

E-mail: ratihanjarwani8@gmail.com

Submitted

21 Mei 2025

Accepted

19 Juni 2025

Revised

29 Juni 2025

Published

30 Juli 2025

Kata Kunci:

Game Interaktif,
Bahasa Indonesia,
Kosakata

Keyword:

Interactive Game,
Indonesian Language,
Vocabulary

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 2 Sedong Kidul. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada dua guru wali kelas V-A dan V-B, serta 60 siswa mengisi angket. Analisis data meliputi reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan, dan validasi data. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan permainan interaktif seperti Wordwall, Kahoot, dan Quiziz mendapat dukungan guru dan siswa. Pembelajaran abad 21 menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi dan komunikasi. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menggunakan permainan interaktif untuk materi kosakata baku dan tidak baku agar siswa lebih mudah memahami. Tantangan yang dihadapi guru adalah keterbatasan keterampilan dan pemahaman terhadap teknologi digital, yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran interaktif

Abstract

This study aims to describe the use of interactive games in Indonesian language learning in fifth grade at SDN 2 Sedong Kidul. The method used was qualitative with a descriptive approach, data collection through interviews, observations, questionnaires, and documentation. Interviews were conducted with two homeroom teachers of grades V-A and V-B, and 60 students completed questionnaires. Data analysis included data reduction, presentation, conclusion drawing, and validation. The results showed that the use of interactive games such as Wordwall, Kahoot, and Quiziz received support from teachers and students. 21st-century learning emphasizes the development of critical thinking skills, creativity, and the use of technology and communication. Therefore, the use of interactive media is important to achieve Indonesian language learning objectives. Teachers use interactive games for both standard and non-standard vocabulary materials to facilitate student understanding. Challenges faced by teachers are limited skills and understanding of digital technology, which affects the implementation of interactive learning.

Citation :

Anjarwani, Ratih, dkk. (2025). Analisis Pemanfaatan Game Interaktif terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosa Kata Baku dan Tidak Baku di Kelas V SDN Sedong Kidul. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 558-566. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p558-566>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sumber belajar, metode pembelajaran dan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran di era paradigma baru ini harus dilaksanakan secara menarik, mengutamakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar (*student centered*) bukan sebagai objek. Siswa dilatih untuk melakukan eksperimen, eksplorasi, diskusi dan pemecahan masalah (Triana et al., 2024). Dalam pembelajaran abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemanfaatan teknologi serta komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah. Pada dasarnya Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital. Selain itu, teknologi juga dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam implementasinya siswa dapat memanfaatkan teknologi melalui *game* interaktif atau *platform online* yang menarik untuk memperjelas pemahaman konsep pada pembelajaran yang sulit dipahami. Sementara itu (Rafika Sarah & Noriza Munahefi, 2024) berpendapat bahwa implementasi kurikulum Merdeka sejalan dengan konsep baru dalam dunia sosial dan teknologi yakni revolusi *industry society 5.0* bahwa konsep tersebut memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi digital melalui media untuk membantu kehidupan sehari-hari untuk menjadi lebih efisien.

Di lingkungan pendidikan, literasi digital memiliki peran krusial dalam membekali siswa terkait teknologi. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang ada di internet secara bijaksana. Dalam era informasi yang tak terbendung, penting bagi individu untuk bisa memilah informasi yang bermanfaat, relevan, dan dapat dipercaya (Andriyani et al., 2024). Melalui pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, siswa dapat memilih informasi yang baik dari materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu aktivitas literasi digital di sekolah adalah penggunaan permainan interaktif secara daring. Permainan daring interaktif adalah jenis permainan yang memerlukan partisipasi aktif selama proses bermain. Permainan ini termasuk dalam kategori *multiplayer online* yang dirancang untuk mendorong interaksi antara siswa selama pembelajaran. (Resti et al., 2024; Larasati et al., 2023; Nugraha, 2022) menjelaskan bahwa selain meningkatkan pemahaman secara interaktif, penerapan permainan daring interaktif juga dapat melatih keterampilan motorik kasar dan halus, merangsang minat belajar, serta membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka dalam proses belajar. *Game* daring interaktif seperti *Educandy*, *Wordwall*, *Educaplay*, dan *Kahoot* adalah platform berbasis web yang dibuat untuk menyusun video, permainan, dan kuis yang bersifat edukatif. Platform permainan interaktif ini didesain agar bisa memberikan dukungan untuk belajar sambil bermain bersama, dan ditampilkan dengan kombinasi warna yang menarik perhatian siswa agar lebih terlibat dalam proses belajar

Menurut penelitian (Mahrudin et al., 2025) situs *game online* dapat meningkatkan kreativitas, inovasi, dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu siswa menjadi lebih berani untuk mencoba hal-hal baru dan mengasah kreativitas mereka (Rahman et al., 2024a) berpendapat bahwa selain membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas serta motivasi siswa, permainan interaktif juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri melalui penerapan media berbasis permainan. Peningkatan rasa percaya diri ini memiliki efek positif dalam berbagai aspek kehidupan siswa. Siswa yang memiliki motivasi cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dan merasa mampu menghadapi materi pelajaran yang dianggap sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristin Maduwu et al., 2025). Materi yang dianggap sulit umumnya terdapat pada materi-materi yang memerlukan metode menghafal. Salah satu contohnya adalah

dalam pelajaran bahasa Indonesia, khususnya kosakata baku dan tidak baku. Dalam topik ini, siswa perlu memiliki penguasaan kosakata yang luas. Pelajaran bahasa Indonesia sering dianggap menantang oleh siswa karena beberapa faktor, termasuk ketidakmerataan dalam akses pendidikan.

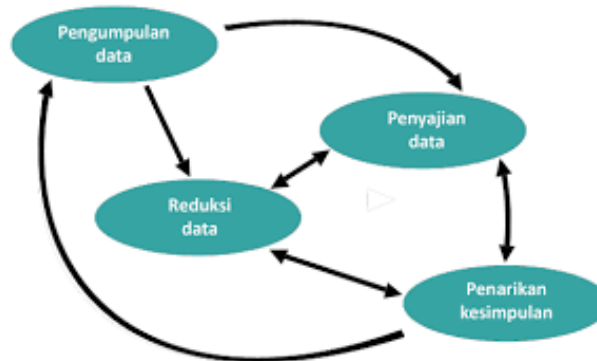
Generasi sekarang penggunaan kosa kata baku seringkali kurang tepat dalam pengucapan maupun penulisan. Mata pelajaran bahasa Indonesia dimanfaatkan untuk memberikan pengetahuan atau informasi yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) kepada siswa melalui proses belajar di sekolah. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa umum yang mencerminkan norma sosial yang berhubungan dengan identitas suku (Sormin N et al., 2024). Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa Indonesia mengacu pada kosakata yang tepat atau baku. Pengenalan terhadap bahasa baku seharusnya diajarkan kepada siswa sejak tingkat sekolah dasar. Hal ini karena bahasa baku merupakan bentuk standar yang digunakan dalam komunikasi resmi. Salah satu pondasi keterampilan dalam berbahasa Indonesia adalah aktivitas menulis dan membaca. Dengan belajar menggunakan kosakata yang baku maupun yang tidak baku, siswa dapat membangun dasar untuk menulis dan membaca dengan benar.

Berdasarkan observasi penelitian (Ristianita et al., 2024) ditemukan bahwa lebih dari 20% siswa mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia. Mereka berpendapat bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia terasa membosankan. Dalam pelajaran tersebut, siswa masih kesulitan untuk membedakan antara kata yang baku dan yang tidak baku. Dalam observasi yang dilakukan pada 30 siswa di kelas V, hanya 20% yang memahami istilah baku. Sebagian besar siswa masih menghadapi tantangan dalam membedakan antara kosakata baku dan tidak baku. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengetahuan mengenai aturan Bahasa Indonesia, kebiasaan berbahasa daerah, serta penggunaan kata tidak baku dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Dwi Ramadhan I et al., 2024) yang menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa mengenai kata baku disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran terkait kata tersebut. Pada umumnya, guru hanya memanfaatkan lembar kerja siswa atau buku tematik untuk mengajarkan materi, khususnya tentang kosakata baku dan tidak baku. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menerapkan media berbasis teknologi melalui permainan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi kosakata baku dan tidak baku di kelas V SD 2 Sedong Kidul.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang memanfaatkan observasi, wawancara, analisis konten, serta metode pengumpulan data lainnya untuk menggambarkan tanggapan dari perilaku objek penelitian (Suprayitno et al., 2024). Subjek penelitian ini yakni kelas V di SDN 2 Sedong Kidul dengan berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuisisioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di dalam kelas secara langsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SD untuk mengetahui informasi mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dan hal yang mempengaruhi kesulitan belajar. Mengisi kuisisioner dilakukan oleh siswa kelas V, pengisian kuisisioner sebanyak 10 pertanyaan untuk memperkuat hasil dari penglihatan observasi dan pelaksanaan wawancara tentang kesulitan dalam pembelajaran. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data guru dan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknis analisis data model interaktif melalui langkah-

langkah reduksi, penyajian, kesimpulan dan validasi data. Adapun alur teknik analisis data terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

Untuk meningkatkan keabsahan atau validasi data peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menghilangkan keraguan tersebut, Disebabkan oleh kurangnya tentang pemahaman tersebut. Hakikat triangulasi merupakan sebuah pendekatan multi-metode yang dilakukan oleh seorang periset pada saat periset tersebut mengumpulkan serta menganalisis data (Alfansyur A & Mariyani et al., 2020). Subjek dalam penelitian ini antara lain Guru Kelas V dan 60 siswa kelas V di SDN 2 Sedong Kidul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan pengamatan di kelas V dengan melihat secara langsung proses pembelajaran yang terjadi, dalam pengamatannya, peneliti mendapati adanya kesulitan dalam belajar terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia yang terungkap melalui hasil wawancara dengan guru kelas V serta kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, baik guru maupun siswa setuju akan pentingnya penggunaan game interaktif untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi kosa kata baku dan tidak baku. Berikut ini adalah analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa di kelas V. Selanjutnya, disajikan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 2 Sedong Kidul.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

No.	Aspek	Indikator	Respon
1.	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di sekolah	Kurikulum Merdeka
		Alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum yang digunakan.	Alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka dirasa cukup karena memiliki alokasi waktu paling banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya.
		Kompleksitas materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum.	Sebagian materi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan siswa SD, namun beberapa materi ada yang terlalu sulit bagi siswa SD.
2.	Pembelajaran Bahasa Indonesia	Minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.	Minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang, terutama dalam hal membaca.
		Kemampuan siswa dalam memahami materi kosakata baku	Kemampuan siswa dalam memahami materi kosakata baku dan tidak baku juga masih kurang. Siswa belum

	dan tidak baku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	sepenuhnya bisa membedakan antara kosakata baku dan tidak baku	
	Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran antara lain ceramah dan diskusi.	
	Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Media pembelajaran yang digunakan seperti gambar, video, dan power point	
3.	Media Interaktif	Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	Pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti game online Kahoot, WordWall, Quiziz
		Respon siswa terhadap media interaktif.	Siswa lebih tertarik dan lebih fokus terhadap pembelajaran.
		Ketersediaan sarana pendukung untuk penggunaan media interaktif di sekolah.	Sekolah sudah memiliki sarana pendukung untuk penggunaan media interaktif seperti laptop dan proyektor.
		Penggunaan media interaktif seperti wordwall, kahhot dan yang lainnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata baku dan tidak baku.	Sudah pernah mencoba dan sering menggunakan media tersebut saat proses pembelajaran, namun penggunaan media interaktif pada materi kosakata baku dan tidak baku sepertinya menarik.
		Harapan terhadap penggunaan media interaktif pada materi kosakata baku dan tidak baku.	Harapannya dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan membuat siswa memahami mengenai perbedaan antara kosakata baku dan tidak baku.

Berdasarkan Tabel 1 Dapat dikatakan bahwa para guru setuju mengenai pentingnya penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka Belajar, para pengajar diharapkan untuk bersikap kreatif dan inovatif selama proses mengajar di kelas. Dengan adanya harapan tersebut, para guru dituntut untuk menerapkan pemikiran kreatif dalam setiap sesi pembelajaran (Zalillah & Alfurqan, 2022). Banyak materi yang dianggap sulit oleh guru saat proses mengajar berlangsung, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Alat bantu pembelajaran yang umum digunakan oleh para guru antara lain adalah pemutaran video di YouTube, serta permainan interaktif daring seperti Wordwall, Kahoot, Quiziz, dan lain-lain. Para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi jika guru menggunakan media-media tersebut. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh yang biasanya terjadi ketika hanya ada ceramah dan tugas. Dalam penelitian yang dilakukan, ditunjukkan bahwa para guru belum pernah memanfaatkan media interaktif yang ditawarkan, tetapi mereka menunjukkan ketertarikan terhadap saran dari peneliti agar menggunakan media interaktif seperti game Wordwall, Kahoot, dan Quiziz, serta yang lainnya. Dalam konteks ini, (Cahyo Saputro et al., 2024) berpendapat bahwa tidak hanya siswa yang perlu melek teknologi, tetapi guru juga diharapkan menguasai pemanfaatan teknologi digital.

Dengan adanya media interaktif yang berbasis digital, para guru semakin tertarik untuk menggunakan media tersebut dalam mengajarkan kosakata resmi dan tidak resmi (Pentianasari et al., n.d.). Materi tentang kosakata ini dianggap sulit oleh guru karena biasanya hanya mengandalkan latihan atau drill soal, yang membuat siswa mudah merasa bosan dan masih kesulitan memahami pembelajaran. Para guru ingin mengubah cara belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut (Tri Wibowo et al., n.d.) gaya belajar memang berpengaruh pada seberapa baik pemahaman siswa. Ada berbagai gaya belajar, antara lain visual, auditori, dan kinestetik. Memahami gaya belajar siswa sangat penting karena dapat membantu guru dalam menentukan metode

pembelajaran yang paling efektif (Rahman et al., 2024). Media interaktif yang diusulkan oleh peneliti kepada guru memerlukan fasilitas seperti laptop, proyektor, dan LCD, yang sudah tersedia dan dalam kondisi baik di sekolah.

Para guru berharap bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar kosakata yang lebih banyak dan lebih aktif (Aini & Rulviana, n.d.). Siswa cenderung masih mencampurkan bahasa daerah dengan bahasa Indonesia, sehingga banyak dari mereka sering menggunakan kosakata yang tidak baku dalam proses belajar. Karena penguasaan kosakata sangat krusial dalam mempelajari bahasa Indonesia, pengajaran kosakata diberikan pada tingkat pendidikan dasar. Sesuai dengan pandangan (Nikmah & Rahmawati, 2022) kosakata dianggap sebagai aspek penting dalam proses belajar, karena kesamaan pemahaman kata antara guru dan murid memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi yang baik selama proses pengajaran. Jika pemahaman siswa tentang kosakata masih kurang, maka mereka akan kesulitan menerima materi dengan baik. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kosakata, melalui media interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut adalah tabel analisis kebutuhan siswa.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Indikator	Persentase
1.	Pembelajaran Bahasa Indonesia	Siswa menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi sehari-hari.	30%
		Siswa menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia.	60%
		Siswa memahami materi kosakata baku dan tidak baku.	50%
2.	Media Interaktif	Siswa memiliki perangkat digital (<i>Smartphone</i>) di rumah.	90%
		Siswa menggunakan perangkat digital (<i>Smartphone</i>) untuk belajar.	50%
		Siswa mahir bermain <i>game</i> di perangkat digital (<i>Smartphone</i>).	70%
		Siswa senang belajar Bahasa Indonesia melalui permainan.	80%
		Siswa setuju belajar kosakata baku dan tidak baku melalui <i>game</i> .	90%

Tabel 2 menunjukkan proses pembelajaran sebelum menerapkan game pembelajaran interaktif. Dalam analisis kebutuhan siswa yang di dapatkan melalui penyebaran angket pada kelas V menunjukkan bahwa 30% siswa menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa sehari-hari, siswa menggunakan komunikasi dengan keluarga dan temannya menggunakan bahasa daerah. Berjumlah 60% siswa yang menyukai pembelajaran bahasa indonesia karena bahasa indonesia bukan pembelajaran yang menantang, namun 50 % dari siswa masih merasa kesulitan dalam materi kosakata baku dan tidak baku. Hampir semua siswa memiliki perangkat digital (smartphone) di rumah namun tidak semua siswa menggunakan perangkat digital untuk belajar di rumah, terdapat 50% siswa yang menggunakan *smartphone* di rumah untuk belajar namun siswa lainnya menggunakannya hanya untuk game di rumah. Dalam 70% siswa menyatakan mahir dalam menggunakan *smartphone* untuk belajar maupun game online. Siswa memang harus menguasai teknologi digital di era modern ini, (Dewi et al., 2021) berpendapat bahwa berkembang teknologi dalam dunia pendidikan menciptakan banyak sekali kemudahan diantaranya meningkatkan kemampuan belajar dan memudahkan akses dalam pembelajaran. Tetapi, jika penggunaannya tidak diimbangi oleh penanaman pendidikan karakter maka hal itu akan menimbulkan kemerosotan nilai atau krisis nilai karakter (Maulana Ahmad et al., 2024). Terdapat 80% siswa senang jika pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media seperti game interaktif secara online. Dan hampir semua siswa menyetujui apabila materi kosakata baku dan tidak baku dalam pembelajaran bahasa indonesia menggunakan game interaktif seperti Wordwall, Kahoot dan Quiziz. Hal lainnya

yang menjadi catatan adalah teknologi digital termasuk game online pada dasarnya bukan hanya berperan membantu aktivitas siswa menjadi lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran namun dapat merubah pengendalian diri dalam membentuk kebiasaan baru (Rizka Khoirotn Nisaa et al., 2024). Selain itu, memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menerapkan teknologi digital merupakan investasi yang bernilai dalam membentuk karakter positif. (Yuniarto & Panji Yudha, 2021)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan permainan interaktif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 2 Sedong Kidul. Permainan interaktif yang berbasis online seperti Educandy, Wordwall, educaplay, dan Kahoot adalah platform berbasis web yang menyajikan video, permainan, serta kuis pendidikan. Platform permainan interaktif dirancang untuk memberikan dukungan terhadap proses belajar dan bermain secara bersama, serta menggunakan warna-warna cerah agar lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan interaktif seperti Wordwall, Kahoot, dan Quiziz mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan permainan interaktif dalam pengajaran Bahasa Indonesia dengan materi kosakata formal dan non-formal, karena topik ini memerlukan alat bantu interaktif agar siswa bisa memahami dengan lebih baik.

Terdapat beberapa kendala bagi guru dalam menerapkan permainan interaktif, terutama yang berkaitan dengan keterbatasan kemampuan dan pemahaman mereka terhadap teknologi digital. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa sangat bersemangat dan aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kosakata formal dan non-formal. Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa permainan interaktif sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, menggugah kreativitas siswa, dan meningkatkan penguasaan siswa dalam belajar kosakata formal dan non-formal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Ips Siswa melalui Media Game Interaktif Wordwall*.
- Alfanyur, A., & Artikel, R. (2020). Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial, *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik Info Artikel Abstrak*. 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>
- Andriyani, F. M., Sembiring, M. G., & Prastati, T. (2024). Efektivitas E-Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Literasi Digital Sebagai Upaya Pemulihan Learning Loss (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 297–311. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3733>
- Cahyo Saputro, F., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 4(2), 1300.
- Jurnal, W., Sormin, N., & Guru Sekolah Dasar, P. (2024). Indonesian Research Journal on Education Identifikasi Faktor Kesulitan Siswa dalam Membedakan Kata Baku dan Kata Tidak Baku pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri 23 Palembang. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4). <https://irje.org/index.php/irje>

- Kristin Maduwu, F., Florentina Ambarwati, N., Wulan Sari, D., Janson Silaban, P., Lumban Gaol, R., & FKIP Universitas Katolik Santo Thomas, P. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ipa Kelas V Sd Swasta Free Methodist 2 Medan.*
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Mahrudin, A., Siti Laura Hanipa, Zahrina Zahirah Ramlan, Dahlia Pertiwi Kulsum, & Prasetyo, T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombang 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 104–113. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.15744>
- Maulana Ahmad, S., Sri Nurhayati, & Prita Kartika. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Pendidikan, J., Budaya, dan, Dwi Ramadhan, I., Mariati, P., Umar Susanto, R., Ghufron, S., & Nahdlatul Ulama Surabaya, U. (2024). *Penggunaan Media Short Movie dalam Pembelajaran Kata Baku Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tri Guna Bhakti Surabaya.* 5(1).
- Pentianasari, S., Dwi Amalia, F., Fithri, N. ' A., Martati, B., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. M. (n.d.). Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 2022.
- Rafika Sarah, C., & Noriza Munahefi, D. (2024). Pembelajaran Matematika dalam Mengintegrasikan Nilai Karakter di Era Kurikulum Merdeka Technology Society 5.0. PRISMA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 16–23. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024a). *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif.*
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024b). *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif.*
- Resti, R., Wati, R. A., Ma' Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ristianita, 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>
- Rizka Khoirotnun Nisaa, Salsabila Maulidya Supriadi Bahrim, & Irda Agustin Kustiwi. (2024). Teknologi Digital Dan Transformasi Internal Audit Terhadap Perlakuan Laporan Keuangan : Studi Literatur. *Jurnal Mutiara Ilmu Akuntansi*, 2(2), 263–277. <https://doi.org/10.55606/jumia.v2i2.2596>

-
- Tri Wibowo, A., Nuvitalia, D., Wakhyudin, H., & Profesi Guru, P. (n.d.). *Analisis Gaya Belajar dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sd Negeri Sendangmulyo 02*.
- Triana, N., Susanty, E., Fajria Ramadhona, N., & Fitria Luthfi, N. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Berbasis Games Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Issue 3).
- Yuniarto, B., & Panji Yudha, R. (2021). The journal of social and economic education. In *Jurnal Edueksos: Vol. X* (Issue 2).
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>