



DESAIN INSTRUKSIONAL BERBASIS TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV MI WACHID HASJIM SEDATI DI ERA DIGITAL

Siti Sri Hartatik¹

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

ssrihartatik23@gmail.com

Evi Camalah²

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

chamalah@unissula.ac.id

Rida Feronika Kusumadewi

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

ridafkd@unissula.ac.id

Abstract

This Study aims to analyze the effectiveness of technology-based instructional design in improving the quality of Indonesian language learning in the digital era. The rapid development of information technology has driven a transformation in learning strategies, including the preparation of instructional designs that are more adaptive, interactive, and tailored to the needs of students. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study technique conducted at an elementary school that has integrated technology into Indonesian language learning. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The study results indicate that implementing technology-based instructional design can enhance students' learning motivation, enrich learning experiences, and facilitate teachers in delivering material systematically and engagingly. Furthermore, this innovation enables a learning approach that aligns with each student's individual needs, interests, and learning styles. Therefore, the collaboration between technology and instructional design serves as a key factor in realizing effective, enjoyable, and relevant Indonesian language learning in response to the demands of the times.

Key words: Instructional Design, Technology, Indonesian Learning Innovation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas desain instruksional berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi dalam strategi pembelajaran,

termasuk dalam penyusunan desain instruksional yang lebih adaptif, interaktif, dan berbasis kebutuhan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik studi kasus pada sekolah dasar yang telah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain instruksional berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbanyak pengalaman belajar, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Inovasi ini juga memungkinkan terjadinya pendekatan yang menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, kolaborasi antara teknologi dan desain instruksional menjadi salah satu kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Kata kunci: Desain Instruksional, Teknologi, Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pada era disrupsi ini, guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang inovatif dan interaktif¹. Perkembangan teknologi yang pesat tentunya mendorong pendidik harus membuat strategi pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi. Peserta didik yang merupakan generasi Z sudah sangat dekat dan akrab dengan teknologi. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran Bahasa Indonesia juga sudah seharusnya menggunakan pembelajaran berbasis teknologi². Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok dari sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh para siswa dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran fundamental di jenjang Pendidikan dasar tidak luput dari arus transformasi ini. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik

masa kini, diperlukan inovasi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital sangat diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa³. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan desain instruksional yang tepat serta pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang sesuai.

Dalam pembelajaran, Desain instruksional adalah kerangka kerja yang membantu dalam pembuatan konten pembelajaran dengan tujuan untuk memastikan bahwa proses belajar-mengajar berjalan dengan cara yang paling efektif⁴ mulai dari merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Desain instruksional terdapat 4 kegiatan yang dilakukan yaitu 1) mengidentifikasi kemampuan awal, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) mengorganisasi isi bidang studi dan 4) melakukan studi kelayakan⁵.

¹ Uci Dwi Cahya et al., *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

² Edhy Rustan, *Buku Desain Instruksional Dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa 15,5 x 23-1*, 2023.

³ Dwiana Nur Rizki Hanifah et al., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta," *Jurnal Onoma: Pendidikan*,

Bahasa, Dan Sastra 10, no. 2 (2024): 1305–19, <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3457>.

⁴ Farid Wajdi et al., *PENGEMBANGAN E-LEARNING: TEORI DAN DESAIN*, 2016.

⁵ Zul Aida, "Pengaruh Desain Instruksional Dan Metode Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Kelompok Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan MAN Pematangsiantar)," *Journal Ability: Journal of*

Peran desain instruksional sangat krusial dalam menentukan bagaimana materi disampaikan, metode apa yang digunakan, serta bagaimana keterlibatan siswa dapat dioptimalkan. Ketika desain instruksional dikombinasikan dengan aplikasi pembelajaran digital, potensi peningkatan hasil belajar menjadi besar. Aplikasi pembelajaran mampu menyediakan media interaktif, konten visual, serta fitur evaluasi yang memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran⁶. Ciri utama desain pembelajaran adalah adanya analisis kebutuhan pada siswa dan guru dalam proses belajar mengajar yang menunjukkan prinsip-prinsip dan prosedur-prosedur yang didasarkan pada hasil penelitian. Sifat penelitian ini beragam, mulai dari penelitian tradisional eksperimen terkontrol, penelitian pengembangan sampai pada analisis kualitatif studi kasus. Meskipun perspektif desain alternatif sudah mulai muncul, semuanya tidak terlepas dari dukungan atau tuntunan teori yang mantap⁷.

Dengan adanya platform pembelajaran bahasa Indonesia dalam era digital diperlukan media online, aplikasi e-learning, dan berbagai alat bantu seperti kamus digital dan pemeriksa ejaan otomatis, agar mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia dan menjadi lebih interaktif serta mudah diakses⁸. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh yang memfasilitasi akses pendidikan Bahasa Indonesia bagi mereka yang berada di berbagai lokasi, bahkan di daerah terpencil⁹. Meskipun teknologi membawa banyak

manfaat dan sudah banyak diadopsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam penerapannya yaitu kesenjangan dalam mengakses. Tidak semua siswa atau pendidik memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam pembelajaran antara mereka yang memiliki akses dengan yang tidak. Selain itu, terdapat juga tantangan dalam menjaga kualitas pembelajaran.

Dalam kenyataannya, tidak semua lembaga pendidikan mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Banyak pengajar yang masih menggunakan metode konvensional, sehingga potensi teknologi belum tergali sepenuhnya. Siswa sering kali hanya menjadi konsumen pasif dari pada pengguna aktif dalam proses belajar yang didukung teknologi. Secara teoritis, inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi diyakini mampu meningkatkan keterampilan berbahasa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu disertai dengan konten yang berkualitas dan metode pengajaran yang efektif. Tanpa pendekatan yang tepat, teknologi hanya menjadi alat yang tidak memberikan dampak nyata pada kemajuan bahasa.

Berdasarkan latar pemikiran singkat maka masalah yang diajukan adalah “Desain Instruksional Berbasis Teknologi dalam Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital”. Tujuan penelitian ini mengenai

Education and Social Analysis 4, no. 1 (2023): 94–108.

⁶ Ruliah Ruliah, Bahar Bahar, and Andita Suci Pratiwi, “Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data,” *Instruksional* 2, no. 2 (2021): 7, <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.7-17>.

⁷ Fitri Amaliyah Batubara, “Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya),” *Jurnal Ilmiah Al -Hadi* 3, no. 2 (2018): 657–67.

⁸ Devi Puspita Ayu and Rahma Amelia, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital,” *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2020, 56–61,

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index>.

⁹ Alfitriana Purba and Alkausar Saragih, “Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia Di Era Digital,” *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society* 3, no. 3 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>.

efektivitas desain instruksional berbasis teknologi dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang sesuai dengan penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas desain instruksional berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di era digital?”

Teori Pendukung

1. Desain Instruksional

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu tahap dalam proses belajar mengajar. Perencanaan menjadi sangat penting karena dapat berfungsi sebagai dasar, pemandu, alat kontrol, dan arah pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik akan melahirkan proses pembelajaran yang baik pula. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus ada dasar perencanaan pembelajaran yang disebut desain instruksional. Desain instruksional diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran dan aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber sumber pelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan¹⁰. Desain

instruksional atau perancangan pembelajaran ialah proses menentukan tujuan pembelajaran, memilih strategi dan teknik pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut, serta efektivitas pencapaian tujuan, dituntut untuk merancang media yang tepat yang akan digunakan¹¹. Desain instruksional merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar¹². Sedangkan desain instruksional sebagai proses adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran¹³.

Desain instruksional sebagai suatu proses sistematis memiliki beberapa model yang dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran, salah satunya adalah model Dick & Carey, Kemp, dan ASSURE. Desain instruksional harus melalui tahap-tahap sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan instrumen penilaian, pemilihan strategi pembelajaran, hingga pelaksanaan dan evaluasi¹⁴. Model ini menekankan

¹⁰ Batubara, “Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya).”

¹¹ Evi Syarif Hidayat, “Penerapan Desain Instruksional Model Kemp Berbasis Kooperatif Learning Stad Pada Materi Fiqih,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 2 (2020): 13–27.

¹² Ina Magdalena, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi, “Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah

Dasar Negeri Pengakalan 1,” *As-Sabiqun* 2, no. 2 (2020): 49–65, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.1002>.

¹³ Leli Tuti Suharni and Farida Fachrudin, “Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2019): 976–82, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/193/pdf>.

¹⁴ Barbara M. Gfellner, Ana I. Cordoba, and Maria Fernanda Cordero-Hermida, “Adjustment to University by Students in Canada, Spain, and Ecuador: Distress

pentingnya kesesuaian antara tujuan, metode, media, dan evaluasi agar pembelajaran berjalan efektif. Selain itu, model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate, and Revise) juga relevan dalam pembelajaran berbasis teknologi karena menempatkan analisis karakteristik siswa sebagai langkah awal yang krusial dalam menentukan media dan metode yang sesuai¹⁵. Pendekatan ini efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyesuaikan media dan strategi pembelajaran dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa.

Desain instruksional memiliki unsur penting dalam pembelajaran yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik siswa, menentukan metode pembelajaran, dan menetapkan dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Setelah unsur tersebut diketahui, maka selanjutnya ialah menetapkan strategi pengorganisasian pembelajaran, yaitu strategi yang berhubungan dengan pengelolaan keseluruhan struktur isi mata pelajaran sebagai suatu kesatuan utuh yang akan diajarkan oleh guru. Guru harus memiliki kemampuan analitik, kemampuan pengembangan, dan kemampuan pengukuran. Kemampuan analitik adalah kemampuan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dalam rangka memprediksi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Kemampuan pengembangan adalah kemampuan untuk

memilih, menetapkan, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang paling optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan pengukuran adalah kemampuan untuk mencapai tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik rancangan pembelajaran¹⁶. Kemampuan ini dapat membawa guru dalam menetapkan desain instruksional atau desain pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks era digital, desain instruksional bukan hanya soal penyusunan rencana pembelajaran, tetapi juga tentang bagaimana memanfaatkan potensi teknologi informasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas capaian pembelajaran. Integrasi teknologi dalam desain instruksional harus mempertimbangkan prinsip interaktif, aksesibilitas, fleksibilitas, dan personalisasi pembelajaran.

2. Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi

Proses pembelajaran yang melibatkan hubungan antar komponen pembelajaran, baik komponen guru, siswa, materi, media pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Upaya untuk mengelola antar komponen pembelajaran ini agar optimal dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan inovasi dalam pembelajarannya. Inovasi sangat erat hubungannya dengan invention dan discovery. Invention merupakan karya yang dihasilkan oleh orang maupun

and Identity Issues,” *Academia Mental Health and Well-Being* 1, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.20935/mhealthwellb7328>.

¹⁵ Suharni and Fachrudin, “Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar.”

¹⁶ Rudi Santoso Yohanes Lise Chamisijatin, Mastuti rahayu, Haryono, “MODUL PKT. 07-ANALISIS

INSTRUKSIONAL Oleh : MODUL PKT. 07 [ANALISIS INSTRUKSIONAL] LEMBAGA LAYANAN PENDIDIKAN TINGGI WILAYAH VII,” *Kementrian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII*, 2018, 0–31.

sekelompok orang yang benar-benar baru. Sedangkan discovery ialah penemuan karya yang sebelumnya telah ada¹⁷. Inovasi dalam pendidikan diartikan sebagai penerapan ide-ide baru, metode, atau teknologi yang dapat memperbaiki kualitas dan efektivitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi bertujuan untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang monoton dengan menghadirkan media digital, e-learning, dan sistem manajemen pembelajaran yang interaktif¹⁸.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, teknologi pembelajaran saat ini bukan hanya alat bantu visual seperti proyektor atau komputer, tetapi juga mencakup sistem pengelolaan pembelajaran (Learning Management Systems/LMS), realitas virtual (Virtual Reality/VR), dan teknologi lainnya yang berfokus pada personalisasi proses belajar¹⁹. Di era digital yang semakin berkembang, teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam membantu para guru pada semua jenjang unit pendidikan sekolah

dasar²⁰. Beberapa inovasi pembelajaran berbasis teknologi adalah pembelajaran berbasis e-learning, video interaktif, gamifikasi, kelas-kelas virtual, papan tulis interaktif, dan masih banyak lagi media pembelajaran berbasis digital yang bisa dimanfaatkan pendidik, siswa bahkan orang tua sekalipun²¹. Pada konsep Society 5.0 yang digaungkan dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan teknologi sebagai alat utama. Pelajaran berbasis teknologi di era Society 5.0 harus mengarah pada penguatan karakter pelajar sekaligus meningkatkan kompetensi digital siswa sejak dini²².

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital

Di era digital ini, pendidikan menghadapi tantangan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dihadapkan pada tantangan untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, kontekstual, dan personal. Pembelajaran bahasa Indonesia di era digital merupakan proses pembelajaran yang menggunakan elektronik, yaitu dikembangkan jaringan internet sebagai alat bantu guru dalam meningkatkan

¹⁷ Nishrina Syifa and Julia Julia, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 271, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>.

¹⁸ Putri Ndraha et al., "PENTINGNYA INOVASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN," *Jurnal Education and Development* 13, no. 1 (2025): 645–49.

¹⁹ Rajiman Andrianus Sirait and Ester Yunita Dewi, "Peran Teknologi Pembelajaran Pada Desain Pembelajaran," *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, no. 4 (2024): 232–42, <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>.

²⁰ Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, and Indana Lazulfa, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Society 5.0 Untuk Guru Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila," *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 5 (2024): 1635–40.

²¹ Laila Ashila, Teguh Prasetyo, and Wiworo Retnadi Rias Hayu, "Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2024): 231–39, <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>.

²² Widoyoningrum, Andriani, and Lazulfa, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Society 5.0 Untuk Guru Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila."

mutu pembelajaran²³. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi interaktif dan tidak monoton, bahkan dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup.

Sebelumnya pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode konvensional dengan buku teks dan interaksi tatap muka. Namun, Integrasi teknologi informasi telah mengubah metode pengajaran bahasa Indonesia secara signifikan. Dengan adanya integrasi teknologi, metode pengajaran menjadi lebih bervariasi dan interaktif. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, video pembelajaran, dan platform daring memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan fleksibel²⁴. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta mempermudah akses informasi dan materi pembelajaran. Selain itu, teknologi mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas²⁵. Pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi yang berani, simulasi, dan media interaktif, memudahkan siswa untuk berdiskusi dan memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik dan relevan.²⁶ Hal ini karena media digital

memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Namun, ada juga kelemahan yang perlu diperhatikan. Tantangan utama yang dihadapi termasuk kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam menggunakan teknologi secara efektif, akses yang tidak setara terhadap teknologi di kalangan siswa, dan potensi gangguan yang disebabkan oleh perangkat digital. Selain itu, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi interaksi sosial di dalam kelas. minat siswa, memperluas referensi belajar, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi berbasis digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Penelitian studi kasus memiliki fokus dalam satu bidang tertentu baik dari segi individu, kelompok, organisasi, maupun masyarakat²⁷. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan desain instruksional berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa di MI Wachid Hasjim Sedati yang telah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan dilakukan secara purposive berdasarkan kriteria: 1. Sekolah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan 2. Guru

²³ Linda Marlinda et al., "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web," *Jurnal Posiding Seminar Nasional PBSI-IV*, no. November 2019 (2021): 2–4.

²⁴ Chairunnisa and Ahmad Ari Masyhuri, "Revolusi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dampak Perkembangan Teknologi Informasi," *PUSAKA: Journal of Educational Review* 2, no. 1 (2024): 41–48, <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i1.42>.

²⁵ Anisa Permata Sari and Munir Munir, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk

Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas," *Digital Transformation Technology* 4, no. 2 (2024): 977–83, <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.

²⁶ Yuli Widiyono, Basuki, and Joko Purwanto, *Inovasi Strategi Pembelajaran Pendekatan Kreatif Dalam Kelas Modern* (PT Media Penerbit Indonesia, 2025).

²⁷ Hanifah et al., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta."

memiliki pengalaman menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, analisis dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Dokumen yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia, dokumentasi kegiatan sekolah, dan media pembelajaran digital.

Pembahasan

Pembelajaran digital pada hakekatnya merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital secara inovatif selama proses pembelajaran. Mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang kepada pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dalam pelajaran yang mereka sampaikan. Mengingat pentingnya pembelajaran digital sebagai metode atau alat komunikasi yang memiliki manfaat besar bagi para peneliti, pengajar, dan siswa, maka pendidik perlu memahami karakteristik dan potensi pembelajaran digital dengan baik agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan belajar siswa²⁸. Dalam konteks peran teknologi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital, konsep teknologi pendidikan memegang peranan penting dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan dalam pembelajaran bukan sekedar suatu konsep semata, melainkan suatu model usaha yang dirancang untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai secara komprehensif proses belajar mengajar agar

pembelajaran menjadi lebih spesifik dan efektif²⁹. Dengan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif, baik dari segi waktu maupun biaya. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih bervariasi. Salah satu strategi yang banyak digunakan adalah pemanfaatan platform digital seperti e-learning, aplikasi pembelajaran bahasa, dan media sosial sebagai sarana interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa³⁰.

Desain Instruksional berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya sebagai solusi terhadap tantangan yang ada, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan³¹. Penerapan desain instruksional berbasis teknologi di MI Wachid Hasjim Sedati menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membrikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang awalnya bersifat konvensional, berbasis buku dan ceramah saja sekarang sudah bertransformasi menjadi interaktif dan adaptif. Pembelajaran pada MI Wachid Hasjim Sedati, guru sudah menggunakan aplikasi pembelajaran seperti platform e-

²⁸ Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

²⁹ Ndraha et al., "PENTINGNYA INOVASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN."

³⁰ Ezra Natasya, "Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 8 Nomor 2, 2025 | 4091," *Jurnal*

Review Pendidikan Dan Pengajaran 8, no. 2 (2025): 4091–94.

³¹ Muhammad Munir et al., "DESAIN PEMBELAJARAN MODEL DICK & CAREY DALAM PEMBELAJARAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM BERBASIS TEKNOLOGI Muhammad Munir 1," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 07, no. 02 (2024): 783–94, <https://doi.org/10.30868/Date>.

learning, video pembelajaran dan kuis digital. Dengan media ini siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, guru juga terbantu dalam merancang pembelajaran yang lebih sistematis dan menarik, karena fitur-fitur digital menyediakan beragam pilihan pendekatan dan evaluasi.

Dari hasil dokumentasi dan analisis nilai, terlihat peningkatan pada hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca dan menulis. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap teks bacaan, serta menuangkan ide secara tertulis dengan struktur dan ejaan yang lebih baik. Hal ini mengindikasikan bahwa desain instruksional berbasis teknologi tidak hanya berpengaruh pada proses, tetapi juga pada capaian pembelajaran. Desain instruksional efektif mampu menjadi kerangka kerja sistematis dalam pembelajaran berbasis teknologi³². Hal tersebut karena desain instruksional mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa serta merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dalam konteks ini, media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan e-learning berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar mandiri yang mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era digital³³. Hal ini terjadi karena siswa merasa lebih tertarik dan terlibat saat materi disajikan dalam bentuk visual, audio, dan animasi menarik.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan. Kesenjangan akses terhadap perangkat teknologi masih menjadi kendala utama, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi atau

akses internet stabil di rumah. Sehingga keberhasilan integrasi teknologi masih sangat bergantung pada fasilitas sekolah. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital juga bervariasi. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara optimal, baik karena keterbatasan kemampuan teknis maupun karena belum terbiasa dengan pendekatan digital. Berdasarkan temuan tersebut, upaya penguatan kompetensi guru dalam literasi digital serta penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi menjadi aspek yang sangat penting. Program pelatihan guru yang terstruktur dan berkelanjutan diperlukan agar guru mampu mendesain, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Selain itu, sekolah juga perlu berperan aktif dalam menyediakan sarana dan prasarana pendukung, termasuk koneksi internet yang memadai serta perangkat digital yang dapat digunakan secara bersama-sama.

Meskipun ada hambatan, secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara desain instruksional dan teknologi berperan penting dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Dengan adanya dukungan pelatihan untuk guru, peningkatan infrastruktur teknologi, serta pengembangan konten digital yang kontekstual dan menarik, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat terus ditingkatkan seiring perkembangan zaman.

Kesimpulan

Desain instruksional berbasis teknologi memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi melalui penerapan media digital dan

³² Batubara (2018)

³³ Chairunnisa & Masyhuri, (2024)

aplikasi pembelajaran interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi juga mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan efektif. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, terutama dalam aspek membaca dan menulis. Namun demikian, keberhasilan penerapan desain instruksional berbasis teknologi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti ketersediaan infrastruktur, kesiapan guru, dan akses siswa terhadap perangkat teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi komperhensif yang mencakup pelatihan guru Sn penyediaan sarana dan prasarana agar integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia benar-benar optimal dan berkelanjutan sesuai tuntutan zaman.

Kepustakaan

Aida, Zul. “Pengaruh Desain Instruksional Dan Metode Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Kelompok Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan MAN Pematangsiantar).” *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 4, no. 1 (2023): 94–108.

Ashila, Laila, Teguh Prasetyo, and Wiworo Retnadi Rias Hayu. “Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2024): 231–39. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>.

Ayu, Devi Puspita, and Rahma Amelia. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital.” *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2020, 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index>.

Batubara, Fitri Amaliyah. “Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya).” *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 3, no. 2 (2018): 657–67.

Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang. “Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

Cahya, Uci Dwi, Janner Simarmata, Iwan, Nita Suleman, Khairun Nisa, Hadi Nasbey, Lusy Tunik Muharlisiani, et al. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

Chairunnisa and Ahmad Ari Masyhuri. “Revolusi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dampak Perkembangan Teknologi Informasi.” *PUSAKA: Journal of Educational Review* 2, no. 1 (2024): 41–

48.

<https://doi.org/10.56773/pjer.v2i1.42>.

Gfellner, Barbara M., Ana I. Cordoba, and Maria Fernanda Cordero-Hermida. "Adjustment to University by Students in Canada, Spain, and Ecuador: Distress and Identity Issues." *Academia Mental Health and Well-Being* 1, no. 2 (2024).

<https://doi.org/10.20935/mhealthwellb7328>.

Hanifah, Dwiana Nur Rizki, Nanda Dewi Saputri, Septi Yulisetiani, and Sarwiji Suwandi. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Tiga Bahasa Bina Widya Surakarta." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10, no. 2 (2024): 1305–19. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3457>.

Hidayat, Evi Syarif. "Penerapan Desain Instruksional Model Kemp Berbasis Kooperatif Learning Stad Pada Materi Fiqih." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 2 (2020): 13–27.

Lise Chamisijatin, Mastuti rahayu, Haryono, Rudi Santoso Yohanes. "MODUL PKT. 07-ANALISIS INSTRUKSIONAL Oleh : MODUL PKT. 07 [ANALISIS INSTRUKSIONAL] LEMBAGA

LAYANAN PENDIDIKAN TINGGI WILAYAH VII." *Kementrian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII*, 2018, 0–31.

Magdalena, Ina, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1." *As-Sabiqun* 2, no. 2 (2020): 49–65. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.1002>.

Marlinda, Linda, Harsih Rianto, Manajemen Informatika, Amik Bina, and Sarana Informatika. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web." *Jurnal Posiding Seminar Nasional PBSI-IV*, no. November 2019 (2021): 2–4.

Munir, Muhammad, Abdul Hakim, Susi Herawati, Nahayati, and Marhamah. "DESAIN PEMBELAJARAN MODEL DICK & CAREY DALAM PEMBELAJARAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM BERBASIS TEKNOLOGI Muhammad Munir 1." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 07, no. 02 (2024): 783–94. <https://doi.org/10.30868/Date>.

Natasya, Ezra. "Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 8 Nomor 2, 2025 | 4091." *Jurnal Review*

Pendidikan Dan Pengajaran 8, no. 2 (2025): 4091–94.

Ndraha, Putri, Satieli Zai, Putri Dayanti Laoli, Refisiska Gulo, and Yanida Bu'lolo. "PENTINGNYA INOVASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN." *Jurnal Education and Development* 13, no. 1 (2025): 645–49.

Purba, Alfitriana, and Alkausar Saragih. "Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia Di Era Digital." *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society* 3, no. 3 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>.

Rajiman Andrianus Sirait and Ester Yunita Dewi. "Peran Teknologi Pembelajaran Pada Desain Pembelajaran." *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, no. 4 (2024): 232–42. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>.

Ruliah, Ruliah, Bahar Bahar, and Andita Suci Pratiwi. "Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data." *Instruksional* 2, no. 2 (2021): 7. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.7-17>.

Rustan, Edhy. *Buku_Desain Instruksional Dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa 15,5 x 23-1*, 2023.

Sari, Anisa Permata, and Munir Munir. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas." *Digital Transformation Technology* 4, no. 2 (2024): 977–83. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.

Suharni, Leli Tuti, and Farida Fachrudin. "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2019): 976–82. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/193/pdf>.

Syifa, Nishrina, and Julia. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 271. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>.

Wajdi, Farid, Rudi Hartono, Suci Rahmawati, Andayani Komara, Hery Yanto The, Putu Eka Merliana Ni, Siti Nurmiati, et al. *PENGEMBANGAN E-LEARNING: TEORI DAN DESAIN*, 2016.

Widiyono, Yuli, Basuki, and Joko Purwanto. *Inovasi Strategi Pembelajaran Pendekatan Kreatif Dalam Kelas Modern*. PT Media Penerbit Indonesia, 2025.

Widoyoningrum, Sri, Anita Andriani, and Indana Lazulfa. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Society 5.0 Untuk Guru Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.” *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 5 (2024): 1635–40.

