



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ DENGAN PENDEKATAN WHOLE LANGUAGE DI SEKOLAH DASAR

Nurlaela¹, Herlina Usman², Gusti Yarmi³

¹Universitas Negeri Jakarta

²Universitas Negeri Jakarta

³Universitas Negeri Jakarta

bonakuz18@gmail.com, herlina@unj.ac.id, gyarmi@unj.ac.id

Corresponding email: bonakuz18@gmail.com

Submitted: 1-Oktober-2023
Accepted : 1-November-2023

Published: 30- Desember-2023

DOI: 10.33369/diksa.v9i2.31821

URL: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jurnaldiksa>

Abstract

This research aims to determine the needs analysis for developing Quizizz-based interactive media in Indonesian language learning at the elementary school using a Whole Language approach. The research employs a quantitative approach with data collection through a questionnaire. The questionnaire used is a closed-ended type, where the questions are structured, and respondents choose from provided answer alternatives. The research is conducted at Pulogebang 11 Elementary School in East Jakarta. Responden of this research targets 8 teachers and 32 phase C students (grades V and VI) selected randomly. Data collection is carried out using a questionnaire. The results of the needs analysis in this research indicate the necessity of developing Quizizz-based interactive media in Indonesian language learning at the elementary school with a Whole Language Approach.

Keywords: *Interactive Media, Quizizz, Whole Language Approach*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam mengembangkan media interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dengan pendekatan *whole language*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan data menggunakan kuesioner (angket). Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup dimana pertanyaan sudah disusun secara terstruktur dimana responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Tempat penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 Jakarta Timur. Sasaran penelitian pada analisis kebutuhan ini adalah 8 orang guru kelas dan 32 siswa fase C (kelas V dan VI) yang dipilih secara random. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Hasil analisis kebutuhan penelitian ini menunjukkan bahwa perlunya pengembangan media interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dengan pendekatan *whole language*.

Kata kunci: Media Interaktif, Quizizz, Pendekatan *Whole Language*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengasah keterampilan peserta didik dalam membaca, menyimak, berbicara, menulis dan mengemukakan gagasannya secara kritis dan kreatif (Septian & Ananthiah, 2023). Praktik pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru, karena itu, perlu adanya perencanaan dan pembelajaran berbahasa yang sistematis dan tepat sasaran sesuai kebutuhan peserta didik saat ini (N. D. Lestari, 2022). Berbagai pendekatan yang telah lama digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pendekatan tujuan dan pendekatan struktural. Kemudian lahirlah pendekatan *whole language* yang dipandang lebih sesuai dengan hakikat dan fungsi bahasa (Dharma I, et al., 2023). Pengajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language* menyajikan pengajaran bahasa secara utuh, tidak terpisah-pisah. Meliputi keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan menulis yang disajikan secara terpadu dalam pembelajaran di kelas secara alami. Sehingga kegiatan pembelajaran bahasa di kelas akan membuat siswa lebih berani berekspresi.

Namun dalam kenyataannya, timbul berbagai problematika dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa problematika yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya adalah konsentrasi peserta didik yang rendah, kesulitan peserta didik dalam berbicara dalam bahasa Indonesia, dan kemampuan peserta didik dalam menulis (Satria Kurniawan dkk., 2020). Untuk mengoptimalkan pembelajaran, salah satu yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kreatif dan menarik, salah satunya dengan membuat media interaktif.

Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan, agar ia dapat memahami pesan dengan baik. (Afifah dkk., 2022). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz. Terdapat berbagai fitur dalam aplikasi Quizizz yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Quizizz memiliki tampilan segar dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebagai aplikasi yang berbasis gamifikasi, quizizz memiliki unsur kreativitas, petualangan, inovasi, dan menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar bagi peserta didik. (Darmawanti, 2022). Penggunaan media video harus tetap dipandu dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, guru memilih strategi dan pendekatan yang tepat agar pembelajaran lebih optimal (Solihatini et al., 2021). Media pembelajaran yang tepat tidak saja menciptakan situasi kelas yang hidup, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap pembelajaran secara konkret dan jelas, serta lebih tertanam dalam ingatan (Hartati et al., 2017)

Peneliti ingin lebih dalam melakukan pengembangan media interaktif berbasis quizizz pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan pendekatan *whole language*. Fitur dan kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran bahasa Indonesia yang disusun dengan pendekatan *whole language* sehingga mampu menunjang kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Pada penelitian ini peneliti tidak hanya menggunakan fitur asesmen, tetapi juga menggunakan fitur presentasi interaktif yang dapat diintegrasikan dengan sumber-sumber lain yang mendukung seperti *Artificial Intelligence (AI)*, audio, video dari platform lain dan fitur quizizz sendiri yang dapat digunakan secara interaktif. Selain itu, pendekatan *whole language* yang digunakan pada penelitian di atas belum diintegrasikan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagaimana Era

Nurlaela, Herlina Usman, Gusti Yarmi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar

Society 5.0 yang mengoptimalkan teknologi dalam penerapan literasi digital. Diharapkan dengan kebaruan yang dilakukan pada penelitian ini akan semakin mengoptimalkan pembelajaran sekaligus menghadapi tantangan perkembangan zaman.

Bagi peserta didik, quizizz memberi atmosfer baru dalam memahami materi. (A. I. Lestari & Khairuna, 2022). Salah satu aplikasi media pembelajaran online yang menarik adalah quizizz (Anugrawati & Hermansyah, 2020). *The evaluation instrument using the Quizizz application is fun and interesting for students* (Haryati dkk., 2021), Menurut Haryati, quizizz merupakan aplikasi yang menyenangkan dan menarik untuk peserta didik.

Peserta didik akan termotivasi untuk belajar jika melihat bahwa yang dipelajarinya itu bermakna. Artinya keterampilan yang ia dapatkan dari proses pembelajaran diperlukan untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pendidik berkewajiban untuk menyediakan lingkungan yang menunjang agar peserta didik dapat belajar dengan baik (Ansoriyah & Rahmat, 2018). *Whole language* berasumsi bahwa bahasa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Sehingga pengajaran komponen bahasa (fonem, morfem, klausa, kosakata, kalimat, wacana) dan keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis) disajikan secara utuh dalam situasi nyata (autentik) serta bermakna.

Hal ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa perlu dikemas lebih nyata dan akrab dengan pengalaman sehari-hari siswa (Usman et al., 2020). Pengalaman yang sudah terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa akan menciptakan pemahaman bahasa yang lebih relevan dan fungsional baginya (Yarmi, 2019). Kegiatan belajar bahasa yang bermakna menumbuhkan pemahaman berpikir kritis siswa dengan pembelajaran yang dimulai dari hal-hal konkret menuju abstrak dan dikuasai tahap demi tahap dari keseluruhan menuju bagian-bagian kecil (Yarmi, 2014).

Dalam pendekatan *whole language*, guru berperan menjadi fasilitator yang terus membimbing rutinitas pengalaman belajar bahasa siswa dengan memberikan instruksi yang bervariasi setiap tahap prosesnya (Usman et al., 2023). Ada delapan komponen dalam pendekatan *whole language*, yaitu *reading aloud, sustained silent reading, shared reading, journal writing, guided reading, guided writing, independent reading, dan independent writing*. (Hidayah & Khalifah 2019). Dari delapan komponen tersebut penulis memfokuskan analisis pada komponen *reading aloud, journal writing, dan guided writing dan independent writing*.

Reading aloud dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, memperkaya kosakata, membantu meningkatkan pemahaman bacaan, dan menumbuhkan minat baca siswa (Usman et al., 2019). *Journal writing* merupakan cara untuk mengungkapkan perasaan atau hasil pemahaman dari kegiatan belajar, menceritakan kembali pengalaman sehari-hari, dalam bentuk tulisan. *Guided writing* merupakan kegiatan menulis terbimbing dimana guru menjadi stimulator yang membantu siswa bagaimana cara menuliskan gagasan atau ide ke dalam tulisan. Dalam kegiatan *independent writing* siswa meningkatkan keterampilan menulis secara mandiri dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapat pada tahap menulis terbimbing. Hal penting yang menjadi tujuan dari *independent writing* adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis, memperbaiki kebiasaan menulis, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menulis (Usman & Anwar, 2021).

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan data menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner atau angket dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup dimana pertanyaan sudah disusun secara terstruktur dimana responden cukup memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Untuk mempermudah pengambilan data, kuesioner disebarakan melalui tautan google form. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan guru dan siswa akan media interaktif berbasis quizizz dengan pendekatan *whole language* di sekolah dasar.

Participants

Partisipan pada analisis kebutuhan ini terdiri dari 8 orang guru kelas serta 32 siswa fase C (kelas V dan VI) di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. Siswa dipilih secara random dari 8 kelas fase C, terdiri dari 4 orang dari setiap kelas.

Instruments

Instrumen dalam penelitian ini memuat beberapa informasi dari responden tentang kebutuhan media interaktif berbasis quizizz dengan pendekatan *whole language* di sekolah dasar. Instrumen ini bersifat untuk mendeskripsikan realita yang terjadi di lapangan. Teknik yang digunakan adalah lembar kuesioner untuk guru dan siswa. Instrumen berkaitan dengan keterampilan berbahasa yang difokuskan dalam penelitian (keterampilan menulis), penggunaan media dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, sarana prasarana yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran, serta harapan guru terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Berikut tabel kisi-kisi analisis kebutuhan guru:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Kisi-Kisi	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Pembelajaran bahasa Indonesia (fokus pada keterampilan menulis)	a. hasil tes keterampilan menulis siswa	1
			b. Pendekatan yang digunakan	2
			c. Kesulitan dalam pembelajaran	3
2	Media ajar	Ketersediaan media ajar	a. Media ajar yang dibutuhkan	4
			b. Kekurangan media ajar	5
3	Sarana prasarana	Sarana dan prasarana yang dimiliki	a. Penyebaran buku	6
			b. Kepemilikan bahan ajar tambahan	7
			c. Ketersediaan alat multimedia	8
			d. Kelayakan alat multimedia	9
4	Harapan	Harapan guru terhadap media ajar	a. Harapan guru terhadap media ajar	10

Tabel di atas merupakan kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan guru yang terdiri dari aspek pembelajaran, media ajar, sarana dan prasarana serta harapan guru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Instrumen terdiri dari 10 butir soal yang merupakan jenis angket tertutup dimana responden memilih alternatif yang

Nurlaela, Herlina Usman, Gusti Yarmi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar

disediakan. Alternatif jawaban menggunakan skala likert yang terdiri dari empat skala, yaitu skala 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), 4 (sangat setuju).

Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan siswa dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Kisi-Kisi	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas	a. Keterampilan menulis	1,2
			b. Proses pembelajaran yang menarik	3,4
2	Media ajar	Media ajar yang digunakan di kelas	a. Kondisi media ajar yang digunakan di kelas	5,6
			b. Harapan terhadap media ajar yang digunakan	7,8
3	Sarana prasarana	Ketersediaan gadget	a. Kepemilikan gadget	9
			b. Kemampuan mengoperasikan gadget	10

Instrumen analisis kebutuhan siswa terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, media ajar dan sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran. Setiap aspek dijabarkan menjadi beberapa indikator yang tercermin dalam 10 butir soal dan alternatif jawaban menggunakan skala likert.

Data Analysis Procedures

Data yang dikumpulkan dan dianalisis berupa data kuantitatif dalam bentuk angka yang dinyatakan dalam skor. Prosedur analisis data dilakukan setelah responden mengisi angket yang diberikan oleh peneliti, selanjutnya hasil jawaban tersebut akan dianalisis dengan melihat dari skor pada setiap butir soal. Kemudian dijumlahkan pada setiap butir soal dan dihitung capaian setiap aspeknya dan dihitung capaian setiap aspeknya. Analisis data kuesioner guru dapat dilihat dari rincian tabel di bawah ini:

Tabel 3. Analisis Data Kuesioner Guru

No	Aspek	Nomor Butir	Nilai
1	Pembelajaran	1	47,5
		2	55
		3	40
2	Media ajar	4	57,5
		5	60
3	Sarana prasarana	6	75
		7	77,5
		8	75
		9	77,5
4	Harapan	10	77,5

Analisis data kuesioner siswa dapat dilihat dari rincian tabel berikut:

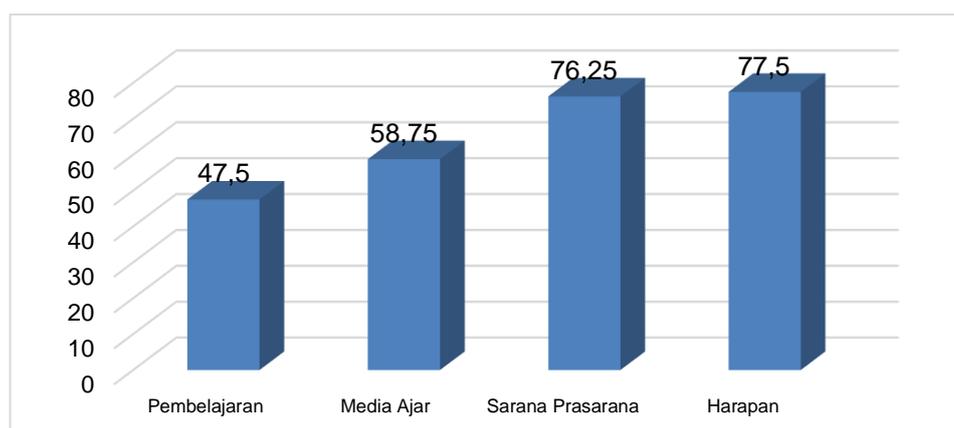
Tabel 4. Analisis Data Kuesioner Siswa

No	Aspek	Nomor Butir	Nilai
1	Pembelajaran	1	56,3
		2	77,3
		3	71,9
		4	78,1
2	Media ajar	5	71,9
		6	78,1
		7	73,4
		8	79,7
3	Sarana prasarana	9	93,0
		10	95,3

HASIL

Berikut ini merupakan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan melalui pengisian kuesioner melalui google form pada tanggal 15 Desember 2023 dengan jumlah responden 8 guru dan 32 siswa sekolah dasar Fase C. Indikator identitas responden ditanyakan di bagian awal analisa kebutuhan untuk mengetahui identitas responden secara singkat. Pada indikator ini terdapat dua pertanyaan, yaitu nama lengkap responden dan kelas. Berikut grafik hasil analisis kebutuhan guru yang didapat dari kuesioner yang dilakukan peneliti:

Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 pada fase C masih kurang maksimal ditunjukkan dengan angka 47,5. Hal ini terukur dalam indikator penerapan strategi atau pendekatan yang digunakan sehingga hasil tes keterampilan siswa masih rendah dan siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis. Pendekatan *whole language* dalam hal ini cocok digunakan sebagai solusi bagi permasalahan siswa tersebut.

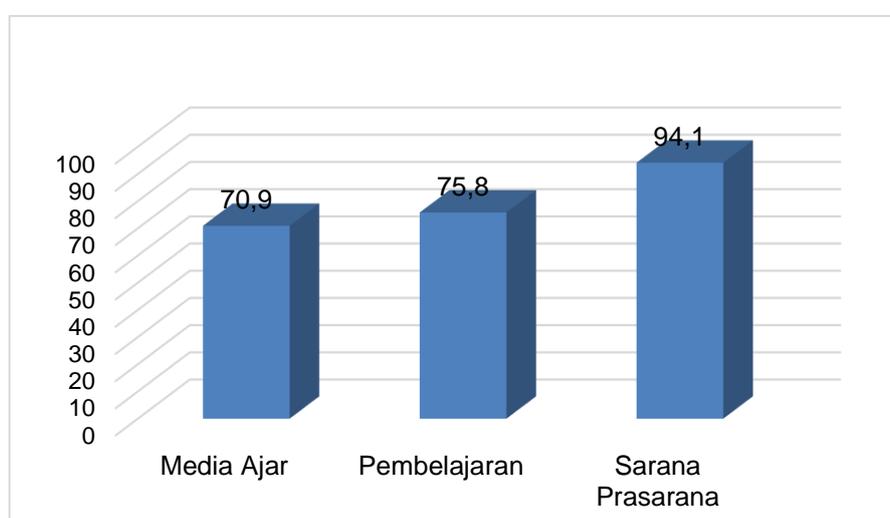
Nurlaela, Herlina Usman, Gusti Yarmi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar

Pada grafik, aspek media ajar yang digunakan masih kurang variatif ditunjukkan dengan capaian 58,75. Aspek sarana prasarana berupa ketersediaan dan kelayakan alat multimedia di kelas serta aspek harapan dinyatakan pada angka yang lebih tinggi. Masing-masing menunjukkan nilai 76,25 dan 77,5. Hal ini menunjukkan potensi yang besar untuk pengembangan media interaktif dengan aplikasi quizizz untuk memenuhi harapan guru karena didukung oleh sarana prasarana yang memadai. Fitur presentasi interaktif pada quizizz dapat dijadikan solusi untuk memberi warna baru dalam pembelajaran sehingga memunculkan motivasi belajar siswa.

Analisis kebutuhan siswa yang didapatkan dari hasil pengisian kuesioner pada waktu yang sama dapat digambarkan dalam grafik berikut:

Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa



Grafik di atas menunjukkan bahwa media ajar bahasa Indonesia yang difokuskan pada keterampilan menulis khususnya fase C di SD Negeri Pulogebang 11 menunjukkan angka 70,9 sedangkan siswa menilai ketersediaan sarana dan prasarana di kelas menunjukkan angka yang tinggi, yakni sebesar 94,1. Pembelajaran menunjukkan pada angka 75,8. Ketersediaan sarana prasarana yang lengkap berupa proyektor, speaker, dan laptop seharusnya dapat digunakan untuk pengembangan media interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan guru dan siswa di di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 menunjukkan bahwa hasil keterampilan menulis siswa fase C masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam praktek membuat karangan maupun teks lain. Pada aspek media ajar dan pembelajaran yang dianalisis, menunjukkan angka yang kurang memuaskan karena siswa merasa pembelajaran bahasa Indonesia kurang menarik bagi mereka. Sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar, terutama praktek keterampilan menulis.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kelemahan atau kesulitan siswa dalam praktik pembelajaran menulis. Kurangnya minat dan motivasi belajar,

rendahnya keterampilan membaca, pengalaman atau pembiasaan dalam menulis yang kurang terasah, bahkan penggunaan media dan teknologi merupakan merupakan faktor yang penting dalam penguasaan keterampilan menulis.

Motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa khususnya menulis akan mempengaruhi seberapa baik mereka terlibat dalam proses belajar. Tingkat motivasi belajar yang tinggi akan menstimulasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan suasana hati yang gembira sehingga siswa tak segan untuk mengekspresikan dirinya. Quizizz membantu memotivasi siswa dengan berbagai fitur menarik untuk pembelajaran. Siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang cenderung banyak bermain dan menyukai kegiatan yang membuat mereka senang. Karena itu, guru perlu mengemas pembelajaran dengan pendekatan yang tepat. Pendekatan *whole language* dengan dengan komponen *reading aloud*, *journal writing*, dan *guided writing* dan *independent writing* dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa fase C sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Keterampilan membaca yang rendah dapat dilatih dengan kegiatan *reading aloud*, dimana siswa dapat mempraktekkan membaca nyaring secara bergantian di depan teman-temannya. Atau menyimak contoh rekaman video praktik membaca nyaring yang dimasukkan di aplikasi quizizz. Kemudian kegiatan menulis *journal (journal writing)* yang biasanya dilakukan di buku tulis, kini seiring perkembangan dan kemajuan zaman dapat diaplikasikan dengan penyimpanan file jurnal di google drive. Tentu saja ini merupakan kebaruan yang sesuai dengan kodrat zaman siswa.

Pengalaman atau pembiasaan dalam menulis yang kurang terasah dapat diasah dengan kegiatan *guided writing* dan *independent writing*. Guru mengkondisikan suasana dan budaya kelas yang melatih keterampilan menulis secara bertahap dimulai dari menulis terbimbing, hingga akhirnya siswa dapat menulis dengan mandiri.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, aspek pembelajaran menunjukkan angka yang masih rendah dikarenakan beberapa faktor seperti pembelajaran yang masih dilakukan dengan konvensional dengan strategi serta pendekatan yang kurang tepat untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Begitupula dengan media ajar yang digunakan masih menunjukkan angka rendah karena guru cenderung kurang menggunakan media yang menarik bagi siswa sehingga siswa kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah serta harapan yang tinggi dalam keberhasilan pembelajara menjadi potensi untuk pengembangan media interaktif berbasis quizizz dengan *pendekatan whole language* di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada fase C di SD Negeri Pulogebang 11 masih perlu dioptimalkan. Namun harapan dan sarana yang terdapat pada sekolah sudah memadai untuk pengadaan media pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa. Maka dari itu, sekolah sangat membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah melalui media quizizz dan dengan pendekatan yang sesuai, yaitu pendekatan *whole language*.

Quizizz mampu membantu memotivasi siswa dengan berbagai fitur menarik untuk pembelajaran. Quizizz mampu menciptakan situasi kelas yang hidup dan menarik perhatian siswa. Kengan keadaan tersebut, siswa dapat dengan mudah menangkap pembelajaran secara konkret dan jelas, serta lebih tertanam dalam

Nurlaela, Herlina Usman, Gusti Yarmi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar

ingatan. Dalam pendekatan *whole language*, setiap komponen selalu melibatkan respon dan tanggung jawab siswa atas pilihannya, serta guru juga terlibat langsung sebagai fasilitator untuk membimbing siswa sampai ia dapat memahami secara mandiri tentang keterampilan yang ingin dikuasai. Oleh karena itu, pendekatan *whole language* relevan dengan kehidupan, minat, dan kurikulum siswa di sekolah. Selain itu, *quizizz* mengoptimalkan teknologi dalam penerapan literasi digital. Diharapkan dengan kebaruan yang dilakukan pada penelitian ini akan semakin mengoptimalkan pembelajaran sekaligus menghadapi tantangan perkembangan zaman.

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian serupa. Saran untuk penelitian selanjutnya perlu dikembangkan media interaktif yang berbasis aplikasi maupun pendekatan lain yang menarik bagi siswa sehingga dapat memperkaya ragam media pembelajaran Bahasa Indonesia yang memotivasi siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta, kepala sekolah, dewan guru dan siswa-siswi SD Negeri Pulogebang 11 atas dukungan dalam penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih kepada Tim Pengelola Diksa yang telah memberikan saran untuk penyempurnaan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ansoriyah, S., & Rahmat, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Populer Mahasiswa melalui Pendekatan Whole Language dengan Pembuatan Media Story Board. 2(1). <https://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). What is Elementary Education Need for Sustainable Development | ISBN 978-623-6988-28-2 [601] Use of Quizizz Education Game Assessment Media Towards Students' Motivation in Online Learning (Vol. 2020).
- Darmawanti, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi Melalui Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Daring (Vol. 1, Nomor 2).
- Hartati MIN, S., Bengkulu Jln Irian No, K., & Semarang Kota Bengkulu, K. (2017). Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata Berwarna pada Siswa Kelas IA MIN 1 Kota Bengkulu. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.33369/diksa.v3i1.11495>
- Haryati, S., Albeta, W., Futra, D., & Desviana Siregar, A. (2021). Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan The Development of Evaluation Instruments in Online Learning using the Quizizz Application: During Covid-19 Pandemic. 13(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1>
- Lestari, A. I., & Khairuna, K. (2022). Development of quizizz-based learning media on digestive system materials in class xi. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, 7(02), 129–138. <https://doi.org/10.33503/ebio.v7i02.2100>

- Lestari, N. D. (t.t.). problematika pembelajaran bahasa indonesia dan upayanya dalam menghadapi tantangan era society 5.0. oktober, 20(2), 2022.
- Sahprihatin, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menyimak Bahasa Indonesia. 2(3), 235–243.
- Septian, R. N., & Ananthiah, W. (2023). Problematika dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas Satu Sekolah Dasar.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. 7(2), 2021. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Usman, H., & Anwar, M. (2021). Integrated language skill approach: Model of teaching materials for elementary school teacher education programs in indonesia. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 656–669. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i2.19031>
- Usman, H., Lestari, I., & Pelenkahu, N. (2020). English e-Book for Elementary School Students: Research by Design Based on Whole Language Approach. 67
- Usman, H., Rafiqqa, S., & Sinyanyuri, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Dengan Pendekatan Whole Language (A. Supriyana & D. Tesniyadi, Eds.; 1st ed.). *Media Edukasi Indonesia*.
- Usman, H., Utami, N. C. M., & Fajarianto, O. (2019). Model of English Teaching Materials for Elementary Schools Based on Contextual Approaches. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 231–240. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Yarmi, G. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fip Universitas Negeri Jakarta*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 8–16.
- Yarmi, G. (2019). Whole-Language Approach: Improve the Speaking Ability at Early years School Level. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 15–28. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.02>