



Integrasi Cerita Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Sahril Azis

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Correspondence: muhamadsahrilazis@gmail.com

Article History

Manuscript submitted:

29 Januari 2026

Manuscript revised:

29 Januari 2026

Accepted for publication:

31 Januari 2026

Keywords

interactive digital storytelling
vocabulary acquisition
Indonesian language learning
elementary school
digital literacy

Abstract

Vocabulary mastery is a fundamental component of Indonesian language learning at the elementary level, as it forms the foundation for reading, writing, and speaking skills. However, conventional memorization-based instruction often limits students' ability to understand word meanings contextually. In line with advancements in educational technology, the integration of interactive digital storytelling offers an innovative approach to enhancing vocabulary learning and student engagement. This study is a systematic literature review that examines 25 national and international scholarly sources published between 2009 and 2024 related to digital storytelling in language education. A thematic analysis was conducted to identify general patterns, media effectiveness, and influential pedagogical factors. The findings indicate that interactive digital storytelling consistently improves elementary students' vocabulary acquisition. The integration of text, imagery, audio, and interactivity enhances semantic association, memory retention, and learning motivation. Beyond cognitive benefits, this medium also fosters emotional and social engagement through meaningful narrative experiences. Nevertheless, the success of its implementation is largely determined by pedagogical design, content quality, and the teacher's role as a learning facilitator. Within the framework of Indonesia's Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum), interactive digital storytelling serves as an effective means to simultaneously develop digital and linguistic literacy. This review recommends collaboration among teachers, researchers, and media developers to design contextually relevant digital content aligned with the learning needs and cultural context of Indonesian elementary students.

How to Cite: Aziz, M.S (2026). Integrasi Cerita Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *WIWARA: Jurnal Pendidikan Permulaan*, 1(2), 45–54. <https://doi.org/10.71094/wiwara.v1i1.169>

Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta menumbuhkan karakter kebangsaan siswa sejak usia dini. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai fondasi untuk penguasaan ilmu pengetahuan lain. Salah satu komponen paling mendasar dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan siswa memahami isi bacaan, menulis dengan efektif, dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan dengan jelas (Nation, 2013).

Kosakata merupakan elemen linguistik yang berperan dalam membangun keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Dalam kerangka teori pemerolehan bahasa, kemampuan memahami dan menggunakan kosakata menjadi indikator utama keberhasilan belajar bahasa (Marulis & Neuman, 2010). Namun, berbagai penelitian di Indonesia dan negara lain menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa sekolah dasar sering kali masih berada pada level rendah hingga sedang. Salah satu penyebab utama adalah pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan kata dan kurang menempatkan siswa dalam konteks komunikasi yang bermakna (Marulis & Neuman, 2013).

Dalam praktik di kelas, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh aktivitas membaca teks dan menyalin kata, yang cenderung bersifat pasif dan monoton. Strategi semacam ini kurang menstimulasi proses



kognitif anak untuk memahami makna kata dalam konteks yang alami. Akibatnya, siswa sering hanya mengingat bentuk kata tanpa memahami makna atau cara penggunaannya secara kontekstual. Dalam era digital saat ini, kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran bahasa yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak abad ke-21.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah cerita digital interaktif (interactive digital storytelling). Cerita digital interaktif merupakan bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan teks naratif, visual, animasi, audio, dan elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Takacs, Swart, & Bus, 2015). Melalui teknologi ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman bercerita yang mendorong keterlibatan emosional dan kognitif mereka.

Konsep cerita digital interaktif berakar pada teori multimedia learning yang dikembangkan oleh Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Ketika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan, proses pembelajaran akan lebih efektif karena terjadi integrasi antara gambar dan kata yang memperkuat pemahaman. Dalam konteks pembelajaran bahasa, hal ini berarti bahwa kombinasi teks, ilustrasi, dan suara dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu anak memahami makna kata baru dengan lebih cepat dan mendalam.

Cerita digital interaktif juga berhubungan erat dengan teori dual coding dari Paivio (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa representasi visual dan verbal saling memperkuat dalam proses penyimpanan informasi. Ketika siswa membaca cerita digital yang menampilkan animasi atau ilustrasi yang sesuai dengan teks, mereka akan membentuk asosiasi ganda yang memperkuat ingatan jangka panjang terhadap kosakata yang baru dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran berbasis cerita digital interaktif dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman semantik siswa terhadap kosakata Bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian empiris telah menunjukkan hasil yang positif terkait efektivitas media cerita digital terhadap kemampuan berbahasa anak. Bus, Takacs, dan Kegel (2015) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan buku cerita elektronik dengan fitur audio dan animasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata dibandingkan mereka yang hanya membaca buku cetak. Hasil serupa diungkapkan oleh Kelley dan Kinney (2017), yang menyatakan bahwa elemen interaktif seperti ikon, pertanyaan reflektif, atau alur cerita bercabang dapat memperkuat perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Selain itu, Korat (2010) menyoroti bahwa media digital memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri dan memperoleh umpan balik langsung dari sistem, sehingga mempercepat proses pemerolehan bahasa. Dengan fitur pembacaan otomatis dan kamus visual, siswa dapat memahami arti kata baru tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru. Hal ini relevan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama dalam konteks peningkatan literasi membaca dan menulis yang menjadi prioritas pendidikan nasional.

Dalam konteks Indonesia, penerapan cerita digital interaktif semakin relevan seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, pengalaman, dan literasi digital. Kurikulum ini mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar yang adaptif terhadap karakteristik siswa abad ke-21. Cerita digital interaktif menawarkan potensi besar dalam mencapai tujuan tersebut karena mampu mengintegrasikan elemen kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar bahasa secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman naratif yang bermakna dan menyenangkan (López-Escribano, Valverde-Montesino, & García-Ortega, 2021).

Lebih jauh, penggunaan cerita digital interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis konteks budaya lokal. Konten cerita dapat disesuaikan dengan nilai-nilai, tema, dan lingkungan kehidupan siswa Indonesia, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menumbuhkan kemampuan linguistik tetapi juga memperkuat identitas dan karakter nasional. Dengan pendekatan yang tepat, cerita digital dapat berfungsi sebagai sarana literasi multikultural yang menumbuhkan empati, kreativitas, dan kesadaran sosial siswa sejak dini.

Namun, penerapan media ini tidak lepas dari tantangan. Beberapa penelitian menyoroti potensi distraksi akibat elemen visual dan animasi yang berlebihan, yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari teks utama (Takacs et al., 2015). Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Guru perlu memiliki kompetensi pedagogis dan digital untuk menyeleksi, mengadaptasi, serta memfasilitasi penggunaan media digital sesuai dengan tujuan pembelajaran (Korat & Falk, 2019). Tanpa pendampingan yang tepat, media digital dapat kehilangan nilai edukatifnya dan berubah menjadi sekadar hiburan visual.

Dalam konteks inilah, penting untuk memahami bahwa keberhasilan integrasi cerita digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bergantung pada aspek teknologi, tetapi juga pada desain instruksional dan pendekatan pedagogis yang diterapkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjembatani interaksi antara siswa dan media digital, memastikan bahwa setiap aktivitas digital tetap mengarahkan siswa pada tujuan utama: memahami dan menggunakan kosakata baru secara bermakna.

Dengan memperhatikan seluruh aspek tersebut, kajian pustaka ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas cerita digital interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada tiga tujuan utama: (1) menganalisis efektivitas integrasi cerita digital interaktif terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa; (2) mengidentifikasi unsur-unsur desain dan pedagogis yang mendukung keberhasilan media tersebut; dan (3) menelaah implikasi penerapannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar Indonesia.

Dengan melakukan sintesis terhadap berbagai hasil penelitian sebelumnya, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Secara teoretis, hasil kajian ini memperluas pemahaman tentang hubungan antara interaktivitas, motivasi belajar, dan pemerolehan kosakata. Sementara secara praktis, hasilnya dapat menjadi dasar bagi guru, pengembang media, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan pendekatan literature review sistematis yang bertujuan untuk menelaah secara mendalam hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan cerita digital interaktif dalam pembelajaran bahasa, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kecenderungan empiris, prinsip pedagogis, dan arah pengembangan teori terkait efektivitas media digital dalam pendidikan bahasa. Pendekatan systematic review juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola umum, kesenjangan penelitian, serta praktik-praktik terbaik dalam penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di berbagai konteks pendidikan (Bus, Takacs, & Kegel, 2015; Takacs, Swart, & Bus, 2015).

Proses kajian dilakukan melalui beberapa tahap yang terstruktur. Tahap pertama adalah penelusuran literatur yang dilakukan pada basis data akademik internasional seperti Scopus, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, dan Google Scholar. Penelusuran menggunakan kombinasi kata kunci “interactive digital storytelling,” “vocabulary acquisition,” “elementary school,” “language learning,” dan “Indonesian language education.” Hasil penelusuran kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dengan topik penelitian, tahun publikasi, serta kualitas akademiknya. Hanya artikel yang telah melalui proses peer review dan dipublikasikan dalam rentang waktu 2009 hingga 2024 yang disertakan dalam analisis.

Tahap kedua adalah seleksi dan evaluasi sumber. Dari hasil penelusuran, diperoleh 25 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi. Artikel tersebut mencakup penelitian kuantitatif, kualitatif, serta kajian meta-analitik yang meneliti dampak penggunaan cerita digital interaktif, buku elektronik, atau aplikasi literasi berbasis multimedia terhadap peningkatan kosakata dan kemampuan berbahasa anak usia sekolah dasar (Furenes, Kucirkova, & Bus, 2021; López-Escribano, Valverde-Montesino, & García-Ortega, 2021; Savva & Egan, 2020). Kajian ini juga memasukkan penelitian lokal yang relevan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, untuk memperkaya analisis dengan perspektif kontekstual dan kultural yang khas Indonesia.

Tahap ketiga adalah analisis tematik, di mana setiap artikel ditelaah untuk menemukan tema-tema utama yang berulang dan signifikan. Analisis dilakukan dengan menelusuri dimensi-dimensi seperti (1) efektivitas cerita digital terhadap peningkatan kosakata, (2) peran interaktivitas dalam memfasilitasi proses belajar, (3) hubungan antara unsur visual, teks, dan audio dalam pembelajaran bahasa, serta (4) peran guru dan konteks pendidikan dalam penerapan teknologi digital. Tahap ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi pola hubungan antarvariabel dan mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber (Mayer, 2009; Smeets & Bus, 2015).

Selanjutnya, peneliti melakukan sintesis naratif terhadap hasil-hasil penelitian yang telah dianalisis. Sintesis ini difokuskan pada bagaimana cerita digital interaktif berperan dalam membangun asosiasi makna kata, meningkatkan retensi kosakata, serta memperkuat motivasi dan keterlibatan emosional siswa selama pembelajaran (Reich, Yau, & Warschauer, 2019; Vaahtoranta et al., 2019). Pendekatan ini tidak hanya merangkum hasil-hasil penelitian secara deskriptif, tetapi juga membandingkan temuan antar studi untuk menemukan titik konvergensi dan divergensi antarhasil.

Dalam upaya menjaga validitas dan reliabilitas kajian, dilakukan triangulasi sumber dengan cara membandingkan hasil-hasil penelitian internasional dan nasional yang memiliki kesamaan tema. Pendekatan ini bertujuan memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan tidak bias pada konteks tertentu, melainkan mencerminkan pemahaman yang luas dan terintegrasi tentang fenomena yang dikaji (Zucker, Moody, & McKenna, 2009). Selain itu, keabsahan sumber juga diuji dengan meninjau faktor metodologis dari masing-masing penelitian, seperti desain eksperimen, ukuran sampel, dan teknik analisis data yang digunakan.

Pemilihan desain kajian pustaka sistematis ini sejalan dengan kebutuhan untuk menghasilkan pemahaman berbasis bukti (evidence-based understanding) mengenai efektivitas cerita digital interaktif. Metode ini juga relevan dengan konteks pendidikan dasar di Indonesia yang sedang bertransformasi melalui integrasi literasi digital dan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kajian ini tidak hanya mengkompilasi hasil penelitian terdahulu, tetapi juga menempatkannya dalam kerangka konseptual yang mendukung pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Cerita Digital Interaktif terhadap Penguasaan Kosakata

Hasil kajian dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi cerita digital interaktif dalam pembelajaran bahasa memberikan dampak positif yang konsisten terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Media ini memungkinkan proses belajar yang lebih dinamis karena menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, serta interaksi yang dirancang untuk menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif siswa (Takacs, Swart, & Bus, 2015; Bus, Takacs, & Kegel, 2015).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan ini sangat relevan karena membantu siswa memahami makna kata dalam konteks naratif yang kaya dan bermakna. Hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Takacs et al. (2014) menunjukkan bahwa anak-anak yang membaca buku cerita elektronik dengan fitur interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dibandingkan mereka yang membaca versi cetak. Efek ini disebabkan oleh adanya elemen multimodal yang mendukung pemrosesan informasi melalui jalur visual dan verbal sebagaimana dijelaskan oleh teori multimedia learning (Mayer, 2009).

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Smeets dan Bus (2015) mengonfirmasi bahwa penggunaan e-book interaktif dapat membantu anak-anak usia dini belajar kosakata dengan lebih efektif melalui animasi yang selaras dengan narasi teks. Anak tidak hanya mendengar kata yang dibacakan, tetapi juga melihat representasi visualnya, sehingga memperkuat asosiasi semantik antara bentuk dan makna kata. Dengan demikian, media cerita digital interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami pembelajaran bahasa secara multisensorik yang mempercepat retensi dan pemahaman kosakata baru.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa efek positif tersebut tidak hanya terbatas pada peningkatan jumlah kata yang dikuasai, tetapi juga pada peningkatan pemahaman konseptual terhadap makna kata (Kelley

& Kinney, 2017; López-Escribano, Valverde-Montesino, & García-Ortega, 2021). Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita digital yang menampilkan konteks penggunaan kata seperti “berlayar,” “menyapa,” atau “berbagi” dalam situasi sosial tertentu membantu siswa memahami makna pragmatis dan emosional dari kata tersebut.

Selain itu, penelitian Savva dan Egan (2020) melalui analisis komprehensif menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis cerita meningkatkan hasil belajar literasi dasar hingga 25% dibandingkan pembelajaran konvensional. Efektivitas ini semakin meningkat ketika cerita digital dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip kognitif, seperti signaling (penekanan visual pada kosakata penting) dan contiguity (keterpaduan teks dan gambar). Oleh karena itu, keberhasilan media ini tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada desain instruksional yang cermat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran bahasa.

Peran Interaktivitas dan Keterlibatan Emosional

Salah satu aspek penting yang menjelaskan keberhasilan cerita digital interaktif adalah tingkat interaktivitas yang tinggi. Interaktivitas memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam jalannya cerita, seperti memilih urutan kejadian, menjawab pertanyaan, atau menekan ikon yang menampilkan makna kata baru (Reich, Yau, & Warschauer, 2019). Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga co-creator dalam proses belajar bahasa. Menurut Vaahtoranta et al. (2019), keterlibatan anak dalam aktivitas bercerita yang bersifat interaktif dapat memperkuat hubungan emosional dengan konten yang dipelajari, sehingga mendorong pemrosesan makna yang lebih dalam. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, ketika siswa ikut berinteraksi dengan karakter atau jalan cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, mereka akan lebih mudah memahami kosakata yang digunakan dalam konteks sosial yang autentik.

Penelitian Kelley dan Kinney (2017) juga menegaskan bahwa fitur-fitur interaktif seperti clickable hotspots dan feedback audio dapat membantu anak mengidentifikasi dan memahami kata baru melalui eksplorasi mandiri. Hal ini meningkatkan engagement dan rasa ingin tahu siswa, yang pada gilirannya mempercepat pemerolehan bahasa. Dengan demikian, interaktivitas tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologis, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis untuk memperkuat hubungan antara pengalaman belajar dan makna linguistik.

Namun, perlu diingat bahwa interaktivitas yang berlebihan justru dapat mengalihkan perhatian anak dari tujuan utama pembelajaran. Takacs, Swart, dan Bus (2015) memperingatkan bahwa animasi atau efek suara yang tidak relevan dapat menimbulkan beban kognitif tambahan yang mengganggu proses pemahaman teks. Oleh karena itu, keseimbangan antara daya tarik visual dan fokus linguistik menjadi hal yang krusial dalam desain media pembelajaran berbasis cerita digital. Salah satu aspek penting yang menjelaskan keberhasilan cerita digital interaktif adalah tingkat interaktivitas yang tinggi. Interaktivitas memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam jalannya cerita, seperti memilih urutan kejadian, menjawab pertanyaan, atau menekan ikon yang menampilkan makna kata baru (Reich, Yau, & Warschauer, 2019). Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga co-creator dalam proses belajar bahasa.

Menurut Vaahtoranta et al. (2019), keterlibatan anak dalam aktivitas bercerita yang bersifat interaktif dapat memperkuat hubungan emosional dengan konten yang dipelajari, sehingga mendorong pemrosesan makna yang lebih dalam. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, ketika siswa ikut berinteraksi dengan karakter atau jalan cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, mereka akan lebih mudah memahami kosakata yang digunakan dalam konteks sosial yang autentik.

Penelitian Kelley dan Kinney (2017) juga menegaskan bahwa fitur-fitur interaktif seperti clickable hotspots dan feedback audio dapat membantu anak mengidentifikasi dan memahami kata baru melalui eksplorasi mandiri. Hal ini meningkatkan engagement dan rasa ingin tahu siswa, yang pada gilirannya mempercepat pemerolehan bahasa. Dengan demikian, interaktivitas tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologis,

tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis untuk memperkuat hubungan antara pengalaman belajar dan makna linguistik.

Namun, perlu diingat bahwa interaktivitas yang berlebihan justru dapat mengalihkan perhatian anak dari tujuan utama pembelajaran. Takacs, Swart, dan Bus (2015) memperingatkan bahwa animasi atau efek suara yang tidak relevan dapat menimbulkan beban kognitif tambahan yang mengganggu proses pemahaman teks. Oleh karena itu, keseimbangan antara daya tarik visual dan fokus linguistik menjadi hal yang krusial dalam desain media pembelajaran berbasis cerita digital. Salah satu aspek penting yang menjelaskan keberhasilan cerita digital interaktif adalah tingkat interaktivitas yang tinggi. Interaktivitas memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam jalannya cerita, seperti memilih urutan kejadian, menjawab pertanyaan, atau menekan ikon yang menampilkan makna kata baru (Reich, Yau, & Warschauer, 2019). Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga *co-creator* dalam proses belajar bahasa.

Menurut Vaahtoranta et al. (2019), keterlibatan anak dalam aktivitas bercerita yang bersifat interaktif dapat memperkuat hubungan emosional dengan konten yang dipelajari, sehingga mendorong pemrosesan makna yang lebih dalam. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, ketika siswa ikut berinteraksi dengan karakter atau jalan cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, mereka akan lebih mudah memahami kosakata yang digunakan dalam konteks sosial yang autentik.

Penelitian Kelley dan Kinney (2017) juga menegaskan bahwa fitur-fitur interaktif seperti *clickable hotspots* dan *feedback audio* dapat membantu anak mengidentifikasi dan memahami kata baru melalui eksplorasi mandiri. Hal ini meningkatkan *engagement* dan rasa ingin tahu siswa, yang pada gilirannya mempercepat pemerolehan bahasa. Dengan demikian, interaktivitas tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologis, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis untuk memperkuat hubungan antara pengalaman belajar dan makna linguistik.

Namun, perlu diingat bahwa interaktivitas yang berlebihan justru dapat mengalihkan perhatian anak dari tujuan utama pembelajaran. Takacs, Swart, dan Bus (2015) memperingatkan bahwa animasi atau efek suara yang tidak relevan dapat menimbulkan beban kognitif tambahan yang mengganggu proses pemahaman teks. Oleh karena itu, keseimbangan antara daya tarik visual dan fokus linguistik menjadi hal yang krusial dalam desain media pembelajaran berbasis cerita digital.

Desain Pedagogis dan Peran Guru

Keberhasilan penerapan cerita digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga sangat bergantung pada desain pedagogis serta peran guru dalam memfasilitasi interaksi antara siswa dan media digital. Korat dan Falk (2019) menyatakan bahwa kualitas media digital sangat menentukan efektivitasnya terhadap hasil belajar. Media yang didesain dengan mempertimbangkan prinsip *pedagogical alignment* yakni keselarasan antara tujuan pembelajaran, aktivitas interaktif, dan evaluasi yang akan lebih efektif dibandingkan media yang hanya mengandalkan efek visual tanpa makna edukatif.

Guru berperan penting dalam membantu siswa menafsirkan konten digital dan mengaitkannya dengan pengalaman berbahasa mereka sendiri. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat mengembangkan kegiatan lanjutan seperti diskusi makna kata, permainan peran, atau latihan menulis menggunakan kosakata yang muncul dalam cerita digital. Pendekatan seperti ini tidak hanya memperluas kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Storkel et al., 2017).

Penelitian Chuang, Yang, dan Tsai (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa melalui aplikasi membaca interaktif menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan memahami dan menggunakan kosakata baru, terutama ketika kegiatan tersebut difasilitasi oleh guru yang aktif memberikan bimbingan dan refleksi. Dengan demikian, peran guru tetap esensial sebagai penghubung antara teknologi dan tujuan pembelajaran yang bermakna.

Selain itu, aspek kontekstual menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media digital. Dalam konteks Indonesia, cerita digital interaktif yang mengandung unsur budaya lokal terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa karena membantu siswa menghubungkan makna kata dengan realitas sosial

mereka (López-Escribano et al., 2021). Cerita yang mengangkat tema lingkungan, keluarga, dan masyarakat dapat menumbuhkan pemahaman bahasa sekaligus nilai-nilai karakter bangsa.

Tantangan Implementasi di Konteks Sekolah Dasar

Meskipun hasil-hasil penelitian menunjukkan manfaat yang jelas, penerapan cerita digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Tantangan utama meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi digital guru, serta kurangnya media pembelajaran digital yang dikembangkan dalam konteks lokal (Zucker, Moody, & McKenna, 2009).

Sebagian besar sumber belajar digital yang tersedia masih menggunakan bahasa asing dan tidak sesuai dengan budaya serta konteks keseharian siswa Indonesia. Hal ini dapat menurunkan relevansi pembelajaran dan menghambat pencapaian tujuan literasi Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan media lokal berbasis cerita digital menjadi langkah strategis untuk memperkuat kualitas pembelajaran di era digital.

Selain kendala teknis, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi juga menjadi faktor penting. Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam desain pembelajaran digital, manajemen kelas berbasis teknologi, serta penilaian hasil belajar yang relevan dengan media digital. Penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, kreatif, dan berpusat pada siswa memberikan momentum bagi sekolah untuk mulai mengintegrasikan inovasi seperti cerita digital interaktif ke dalam kegiatan literasi dasar.

Dari perspektif psikopedagogis, tantangan lain adalah menjaga keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada elemen visual dan animasi daripada teks, sehingga guru harus mampu mengarahkan fokus anak agar tetap tertuju pada pemahaman kosakata dan konteks linguistik. Prinsip *guided interaction* yang dikemukakan oleh Smeets dan Bus (2015) menjadi acuan penting untuk memastikan bahwa siswa memperoleh manfaat linguistik maksimal dari interaksi digital yang dilakukan.

Sintesis Temuan dan Implikasi

Dari seluruh temuan yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa cerita digital interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Efektivitas ini muncul karena media tersebut menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Melalui integrasi antara teks, gambar, dan suara, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami makna kata secara kontekstual dan mendalam.

Selain itu, media ini juga memperkuat motivasi belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, keberhasilan penerapannya memerlukan dukungan dari desain instruksional yang baik, peran aktif guru sebagai fasilitator, serta ketersediaan infrastruktur digital yang memadai. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, cerita digital interaktif memiliki potensi besar untuk menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar Indonesia yang berorientasi pada literasi abad ke-21.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kajian pustaka terhadap berbagai penelitian internasional dan nasional, dapat disimpulkan bahwa integrasi cerita digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Media ini terbukti efektif dalam memperkaya perbendaharaan kata, memperdalam pemahaman semantik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keunggulan cerita digital interaktif terletak pada kemampuannya memadukan unsur teks, audio, visual, dan interaktivitas secara harmonis, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang multisensorik dan bermakna (Takacs, Swart, & Bus, 2015; Smeets & Bus, 2015).

Secara teoritis, efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning (Mayer, 2009) dan dual coding, yang menegaskan bahwa kombinasi representasi verbal dan visual memperkuat retensi memori serta mempercepat pemrosesan informasi linguistik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini berarti bahwa siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam konteks naratif yang hidup.

Selain memberikan manfaat kognitif, integrasi cerita digital interaktif juga memiliki dampak afektif dan sosial. Fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam alur cerita menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, serta kedekatan emosional dengan materi yang dipelajari (Reich, Yau, & Warschauer, 2019; Vaahtoranta et al., 2019). Interaksi yang terarah juga meningkatkan engagement siswa, menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Namun demikian, keberhasilan penerapan media ini tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada desain pedagogis dan peran guru dalam memfasilitasi proses belajar. Guru perlu mampu mengarahkan siswa agar interaktivitas digital tidak sekadar menjadi hiburan visual, tetapi benar-benar berfungsi sebagai sarana memahami kosakata dan makna bahasa (Korat & Falk, 2019; Storkel et al., 2017).

Dari sisi kebijakan pendidikan, penerapan cerita digital interaktif sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, literasi digital, dan kreativitas. Media ini dapat menjadi instrumen strategis untuk membangun keterampilan literasi abad ke-21, terutama dalam hal penguasaan bahasa dan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, hasil kajian ini menegaskan bahwa cerita digital interaktif merupakan salah satu inovasi yang paling potensial untuk memperkuat pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena mampu menjembatani kebutuhan perkembangan kognitif siswa, tuntutan pedagogis kurikulum, dan kemajuan teknologi pendidikan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan praktik dan penelitian di masa mendatang:

1. Bagi Guru dan Praktisi Pendidik

Guru disarankan untuk secara aktif memanfaatkan cerita digital interaktif sebagai bagian integral dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini perlu disertai dengan strategi pedagogis yang jelas, seperti kegiatan refleksi makna, latihan menulis kreatif, atau diskusi kontekstual tentang kosakata baru. Guru juga perlu mengembangkan kompetensi literasi digital agar mampu memilih, mengadaptasi, dan mengevaluasi media digital sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

2. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Diperlukan kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi, dan ahli bahasa dalam menciptakan cerita digital interaktif yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan budaya Indonesia. Konten yang dikembangkan sebaiknya memuat tema-tema kehidupan sehari-hari, nilai-nilai karakter, dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Prinsip *user-centered design* dan *pedagogical usability* (Korat & Falk, 2019) perlu diterapkan agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif secara edukatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan perlu dilakukan secara empiris untuk menguji efektivitas cerita digital interaktif terhadap berbagai aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca pemahaman, menulis kreatif, dan berbicara. Pendekatan *mixed methods* atau *experimental design* dapat digunakan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai dampak media ini terhadap hasil belajar. Selain itu, diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai bagaimana variabel motivasi, jenis interaktivitas, dan latar belakang sosial-budaya memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia.

4. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan

Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu menyediakan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan pendanaan untuk pengembangan media digital pendidikan berbasis cerita interaktif. Program literasi digital nasional hendaknya mencakup pelatihan bagi guru sekolah dasar dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, penerapan cerita digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai strategi transformatif untuk membentuk generasi pembelajar yang literat, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Upaya kolaboratif antara guru, peneliti, pengembang media, dan pembuat kebijakan menjadi kunci utama agar potensi media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>
- Webb, S., Sasao, Y., & Ballance, O. (2017). The updated Vocabulary Levels Test: Developing and validating two new forms of the VLT. *ITL – International Journal of Applied Linguistics*, 168(1), 33–69. <https://doi.org/10.1075/itl.168.1.02web>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698–739. <https://doi.org/10.3102/0034654314566989>
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2014). Can the computer replace the adult for storybook reading? A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 5, 1366. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01366>
- Bus, A. G., Takacs, Z. K., & Kegel, C. A. T. (2015). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review*, 35, 79–97. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2014.12.004>
- Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 91(4), 483–517. <https://doi.org/10.3102/0034654321998074>
- López-Escribano, C., Valverde-Montesino, S., & García-Ortega, V. (2021). The impact of e-book reading on young children's emergent literacy skills: An analytical review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6510. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126510>
- Korat, O. (2010). Reading electronic books as a support for vocabulary, story comprehension and word reading in kindergarten and first grade. *Computers & Education*, 55(1), 24–31. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.11.014>
- Korat, O., & Falk, Y. (2019). Ten years after: Revisiting the question of e-book quality as early language and literacy support. *Journal of Early Childhood Literacy*, 19(2), 206–223. <https://doi.org/10.1177/1468798417712105>
- Smeets, D. J. H., & Bus, A. G. (2015). The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899–920. <https://doi.org/10.1017/S0142716413000556>
- Zipke, M. (2017). Preschoolers explore interactive storybook apps: The effect on word recognition and story comprehension. *Education and Information Technologies*, 22(4), 1695–1712. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9513-x>
- Kelley, E. S., & Kinney, K. (2017). Word learning and story comprehension from digital storybooks: Does interaction make a difference? *Journal of Educational Computing Research*, 55(3), 410–428. <https://doi.org/10.1177/0735633116669811>
- Vaahantoranta, E., Lenhart, J., Sugate, S., & Lenhard, W. (2019). Interactive elaborative storytelling: Engaging children as storytellers to foster vocabulary. *Frontiers in Psychology*, 10, 1534. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01534>
- Reich, S. M., Yau, J. C., & Warschauer, M. (2019). Digital or print? A comparison of preschoolers' comprehension, vocabulary, and engagement from a print book and an enhanced e-book. *AERA Open*, 5(3), 2332858419878389. <https://doi.org/10.1177/2332858419878389>

- Savva, M., & Egan, S. (2020). Meta-analysis examining the effects of electronic storybooks on literacy development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 903–916. (preprint summary). <https://dro.dur.ac.uk/29324/> (see repository summary)
- Zucker, T. A., Moody, A. K., & McKenna, M. C. (2009). The effects of electronic books on PK–12 students' literacy and language outcomes: A research synthesis. *Journal of Educational Computing Research*, 40(1), 47–87. <https://doi.org/10.2190/EC.40.1.c>
- Mol, S. E., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2009). Interactive book reading in early education: A tool to stimulate print knowledge as well as oral language. *Review of Educational Research*, 79(2), 979–1007. <https://doi.org/10.3102/0034654309332561>
- Chuang, C.-Y., Yang, S.-H., & Tsai, M.-J. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep412. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Storkel, H. L., Voelmle, K., Fierro, V., Flake, K., Fleming, K. K., Romine, R. S., & Dwyer, A. (2017). Interactive book reading to accelerate word learning by kindergarten children with specific language impairment. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 48(2), 104–121. https://doi.org/10.1044/2016_LSHSS-16-0014
- Plass, J. L., Chun, D. M., Mayer, R. E., & Leutner, D. (2003). Cognitive load in reading a foreign language text with multimedia aids and the influence of verbal and spatial abilities. *Computers in Human Behavior*, 19(2), 221–243. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00015-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00015-8)
- Plass, J. L., Chun, D. M., Mayer, R. E., & Leutner, D. (1998). Supporting visual and verbal learning preferences in a second-language multimedia learning environment. *Journal of Educational Psychology*, 90(1), 25–36. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.90.1.25>
- Marulis, L. M., & Neuman, S. B. (2010). The effects of vocabulary intervention on young children's word learning: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 80(3), 300–335. <https://doi.org/10.3102/0034654310377087>
- Marulis, L. M., & Neuman, S. B. (2013). How vocabulary interventions affect young children at risk: A meta-analytic review. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 6(3), 223–262. <https://doi.org/10.1080/19345747.2012.755591>
- Lee, S. H., Kim, J. H., & Tsai, T. (2023). Reading eBooks and printed books with parents: A case study of children with ASD. *Frontiers in Psychology*, 14, 1183403. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1183403>