



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Komponen Media Pembelajaran Inovatif, Kreatif Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD

**Nuraini Marthinus Sanda Lembang^a, Rahma Ashari Hamzah^b, Elistiana^c Erika
Rahmadani^d, Adelia Putri^e, Nurul Anisyah^f**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan dan Sastra,
Universitas Islam Makassar^{a,b,c,d,e,f}

nurainimarthiuss@gmail.com^a, rahmaasharihamzah.dty@uim-makassar.ac.id^b, elistiana221@gmail.com^c,
erikarahmadani03@gmail.com^d, adeliaputri.putri999@gmail.com^e, anisyahnurul38@gmail.com^f

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 07 Januari 2026

Direvisi: 08 Januari 2026

Disetujui: 25 Januari 2026

Keywords:

Media Inovatif, Kreatif,
Bahasa Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kritis komponen kualitas media pembelajaran inovatif dan kreatif guna meningkatkan kompetensi abad ke-21 dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka melalui kajian kritis terhadap literatur dan publikasi jurnal ilmiah periode 2020–2025 yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa esensi inovasi media terletak pada konvergensi yang efektif antara media berbasis fisik dan media berbasis digital. Integrasi strategis kedua kategori media tersebut terbukti mampu mendukung pengembangan literasi multimodal dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa secara optimal. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan kerangka kerja ekosistem pembelajaran multimodal yang terstruktur dan holistik untuk menjembatani keterampilan digital siswa dengan kebutuhan pedagogis materi konkret. Melalui sinkronisasi ini, diharapkan tercipta model pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan tuntutan kurikulum saat ini.

Abstract

This research aims to critically analyze the quality components of innovative and creative learning media to improve 21st century competence in the implementation of the Independent Curriculum. The research method used is library research through a critical study of literature and scientific journal publications for the 2020–2025 period that are relevant to Indonesian learning in elementary schools. The results show that the essence of media innovation lies in the effective convergence between physical-based media and digital-based media. The strategic integration of the two media categories has been proven to be able to support the development of multimodal literacy and students' high-level thinking skills optimally. This study recommends the development of a structured and holistic multimodal learning ecosystem framework to bridge students' digital skills with the pedagogical needs of concrete materials. Through this synchronization, it is hoped that a more dynamic and relevant learning model will be created to the demands of the current curriculum.

✉ Alamat korespondensi:
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang
E-mail: kip.j3p@gmail.com

PENDAHULUAN

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) merupakan perubahan yang mendasar dalam paradigma pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini dirancang untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dengan menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendalam dan fleksibel (Kemendikbudristek, 2022). Fokus utamanya adalah pada pengembangan karakter yang sejalan dengan Profil Dimensi Lulusan dan pembentukan kompetensi yang sangat diperlukan, yang mengharuskan terjadinya transformasi tidak hanya dalam strategi pengajaran tetapi juga dalam alat pendukung, terutama pada media pembelajaran (Koelsoem & Kusmiyati, 2024)

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena membentuk dasar kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dengan baik. Sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia kini tidak hanya sekadar memberikan informasi tentang bahasa melainkan juga sebagai cara membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menghasilkan ide baru, dan memecahkan masalah, seperti yang dijelaskan oleh (Triscova et al., 2023) untuk mencapai tujuan tersebut, guru tidak bisa hanya menggunakan bahan ajar konvensional yang sering membuat siswa pasif, seperti hanya menggunakan buku teks atau lembar kerja. Sebaliknya, diperlukan cara-cara baru dan kreatif dalam mengajar (menggunakan teknologi atau metode baru) serta bahan ajar yang menarik dan melibatkan siswa. Bahan ajar ini juga harus sesuai dengan fokus kurikulum pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa dan berbasis proyek.

Salah satu masalah utama adalah bahwa banyak pengajar masih menghadapi kesulitan dalam menerapkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka ke dalam praktik perancangan media pembelajaran yang efektif (Munawarah et al., 2024). Sering kali, media

yang digunakan hanya bersifat "baru" secara tampilan (misalnya, penggunaan *PowerPoint*) tetapi belum "inovatif" dalam esensi pedagogisnya media tersebut belum tentu mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, atau diferensiasi instruksi.

(Wulandari et al., 2024) telah menunjukkan efisiensi pemanfaatan media tertentu seperti video animasi, komik digital, atau *platform* gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun, terdapat kesenjangan sebuah celah penelitian yang penting terdapat dalam tiga aspek. Pertama, sebagian besar penelitian dilakukan dalam konteks kurikulum yang lalu (KTSP atau Kurikulum 2013). Kedua, studi yang ada cenderung berfokus pada penilaian efektivitas jenis media tertentu, alih-alih mengidentifikasi komponen dasar atau karakteristik yang menjadikan media tersebut dapat dikategorikan sebagai "inovatif dan kreatif" dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Landasan desain media yang dikemukakan oleh (N.Nuraini, L.Tejasukamana, 2023) memberikan perspektif teoretis yang kuat, namun belum sepenuhnya menjangkau kebutuhan spesifik media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang SD dalam ekosistem Kurikulum Merdeka. Tulisan ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut melalui abstraksi dan perumusan komponen-komponen utama media yang kreatif. Melalui sintesis berbagai prinsip desain instruksional dan teori kreativitas, diharapkan muncul rumusan elemen media yang adaptif terhadap tuntutan fleksibilitas serta fokus pada kompetensi siswa yang menjadi ciri khas kurikulum terbaru.

KAJIAN PUSTAKA

Komponen Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kurikulum Merdeka

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), media pembelajaran diartikan sebagai instrumen komunikasi strategis yang berfungsi mendistribusikan pesan instruksional dari pendidik kepada peserta didik secara tepat

guna. Merujuk pada berbagai literatur ilmiah, esensi media "inovatif" tidak semata-mata terbatas pada adopsi teknologi digital paling mutakhir, namun lebih menitikberatkan pada kebaruan metodologi dalam mempresentasikan materi agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, aspek inovasi ditekankan pada kapabilitas media dalam mengonversi teks yang bersifat abstrak menjadi pengalaman audiovisual yang konkret, sehingga lebih mudah dicerna oleh anak-anak pada tahap perkembangan operasional konkret.

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut kehadiran media pembelajaran yang memiliki komponen kreatif guna mengakomodasi prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Berdasarkan sintesis kepustakaan, atribut kreatif dalam media tersebut harus mengintegrasikan aspek *fleksibilitas*, *interaktivitas*, serta *internalisasi* nilai-nilai Profil Dimensi Lulusan. Dalam praktiknya di kelas Bahasa Indonesia, penggunaan perangkat seperti buku digital interaktif maupun simulasi berbasis permainan (*game-based learning*) memfasilitasi penguasaan empat keterampilan berbahasa secara lebih personal dengan menggunakan media digital berupa game dalam menyusun kata, anak-anak mengalami peningkatan antusiasme dan pemahaman secara cepat (Baytie & Farida, 2025). Hal ini menjadi sangat fundamental mengingat Kurikulum Merdeka memberikan otonomi penuh bagi guru untuk memilih dan menetapkan perangkat ajar yang paling sesuai dengan karakteristik unik setiap peserta didik.

Eksplorasi terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu mengungkapkan adanya urgensi nyata yang mendasari penulisan ini. Terdapat sebuah benang merah yang menunjukkan bahwa tantangan signifikan dalam transisi ke Kurikulum Merdeka di sekolah dasar adalah terbatasnya referensi mengenai komponen media yang mampu

menstimulasi kreativitas siswa secara optimal. Oleh sebab itu, studi berbasis pustaka (*library research*) ini menjadi krusial untuk mengidentifikasi elemen-elemen esensial dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan kompetensi literasi tanpa mereduksi nilai-nilai kebahasaan. Isu ini dipandang bukan hanya sebagai persoalan teknis penyediaan alat, melainkan tantangan pedagogis dalam membangun "jembatan" antara teks tulis dengan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Tiap-tiap konsep utama dalam penelitian ini, mulai dari definisi media inovatif, karakteristik Kurikulum Merdeka, hingga kekhasan materi Bahasa Indonesia di SD, dijelaskan secara memadai dan seperlunya melalui sintesis berbagai teori. Secara keseluruhan, kajian pustaka ini menegaskan bahwa media yang inovatif dan kreatif adalah kunci dalam menciptakan ekosistem belajar yang merdeka. Dengan mengandalkan telaah mendalam terhadap jurnal-jurnal ilmiah, kajian ini membangun landasan kuat bahwa komponen media yang dirancang dengan baik akan berbanding lurus dengan peningkatan kualitas literasi siswa di sekolah dasar.

Tinjauan Literatur Relevan dan Orisinalitas Kajian Media Bahasa Indonesia.

Kajian literatur dalam bagian ini disajikan melalui pengelompokan tema yang relevan dengan perkembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelusuran terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa diskursus mengenai media pembelajaran telah mengalami pergeseran paradigma, dari yang semula hanya bersifat alat bantu visual menjadi instrumen digital yang interaktif. Namun, sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada implementasi Kurikulum 2013 yang cenderung bersifat klasikal dan kurang

menekankan pada aspek fleksibilitas materi sesuai dengan minat peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah mengeksplorasi penggunaan media berbasis permainan (*game-based learning*) dan pemanfaatan *platform digital* dalam literasi Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut sering kali terbatas pada pengujian efektivitas satu jenis alat peraga tertentu di satu lokasi sekolah secara parsial. Masih terdapat ruang kosong dalam literatur mengenai bagaimana komponen media pembelajaran harus dirancang secara komprehensif agar selaras dengan skema pembelajaran berdiferensiasi yang menjadi roh dalam Kurikulum Merdeka. Sebagaimana diketahui, model pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah model pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar individual setiap peserta didik, sehingga media yang digunakan pun harus memiliki fleksibilitas tinggi. Hal inilah yang menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan kajian mendalam melalui metode *library research* guna memetakan komponen media yang mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar tersebut (Sarnoto, 2024)

Melalui telaah atas artikel jurnal, buku, dan dokumen kebijakan pendidikan terbaru, kajian ini mampu memperjelas kebaruan ide melalui kriteria media "Inovatif-Kreatif" yang belum banyak dibahas secara integratif. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi signifikan dalam memetakan elemen-elemen kunci media pembelajaran yang dapat dijadikan acuan oleh guru SD dalam menyusun perangkat ajar Bahasa Indonesia yang lebih adaptif, menarik, dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi kepustakaan (*library research*) sebagai langkah fundamental dalam membedah

fenomena yang dikaji. Studi kepustakaan dijalankan melalui pengumpulan dan analisis kritis terhadap berbagai literatur, termasuk jurnal ilmiah dan buku teks yang relevan dengan topik penelitian. Prosedur penelitian ini mencakup tahapan sistematis yang dimulai dari pengumpulan artikel, reduksi data, penyajian data, diskusi, hingga penarikan kesimpulan. Penggunaan metode ini didasari oleh sifat ilmu pengetahuan yang dinamis, sehingga diperlukan pembaruan dan keberlanjutan dari temuan-temuan sebelumnya. Dengan meninjau variabel yang telah dikaji oleh peneliti terdahulu, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi informasi baru serta memberikan kontribusi teoritis melalui analisis terhadap 17 artikel jurnal nasional dan referensi buku yang telah dikurasi secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis literatur terhadap 17 jurnal nasional dan dokumen panduan Kurikulum Merdeka, ditemukan bahwa komponen media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD saat berfokus oleh perangkat berbasis digital dan multimedia interaktif. Data literatur menunjukkan bahwa media yang digunakan secara luas mencakup *e-book* interaktif, aplikasi berbasis permainan (gamifikasi), dan video pembelajaran yang terintegrasi dengan *platform YouTube* atau Canva. Temuan data menunjukkan bahwa media tersebut memuat elemen-elemen visual bergerak, audio penjelas, dan fitur umpan balik langsung yang memungkinkan siswa melakukan simulasi keterampilan menyimak dan berbicara secara mandiri.

Pembahasan

A. Definisi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka (Liana Komalasari et al., 2024). Media pembelajaran didefinisikan sebagai semua sarana, alat, bahan, lingkungan, dan sumber belajar, baik yang bersifat fisik (nondigital) maupun digital, yang dirancang dan digunakan dengan cara yang fleksibel dan strategis untuk mendukung pembentukan ekosistem pembelajaran yang berfokus pada siswa yang bertujuan mencapai kompetensi holistik.

Media pembelajaran dalam kerangka Kurikulum Merdeka telah mengalami perubahan peran, beralih dari sekadar menyampaikan informasi menjadi mediator interaktif yang mendukung pembelajaran holistik. Media yang efektif di sekolah dasar (SD) harus memiliki komponen inovatif (berbasis teknologi dan adaptif) serta kreatif (berbasis hasil karya dan otentik) yang berkolaborasi untuk meraih tujuan Kurikulum Merdeka, yaitu proyek diferensiasi, pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka perlu memiliki ciri inovatif (menggabungkan teknologi adaptif dan interaksi) serta ciri kreatif (mendorong kreativitas dan ekspresi yang otentik) untuk mengubah siswa dari penerima informasi yang pasif menjadi peserta aktif dan penghasil pengetahuan.

Menyelaraskan media pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar membutuhkan penggabungan yang terencana antara aspek pedagogis, tujuan pengajaran, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Melalui proses integrasi ini, media berfungsi sebagai penghubung utama yang memungkinkan siswa untuk mengelola proses belajar mereka secara mandiri. Hal ini sejalan dengan prinsip diferensiasi, di mana media harus dapat disesuaikan dengan preferensi dan gaya belajar masing-masing siswa.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka memiliki dampak yang besar terhadap semua elemen dalam sistem pembelajaran, termasuk media pembelajaran. Telah terjadi perubahan paradigma yang mendasar terkait definisi, fungsi, dan peran media. Media tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat bantu pengajaran yang berperan dalam menyampaikan / memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada perangkat keras atau bahan ajar saja, tetapi mencakup semua sumber daya dan kondisi yang mendukung pengembangan pengetahuan dan pemahaman oleh siswa.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, media pembelajaran didefinisikan kembali sebagai penghasil dan penguat ekosistem pembelajaran yang berfokus pada siswa. Media berfungsi sebagai penghubung aktif yang memungkinkan pembentukan pengetahuan secara mandiri, kolaboratif, dan kontekstual. Peran media telah berubah dari sekadar "menyajikan materi" menjadi "menciptakan pengalaman belajar."

Kurikulum kualitas sumber daya manusia. Konsep kurikulum ini mencerminkan penyesuaian sistem pendidikan abad ke-21, yang beralih dari fokus konten menjadi kebutuhan individu siswa. Transformasi ini secara mendasar menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, yang menurut (Salim, 2023) merupakan syarat-syarat penting untuk mencapai keberhasilan, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, proses pembelajaran masa kini harus mampu mengintegrasikan pengetahuan dan teknologi dengan efektif guna menciptakan generasi yang kompetitif, inovatif, dan kreatif. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran ini sangat bergantung.

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif

Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif memiliki peran penting dalam penerapan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar, sejalan dengan tuntutan pedagogi modern yang berfokus pada siswa. Pada dasarnya, media berfungsi sebagai jembatan untuk komunikasi dan pengonkretan konsep-konsep abstrak. Para pakar, seperti Arief S. Sadiman, menekankan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik (Syarifuddin & Utari, 2022). Dalam konteks sekolah dasar, media yang inovatif, baik digital maupun non-digital sangat penting untuk mengubah materi yang terlalu teoritis menjadi pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami, sehingga dapat mengatasi masalah kesulitan pemahaman dan rendahnya antusiasme siswa. Fungsi utamanya mencakup fungsi perhatian (memusatkan perhatian) dan fungsi afektif (membangkitkan minat dan motivasi), sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *verbalistik*.

Manfaat media pembelajaran yang inovatif memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas hasil pembelajaran serta pengembangan kompetensi siswa. Keuntungan utama yang sejalan dengan inti Kurikulum Merdeka adalah kemampuannya dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Dengan memanfaatkan berbagai format media (visual, audiovisual, interaktif), guru bisa secara maksimal menyesuaikan dengan keragaman minat, bakat, dan gaya belajar siswa. Manfaat penting lainnya adalah penguatan Keterampilan Abad ke-21 (4Cs), yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dr. Farid Hamdi, misalnya, berpendapat bahwa media baru dapat mendukung kreativitas siswa dalam menghadapi tantangan, melatih keterampilan berpikir kritis, dan memecahkan masalah,

terutama dalam konteks proyek untuk memperkuat Profil Dimensi Lulusan.

Secara pedagogis, media yang inovatif dan kreatif juga mengubah peran guru serta lingkungan belajar. Media yang efektif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dan partisipasi aktif, sehingga mereka merasa nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong perubahan peran guru dari penyampaian materi ke peran sebagai fasilitator dan pembimbing. Maka dari itu media tidak hanya meningkatkan efisiensi penyampaian materi, tetapi juga memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri, mengekspresikan diri, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan serta bahan ajar mereka. Secara keseluruhan, penggunaan media kreatif adalah upaya mendasar untuk mencapai tujuan Kurikulum Merdeka, yaitu menciptakan pembelajaran yang mendalam, bermakna, relevan, yang menghasilkan pendidikan berkualitas lebih baik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, menurut pendapat saya, adalah kunci utama untuk mewujudkan paradigma pendidikan yang berfokus pada siswa. Media ini bukan sekadar alat, melainkan penggerak yang mengubah pembelajaran abstrak menjadi pengalaman nyata dan menarik bagi siswa sekolah dasar, sekaligus menjadi solusi efektif untuk memicu motivasi serta memusatkan perhatian mereka di tengah tantangan distraksi modern. Pada akhirnya, inovasi media memungkinkan para guru untuk menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi dan secara holistik mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi yang penting, menjadikan proses pembelajaran bermakna, relevan, dan menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan Profil Dimensi Lulusan.

C. Komponen Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif.

Komponen media inovatif berfokus pada pemanfaatan teknologi untuk efisiensi dan personalisasi. Elemen utama dari inovasi meliputi *Adaptabilitas* dan *Personalisasi Konten*, di mana media pembelajaran dapat mengatur tingkat kesulitan materi (misalnya, membaca bertingkat) sesuai dengan kesiapan siswa, yang secara langsung mendukung prinsip diferensiasi. Selain itu, interaktivitas digital dan umpan balik langsung melalui pembelajaran berbasis permainan dan kuis otomatis memastikan bahwa siswa terlibat secara aktif dan menerima koreksi secara langsung, yang sangat penting bagi pembelajaran mandiri. Inovasi juga didukung oleh konten *Multi-Modality* (seperti realitas tambahan dan video animasi) serta Alat Kolaborasi Digital yang memudahkan kerja sama tim dan menumbuhkan rasa kerjasama.

Sementara itu, elemen media kreatif berfokus pada mendorong imajinasi dan menghubungkan materi dengan dunia nyata. Elemen ini diwujudkan melalui Orientasi Produksi Kerja (Hasmiati et al., 2024) di mana media mendorong siswa untuk menjadi pencipta karya (contohnya, membuat buku *pop-up* atau komik) alih-alih hanya sebagai pengguna, sehingga menginternalisasi dimensi Kreatif dari *Project Based Learning*. Selain itu, Konteks dan Relevansi Nyata sangat penting, memastikan bahwa materi terkait dengan isu atau objek di lingkungan sekitar untuk mendukung *Project Based Learning*. Kreativitas juga didorong oleh Fleksibilitas dalam Format Ekspresi untuk menyesuaikan perbedaan produk, serta stimulasi multisensori manual yang melibatkan media *low-tech* atau fisik praktik langsung untuk keseimbangan dan dukungan bagi siswa kinestetik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media yang kreatif dan inovatif membantu menghubungkan apa yang diajarkan dengan cara siswa belajar. Ketika

media diproduksi dengan baik dengan mempertimbangkan tujuan dari apa yang perlu dipelajari, kegiatan untuk belajar akan menjadi lebih jelas, lebih berarti, dan mendorong siswa untuk ingin mengetahui lebih banyak.

1. Komponen Media Berbasis Teknologi (Inovatif)

Komponen media berbasis teknologi inovatif dalam Kurikulum Merdeka adalah elemen penting yang memanfaatkan perangkat digital dan internet untuk menawarkan pengalaman belajar yang fleksibel dan berpusat pada siswa. Inovasi ini diwujudkan melalui penggabungan platform pembelajaran berbasis permainan seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, yang memberikan umpan balik secara langsung, pemanfaatan konten multimedia interaktif seperti video dan *e-book* yang bisa diakses secara mandiri oleh siswa, serta penggunaan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) seperti *Google Classroom* (Kertati, 2023). Semua elemen ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berbeda-beda dan mendorong siswa untuk menjadi pencipta konten, bukan hanya konsumen sehingga menstimulasi keterampilan bernalar kritis dan kreativitas yang selaras dengan Profil Dimensi Lulusan.

a. Aplikasi Edukasi Interaktif

Komponen ini mengacu pada pemanfaatan perangkat lunak dan platform dalam jaringan yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaktivitas serta mengubah aktivitas evaluasi menjadi pengalaman yang menarik. Komponen ini merupakan wujud nyata dari inovasi dalam teknologi pendidikan, yang bertujuan untuk mengubah metode pengajaran tradisional menjadi pendekatan yang lebih relevan dengan karakteristik siswa di era digital (Safitri & Purnamasari, 2024). Peran media ini sangat

penting dalam Kurikulum Merdeka karena mendukung prinsip pembelajaran yang beragam serta meningkatkan otonomi belajar siswa, di mana informasi tidak hanya diterima tetapi juga dijelajahi secara mandiri. Inovasi ini mengubah suasana kelas yang bersifat pasif menjadi lingkungan yang penuh tantangan, kesenangan belajar, dan kompetisi yang sehat. Melalui fitur-fitur seperti papan peringkat sistem poin, dan lencana, siswa termotivasi secara intrinsik untuk berpartisipasi secara aktif. Konsep pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang merupakan syarat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Salah satu bentuk aplikasi pendidikan interaktif yang banyak digunakan adalah platform kuis interaktif seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan contoh aplikasi pendidikan interaktif yang menonjol karena fleksibilitasnya sebagai alat penilaian formatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun kuis yang dapat dimainkan secara bersamaan (langsung di kelas). Fitur-fitur seperti musik pengiring, dan tema yang menarik secara visual berhasil mengurangi kecemasan siswa terkait evaluasi. Dalam kelas bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, *Quizizz* digunakan dengan efektif untuk menguji pemahaman kosa kata, ejaan, atau tata bahasa setelah penyampaian materi, sambil memberikan umpan balik seketika kepada guru mengenai tingkat penguasaan kelas. Aplikasi ini memungkinkan para pengajar untuk membuat pertanyaan yang ditampilkan dengan cara yang menarik secara visual dan dalam batasan waktu tertentu, mirip suasana permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini adalah jenis kuis interaktif yang paling banyak digunakan di sekolah dasar, efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Keuntungan utamanya adalah memberikan penilaian formatif secara

cepat dan menyenangkan, di mana pengajar bisa memberikan umpan balik secara langsung dan siswa dapat langsung mengevaluasi keterampilan membaca (memahami pertanyaan) serta mendengarkan (mengikuti instruksi kuis) mereka.

Wordwall adalah aplikasi pendidikan interaktif lainnya yang unggul dalam menawarkan berbagai format latihan untuk keterampilan bahasa dasar di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk mengubah sekumpulan data menjadi berbagai jenis permainan, seperti mencocokkan pasangan, menyusun kalimat, mencocokkan kata, dan bahkan permainan labirin. Keunggulan ini mendukung proses diferensiasi, di mana materi yang sama dapat disajikan dalam berbagai format untuk memenuhi berbagai gaya belajar dan siswa dengan karakteristik beragam. Fleksibilitas ini sangat sesuai dengan prinsip diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

Secara khusus, penggunaan *Wordwall* mendukung keterampilan menulis melalui latihan ejaan dan tata bahasa dalam bentuk permainan, serta meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar. Aplikasi Canva memiliki peranan yang signifikan dalam media pembelajaran interaktif sebagai alat yang digunakan untuk menciptakan dan memvisualisasikan materi pembelajaran. Meskipun bukan aplikasi pembelajaran berbasis permainan secara murni, Canva menawarkan fitur desain yang mudah dioperasikan oleh guru untuk menghasilkan materi pengajaran yang menarik (seperti presentasi, infografis, dan poster digital) dan oleh siswa untuk melaksanakan tugas-tugas kreatif. Penggunaan Canva, yang sering dipadukan dengan *Quizizz*, terbukti membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena variasi desainnya, sehingga secara efektif meningkatkan pemahaman teks, bahkan pada tingkat sekolah menengah

pertama (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Ini mendukung secara tidak langsung keterampilan menulis kreatif dan membaca (pemahaman visual). Meskipun fungsi utamanya adalah desain grafis, Canva telah beralih menjadi komponen pendidikan interaktif yang penting karena memberikan kesempatan kepada siswa sebagai pencipta konten.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, Aplikasi Pendidikan Interaktif memberikan dukungan besar untuk pembelajaran yang berbeda-beda. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dari pertanyaan atau jenis permainan yang ada dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kesiapan siswa. Untuk siswa yang memerlukan pengayaan, pengajar bisa memberikan tugas bermain yang lebih kompleks sebaliknya, bagi siswa yang perlu membutuhkan pendampingan tambahan, pengajar bisa memberikan latihan yang menekankan pada kosakata dasar. Inovasi ini memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Oleh karena itu, pengajar harus menguasai komponen media ini untuk menjamin kualitas pembelajaran yang inovatif dan relevan pada masa mendatang.

b. Media Audio Visual Digital

Media audio visual digital mengacu pada seluruh bentuk konten elektronik yang menggabungkan suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Inovasi dari media ini terletak pada kemampuannya untuk mengubah materi yang abstrak dan statis (yang hanya ditemukan dalam buku teks) menjadi konten yang konkret dan dinamis. Dalam Kurikulum Merdeka, komponen ini sangat penting karena mendukung pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual, memungkinkan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya yang berorientasi pada simulasi dunia nyata. Edgar Dale, seorang profesor

pendidikan, mengembangkan teori “*Cone of Experience*”, yang mengungkapkan bahwa siswa lebih baik memahami dan mengingat informasi jika disampaikan secara visual dan secara audiovisual dibandingkan hanya melalui teks.

Pemanfaatan rekaman suara dan *podcast* edukatif merupakan strategi efisien untuk mengasah keterampilan menyimak siswa disekolah dasar, khususnya dalam memahami ide utama dan alur narasi melalui media audio. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan audio digital yang dipadukan dengan diskusi interaktif mampu mengintegrasikan kemampuan menyimak dan berbicara secara simultan. Selain itu, integrasi video pembelajaran memberikan konteks visual yang esensial untuk memperjelas konsep bahasa yang kompleks, seperti tata bahasa atau teks prosedur. Melalui bantuan visualisasi bergerak dan animasi, video tidak hanya mempermudah pemahaman dibandingkan teks deskripsi tertulis statis, tetapi juga memperkuat literasi baca tulis siswa dengan menyajikan materi secara lebih kontekstual dan komprehensif.

Media audio-visual digital berperan strategis sebagai stimulus dalam mengawali aktivitas pembelajaran berbicara, di mana materi seperti video bertema sosial atau lingkungan digunakan sebagai landasan bagi siswa untuk melakukan simulasi peran, debat, maupun presentasi. Pemanfaatan media ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pemahaman teoretis melalui kegiatan menyimak dengan praktik komunikasi lisan yang interaktif, termasuk dalam memberikan model intonasi dan artikulasi yang akurat. Sejalan dengan prinsip fleksibilitas Kurikulum Merdeka, aksesibilitas media ini melalui Learning Management System (LMS) memungkinkan peserta didik untuk mendalami materi sesuai dengan kecepatan belajar serta preferensi gaya belajar masing-masing, baik melalui video animasi

untuk tipe visual maupun podcast untuk tipe auditori. Inovasi ini memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang setara untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) melalui ritme belajar yang lebih mandiri dan personal (Bait et al., 2025).

C. Bahan Ajar Digital Mandiri

Bahan ajar digital mandiri mencakup segala bentuk bahan pembelajaran yang tidak dicetak, seperti modul elektronik, buku elektronik (*e-book*), dan lembar kerja digital yang dapat diakses serta digunakan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru secara mandiri. Unsur ini sejalan dengan filosofi kurikulum mandiri yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, mendalam, dan berpusat pada siswa. Tujuan utamanya adalah memberdayakan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri (pembelajaran mandiri), mendorong kemandirian, dan mengasah tanggung jawab dalam mengelola proses pembelajaran (Arifannisa et al., 2023).

Modul dan *e-book* digital adalah penerapan utama dari komponen ini. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat dasar, sebagai pengganti buku teks cetak tunggal, pengajar dapat memberikan modul digital interaktif yang berisi tautan ke video, kuis singkat, dan glosari. Contoh konkret adalah *e-book* yang menyajikan materi mengenai jenis-jenis paragraf, di mana setelah setiap bab terdapat latihan singkat yang harus diselesaikan oleh siswa secara mandiri. Inovasi ini secara langsung meningkatkan kemampuan membaca karena mendorong siswa untuk terlibat dalam literasi digital, yaitu kemampuan untuk memahami dan menilai informasi dari sumber-sumber digital. Lembar kerja digital (LKD) digunakan untuk mendukung latihan keterampilan menulis secara daring. LKD ini dapat berbentuk formulir *Google Docs*, dokumen interaktif di *Microsoft Word*, atau tugas di

platform LMS (contohnya *Google Classroom*). Sebagai contoh, guru bisa menyediakan template LKD untuk menulis teks naratif mengenai pengalaman liburan. Siswa kemudian mengetikkan cerita mereka langsung di perangkat dan mengumpulkannya secara daring. Proses ini melatih keterampilan menulis (persiapan ide, tata bahasa, dan ejaan) serta membangun disiplin digital siswa.

Keunggulan utama dari bahan ajar digital yang mandiri adalah kemampuannya untuk mendukung perbedaan konten dan proses. Pendidik dapat dengan mudah menyiapkan tiga jenis modul yang berbeda (misalnya, modul A: tingkat kesulitan rendah dengan banyak ilustrasi; modul B: tingkat menengah; dan modul C: tingkat tinggi dengan tantangan tambahan) untuk topik yang sama. Peserta didik dapat memilih atau diarahkan ke modul yang paling sesuai dengan kesiapan belajar mereka. Kemampuan ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sejalan dengan semangat kurikulum merdeka.

Komponen ini menyediakan fleksibilitas yang sangat fleksibel bahan ajar dapat diakses kapan saja dan dari mana saja dengan perangkat sederhana. Ketersediaan bahan secara daring juga memungkinkan orang tua atau wali untuk memantau kemajuan belajar anak. Selain itu, *pemakaian Digital Formative System* dan *e-book* secara rutin mendorong peningkatan literasi digital bagi siswa sekolah dasar, memperkenalkan siswa pada antarmuka digital, alat navigasi, serta etika pemanfaatan sumber daya digital. Inovasi-inovasi ini membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan untuk masa depan.

2. Komponen Media Berbasis Fisik (Kreatif)

Media pembelajaran fisik berbasis kreatif merupakan instrumen instruksional yang memanfaatkan objek nyata, benda manipulatif, atau model buatan tangan yang memungkinkan peserta didik di tingkat sekolah dasar untuk berinteraksi secara langsung, sejalan dengan prinsip fleksibilitas Kurikulum Merdeka. Melalui modifikasi bentuk sederhana menjadi properti edukatif seperti buku *pop-up*, boneka tangan, maupun penggunaan realia, media ini berfungsi untuk mentransformasi konsep-konsep abstrak menjadi representasi konkret yang lebih mudah dipahami. Selain bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan aspek kinestetik dan motorik halus siswa, penggunaan media ini juga berperan strategis dalam menstimulasi kemampuan literasi, baik berbicara maupun menulis, melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

a. Papan dan Buku Interaktif

Sebuah papan *pop-up* atau *buku pop-up* diartikan sebagai sarana pembelajaran visual berbasis fisik yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga elemen-elemennya dapat muncul, bergerak, atau bertransformasi menjadi bentuk tiga dimensi saat halaman dibuka atau diputar. Unsur utama kreativitas dari media ini terletak pada desain visual dan mekanisme lipatan (teknik kertas). Dengan memanfaatkan keterampilan kerajinan, guru mengubah media statis menjadi media dinamis, yang secara signifikan meningkatkan daya tarik dan rasa ingin tahu siswa, menjadikannya inovasi yang efektif di tengah dominasi media digital.

Mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar, media *pop-up* sangat ampuh digunakan untuk menyajikan dan menganalisis alur cerita naratif, seperti dongeng atau cerita rakyat. Setiap halaman *pop-up* dapat menggambarkan satu tahap penting dalam alur cerita, seperti pengenalan karakter, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Misalnya, guru

membuat buku *pop-up* tentang dongeng "Kijang dan Buaya". Ketika siswa membuka halaman kedua, muncul gambar buaya besar yang bersembunyi di dalam sungai (menunjukkan konflik awal). Hal ini membantu siswa membayangkan adegan dan memahami urutan kejadian secara konkret.

Penggunaan buku *pop-up* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca dengan suara lantang dan pemahaman. Ketika siswa membaca sebuah cerita yang disajikan dalam bentuk ini, kemunculan elemen *pop-up* berfungsi sebagai petunjuk visual dan *auditori* yang kuat. Sebagai contoh, saat siswa membaca dialog tertentu, guru meminta siswa untuk membuka bagian *pop-up* yang menunjukkan ekspresi karakter dengan secara dramatis. Ini melatih siswa untuk membaca dengan intonasi yang tepat, menggambarkan karakter, dan menghubungkan teks yang dibaca dengan representasi visual yang muncul, sehingga aktivitas membaca menjadi lebih ekspresif dan bermakna.

Komponen *pop-up* secara tegas mendukung keterampilan berbicara, terutama dalam konteks bercerita. Karena alur cerita telah tergambar dengan jelas melalui urutan *pop-up*, siswa mendapatkan panduan visual yang kuat untuk menghadirkan cerita secara koheren. Sebagai contoh, setelah siswa menyelesaikan membaca sebuah cerita, guru meminta mereka untuk menceritakan kembali tanpa melihat teks, hanya mengandalkan urutan visual dari *pop-up* yang muncul. Media ini berfungsi sebagai alat bantu ingatan dan panduan struktural, memastikan siswa dapat menyampaikan narasi dengan baik dari awal hingga akhir. *Pop-Up Media* unggul karena melibatkan aspek kinestetik siswa (gerakan fisik saat membuka dan mengatur buku), yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, media ini juga dapat digunakan sebagai tugas proyek, di mana siswa diberi tanggung jawab untuk

membuat buku *pop-up* mereka sendiri. Misalnya, siswa dapat membuat buku *pop-up* berdasarkan deskripsi teks rumah impian mereka. Tugas ini melatih kreativitas, keterampilan motorik halus, dan kemampuan menulis (mengubah teks deskriptif menjadi visual tiga dimensi), secara kreatif mengintegrasikan kerajinan seni dengan kompetensi bahasa.

b. Media Realia dan Lingkungan

Media dan Lingkungan Realia mengacu pada pemanfaatan benda nyata (*realia*) atau artefak yang ada di dalam dan sekitar lingkungan sekolah sebagai rangsangan utama dalam proses belajar. Unsur ini sangat penting dalam kurikulum merdeka karena memungkinkan guru untuk mengaitkan konsep bahasa yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata siswa (kontekstualisasi). Dengan memanfaatkan benda yang otentik, proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek, melakukan manipulasi terhadapnya, serta mengamati detail secara langsung, yang tidak dapat dilakukan melalui gambar dua dimensi.

Pemanfaatan media lingkungan dan objek nyata (*realia*) terbukti sangat efektif dalam menstimulasi keterampilan berbahasa karena menyajikan objek observasi yang konkret. Dalam praktik berbicara, aktivitas luar kelas seperti mengamati ekosistem sekolah memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi detail spesifik dan menyampaikan secara lisan, yang secara langsung melatih ketepatan kosakata, penyusunan kalimat deskriptif, serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Sementara itu, dalam aspek penulis, keterlibatan sensorik terhadap objek fisik seperti tekstur, warna, dan aroma, memberikan inspirasi yang lebih mendalam dibandingkan sekedar imajinasi atau teks bacaan. Dengan mengeksplorasi artefak atau unsur alam secara

langsung, siswa mampu menghasilkan karya tulis deskripsi yang lebih kaya, detail, dan otentik, sehingga kasus pembelajaran literasi menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Kreativitas dalam penggunaan media realia dan lingkungan terletak pada kemampuan guru untuk memasukkan dan mengubah objek lokal sebagai alat peraga. Guru dapat memanfaatkan bahan daur ulang (seperti botol plastik atau kardus bekas) menjadi objek untuk simulasi tertentu, atau menggunakan artefak budaya setempat. Misalnya, dalam pembahasan mengenai narasi atau mitos lokal, guru dapat membawa replika rumah tradisional atau alat musik tradisional. Objek-objek ini tidak hanya mendorong diskusi dan keterampilan berbicara, tetapi juga mengintegrasikan konten lokal dan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keuntungan praktis dari Realia dan Media Lingkungan adalah efisiensi biaya dan fleksibilitas penggunaannya. Menurut (Ardi Manggala et al., 2024), media ini mudah diakses (baisanya gratis), tidak memerlukan teknologi canggih, dan dapat disesuaikan dengan berbagai topik. Dengan berfokus pada lingkungan sekolah dan sekitarnya, pembelajaran menjadi kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk segera mengubah sumber pembelajaran sesuai dengan topik yang muncul secara spontan selama diskusi, membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa.

3. Komponen Kualitas Pendukung (Esensi Inovasi dan Kreativitas)

Komponen kualitas pendukung adalah inti yang menentukan keberhasilan media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kurikulum Merdeka, yang ditinjau dari tiga tolok ukur utama: relevansi terhadap Capaian Pembelajaran (CP), di mana media harus dirancang khusus untuk mendukung

pencapaian salah satu unsur keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis) sesuai dengan fase perkembangan siswa tingkat interaktivitas yang tinggi, yang memastikan media mendorong keterlibatan aktif siswa melalui manipulasi media, respons langsung, atau kolaborasi, bukan hanya penerimaan informasi secara pasif dan penyajian visual yang menarik, yang merupakan penerapan desain estetika dan fungsional, warna, ilustrasi, atau animasi untuk mempertahankan fokus dan daya minat siswa usia dini.

a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran (CP)

Esensi pertama dari media inovatif adalah relevansi tinggi dan fungsionalitasnya terhadap hasil Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka. Media tidak hanya berfungsi sebagai hiasan atau hiburan, tetapi dirancang sebagai alat strategis yang secara langsung membantu siswa mencapai kompetensi tertentu yang ditargetkan pada setiap tahap perkembangan di tingkat dasar. Media harus dirancang khusus untuk mendukung salah satu dari empat elemen utama bahasa Indonesia: mendengarkan, berbicara, membaca, atau menulis. Sebagai contoh, jika CP tahap A menargetkan kemampuan menulis huruf tegak, maka media inovatif yang relevan seharusnya berupa lembar kerja digital interaktif yang memungkinkan siswa untuk menulis huruf secara langsung di tablet dengan stylus, bukan hanya *e-book* pasif. Relevansi juga mencakup penyesuaian media dengan tingkat kognitif dan usia pelajar (Tahap A, B, atau C di sekolah dasar). Contohnya, untuk CP mendengarkan di Tahap A (Kelas 1-2), media yang relevan adalah video animasi pendek dengan kosakata sederhana yang jelas menceritakan kisah. Sebaliknya, untuk Tahap C (kelas 5-6), media seharusnya berupa podcast informatif dengan kosakata yang lebih kompleks, yang berfungsi

untuk melatih keterampilan mendengar secara akademis.

Media berkualitas berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat kompetensi inti. Misalnya, jika kompetensi yang ditargetkan adalah berbicara (presentasi), maka guru dapat memanfaatkan media papan flanel berbentuk karakter yang memungkinkan siswa untuk menyusun urutan cerita secara fisik sebelum mereka menyampaikannya. Ini menunjukkan bahwa media tersebut berorientasi pada pencapaian kompetensi, bukan sekadar penyampaian informasi. Relevansi media juga harus tercermin dalam penilaian. Media inovatif umumnya menyediakan fitur penilaian formatif yang terintegrasi langsung di dalamnya. Contohnya, modul *e-book* tentang tata bahasa seharusnya memiliki kuis interaktif yang singkat di akhir setiap sub-bab. Kuis ini harus secara konsisten menguji kompetensi dasar yang baru diajarkan, sehingga relevansinya dapat diukur dan efektivitasnya dievaluasi.

b. Tingkat Interaktivitas Tinggi

Media dapat dianggap inovatif apabila memiliki tingkat interaksi yang tinggi, artinya ia mendorong keterlibatan aktif dari siswa, bukan sekadar menyediakan penerimaan informasi yang pasif. Interaksi merupakan inti dari pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ini menciptakan suasana di mana siswa didorong untuk memproses, menganalisis, dan memberi tanggapan terhadap materi yang disajikan. Interaksi tidak harus selalu berbentuk digital dalam media fisik, interaksi diwujudkan melalui manipulasi. Sebagai contoh, papan puisi berbasis magnet, di mana siswa harus mengatur kata-kata magnetik secara fisik menjadi baris puisi. Gerakan memegang, memindahkan, dan menyusun kata-kata ini merupakan interaksi fisik yang menghubungkan tindakan dengan pemahaman secara langsung tentang sintaksis dan pilihan kata.

Dalam media digital, tingkat interaktivitas yang tinggi ditunjukkan lewat fitur umpan balik secara langsung. Contohnya, ketika siswa menjawab kuis di *Quizizz* atau *Kahoot!*, mereka segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Interaksi langsung ini mengurangi waktu tunggu, menjaga momentum belajar, dan memungkinkan siswa untuk segera memperbaiki kesalahan mereka, sebuah fitur inovatif yang sangat efisien. Inovasi juga mencakup interaksi antar siswa. Media harus mendukung kolaborasi. Misalnya, dengan menggunakan *Google Jamboard* atau *Padlet* untuk tugas Bahasa Inggris, di mana sekelompok siswa dapat secara bersamaan (*sinkron*) menulis, berdiskusi, atau memberikan komentar pada draf teks deskriptif yang sama. Interaksi kolaboratif ini melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Interaktivitas yang paling canggih melibatkan kemampuan media untuk mengubah aliran berdasarkan pilihan pengguna. Contohnya, *e-book* naratif yang memiliki skenario bercabang, di mana siswa dapat memilih berbagai akhir cerita. Interaksi tersebut melatih keterampilan siswa untuk berpikir kritis, membuat prediksi, dan memahami konsekuensi dari setiap keputusan dalam narasi. Berdasarkan hal tersebut, media yang digunakan selama pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya (Jannah & Hamzah, 2024)

c. Visualisasi yang Menarik

Penyajian visual yang menarik merupakan elemen penting dalam mendukung kualitas pembelajaran, terlebih bagi siswa tingkat dasar yang sangat responsif terhadap rangsangan visual. Penggunaan desain, warna, animasi, atau ilustrasi yang menarik, cerah serta relevan berfungsi untuk menarik

perhatian dan mempertahankan fokus siswa, sehingga dapat mengurangi potensi kebosanan. Visualisasi yang menarik seharusnya tetap fungsional dan sesuai konteks secukupnya. Sebagai contoh, dalam materi yang membahas perbedaan antara kata baku dan tidak baku, guru menggunakan desain infografis dengan kontras warna yang sederhana namun menarik untuk membandingkan kedua kategori kata tersebut. Visualisasi yang efektif dapat menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi representasi visual yang mudah dipahami. Animasi dan tokoh karakter berfungsi sebagai "penghubung" yang membuat materi pembelajaran menjadi lebih hidup. Misalnya, video animasi yang menampilkan karakter maskot yang menarik untuk menjelaskan aturan penulisan kalimat yang efektif. Karakter-karakter ini dapat berfungsi sebagai panduan belajar yang konsisten, membantu siswa mengingat aturan atau konsep yang disampaikan melalui visualisasi bergerak dan narasi yang informatif dan menarik.

Visualisasi juga mencakup penggunaan tipografi (jenis huruf) dan tata letak yang sesuai untuk kenyamanan visual. Dalam buku digital atau lembar kerja, pengaturannya dirancang rapi, memiliki cukup ruang kosong, dan menggunakan ukuran serta jenis huruf yang sesuai untuk anak-anak. Contohnya, penggunaan huruf sans-serif dengan ukuran besar pada lembar kerja digital memudahkan siswa membaca dan mengurangi kelelahan visual saat menyimak materi. Penyajian visual kreatif dapat membangun keterikatan emosional siswa dengan materi. Misalnya, saat mengajarkan puisi, media digital menampilkan ilustrasi air dengan warna yang menenangkan. Pemilihan warna, nada, dan elemen visual yang tepat dapat menciptakan suasana emosional yang mendukung pemahaman isi teks, sehingga meningkatkan apresiasi siswa terhadap sastra.

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa komponen media pembelajaran yang inovatif dalam Kurikulum Merdeka wajib menggeser paradigma dari metode pasif menuju model yang berpusat pada keterlibatan aktif siswa, didukung oleh tiga pilar kualitas esensial yaitu relevansi fungsional dengan capaian pembelajaran (CP) untuk penguatan spesifik elemen berbahasa tingkat interaktivitas tinggi, baik melalui dukungan kinestetik media fisik (seperti pop-up dan realia) maupun umpan balik seketika pada media digital serta visualisasi yang menarik dan fungsional guna menjaga atensi.

Temuan ini menggarisbawahi kebaruan signifikan berupa konvergensi media integrasi strategis antara elemen fisik dan digital yang berfungsi sebagai kunci utama dalam mendukung pengembangan literasi multimodal dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Oleh karena itu, media yang inovatif harus berfungsi sebagai suatu ekosistem pembelajaran terintegrasi, bukan sekadar alat bantu, sehingga direkomendasikan untuk mengembangkan kerangka kerja terstruktur bagi ekosistem pembelajaran multimodal guna menghubungkan secara optimal keterampilan digital siswa dengan kebutuhan pedagogis materi konkret sesuai filosofi Kurikulum Merdeka.

SARAN

Berdasarkan hasil studi pustaka ini, direkomendasikan bagi praktisi pendidikan, terutama guru Bahasa Indonesia dijenjang sekolah dasar, untuk mengintegrasikan media inovatif berbasis teknologi dengan media fisik secara proporsional demi mewujudkan Profil Dimensi Lulusan yang komprehensif. Orientasi pengembangan media pembelajaran kedepan sistematisnya tidak sekedar mengutamakan aspek mutakhir teknologi,

melainkan lebih menitikberatkan pada fleksibilitas yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi serta pemenuhan pencapaian pembelajaran (CP) pada setiap fase. Meningkatkan kajian ini terbatas pada analisis literatur sekunder, selanjutnya disarankan untuk melakukan studi eksperimental guna menguji efektifitas ekosistem pembelajaran multimodal yang telah dirumuskann. Selain itu, diperlukan dukungan kebijakan berupa penyediaan akses dan pelatihan bagi tenaga pendidik dalam mengoptimalkan potensi lingkungan lokal sebagai sumber belajar realia yang efesian dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Manggala, M., Nyanasuryanadi, P., Suherman, H., Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, P., Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga, S., Boyolali, K., & Jawa Tengah, P. (2024). Mahardika Ardi Manggala, dkk.-Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga 550 Inovatif Pembelajaran Menggunakan E-Modul. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health E-ISSN*, 3(1), 550–557.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, & Adnyana, I. N. W. (2023). Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan). In *Sonpedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bait, E. H., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Arwasih, A., & Ulwan, M. N. (2025). Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97505>
- Baytie, N., & Farida, S. (2025). *Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(2), 555–565. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1559>

- Hasmiati, H., Fawzani, N., & Muhlis, W. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 158–170. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41555>
- Jannah, N. L., & Hamzah, R. A. (2024). *Komponen Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 7(2), 310–322.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZZ*. 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Koelsoem, O., & Kusmiyati. (2024). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(6), 297–303.
- Liana Komalasari, O., Ilham Hamdani, H., Alfarizsky, S., & Riyadhul Jannah, S. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(5), 1608–1614. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Munawarah, M., Nurhasanah, N., & Zain, M. I. (2024). Teacher Capability in Developing Independent Curriculum Learning Tools. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(2), 50–59. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i2.161>
- N.Nuraini, L.Tejasukamana, F. Y. et al. (2023). *Curricula: Principles of curriculum development to improve the quality of learning with Kurikulum Merdeka*. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(1), 87–100. <https://ejournal.upi.edu/index.php/CURRICULA/>
- Safitri, E., & Purnamasari, L. (2024). How Effective is the Use of Digital Evaluation Media in Learning Student: A Review. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(1), 897–901. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i1.303>
- Salim, N. A. (2023). Revolusi Pendidikan: Menavigasi Era Baru Dengan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 14(1), 171–179. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.2231>
- Sarnoto, A. Z. (2024). *Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka*. 06(03), 15928–15939.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). In *Bening Media Publishing* (Vol. 18, Issue 1). Bening media Publishing.
- Triscova, V., Sudaryono, S., & Ekawarna, E. (2023). Growing with Language: Innovation in Developing Indonesian Language Learning Materials. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v13i1.32512>
- Wulandari, R., Aminah, S., Pratiwi, V. U., & Nugrahaini, F. (2024). Analisis Penggunaan Media Grafis, Audiovisual, dan Komputer dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 4(1), 21–26. <https://journal.uir.ac.id/index.php/j-lelc>