

## Media Fabel Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Negeri 4 Jhem Kabupaten Bangli

Ida Ayu Putu Linda Wulandari<sup>1</sup>, Gek Diah Desi Sentana<sup>2</sup>, Ni Nyoman Ayu Suciartini<sup>3</sup>

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: [dayulinda06@gmail.com](mailto:dayulinda06@gmail.com), [geksentana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:geksentana@uhnsugriwa.ac.id), [ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

### ABSTRACT

Indonesian language learning in elementary schools requires interesting media to help students become more active and understand the material more easily. Based on observations in Grade II of SD Negeri 4 Jhem, Bangli Regency, the use of digital learning media was still limited, so learning media suitable for students' characteristics was needed. This study aims to describe the implementation of digital fable media in Indonesian language learning in Chapter 5, Berteman dalam Keragaman. This study also aims to identify the supporting and inhibiting factors and examine students' responses and involvement during the learning process. This research used a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects were the Acting Principal, the Grade II homeroom teacher, and 16 Grade II students of SD Negeri 4 Jhem, while the data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that digital fable media was implemented through planning, learning activities, and closing activities by using the fable video The Mouse Deer and the Giraffe displayed through a Smart TV. The supporting factors included school support, facilities and infrastructure, and students' enthusiasm. The inhibiting factors included electricity problems, internet connection issues, and students' limited ability to use digital media. The students gave positive responses and showed active involvement through attention, enthusiasm, and participation. Therefore, digital fable media can be used as an alternative learning medium to support Indonesian language learning in elementary schools.

**Keywords:** digital fable media, Indonesian language learning, student response, student involvement.

### ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memerlukan media yang menarik agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Berdasarkan hasil observasi di kelas II SD Negeri 4 Jhem Kabupaten Bangli, penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas sehingga diperlukan pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya, serta mengetahui respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi PLT Kepala Sekolah, guru wali kelas II, dan siswa kelas II SD Negeri 4 Jhem yang berjumlah 16 orang. Data dikumpulkan melalui observasi,

---

*wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media fabel digital dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penutup pembelajaran dengan memanfaatkan video fabel "Kancil dan Jerapah" yang ditayangkan melalui Smart TV. Faktor pendukung implementasi media meliputi dukungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta antusias siswa, sedangkan faktor penghambat meliputi gangguan listrik, jaringan internet, dan keterbatasan kemampuan siswa dalam penggunaan media digital. Penggunaan media fabel digital memperoleh respon positif dan meningkatkan keterlibatan siswa yang ditunjukkan melalui perhatian, antusiasme, serta partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.*

**Kata Kunci:** media fabel digital, pembelajaran Bahasa Indonesia, respon siswa, keterlibatan siswa.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik sejak dini. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai dasar dalam memahami berbagai informasi serta materi pembelajaran. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar berlangsung aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran digital merupakan salah satu inovasi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media digital yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas dapat membantu menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (R. Setiawaty et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, (Apriliani1 & Radia2, 2020) menjelaskan bahwa media buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat membaca siswa karena materi disajikan melalui ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Salah satu materi yang dekat dengan dunia anak sekolah dasar adalah teks fabel. Fabel merupakan cerita yang menggunakan tokoh hewan dengan sifat dan perilaku menyerupai manusia sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pengemasan fabel dalam bentuk digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan cerita, gambar, animasi, suara, dan tayangan visual. (Meriyanti & Roza, 2025) menunjukkan bahwa media cerita digital interaktif mampu meningkatkan minat membaca peserta didik. Sejalan dengan itu, (Ramadhani, 2025) menemukan bahwa media fabel digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media cerita digital, khususnya fabel digital, memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Meskipun media digital memiliki potensi yang baik, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 4 Jehem Kabupaten Bangli, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, dan hanya sebagian kecil siswa yang berpartisipasi aktif ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran masih terbatas sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan seluruh peserta didik secara optimal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sekolah pernah menerapkan media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan memperoleh respons positif dari siswa. Peserta didik terlihat lebih fokus, antusias, dan tertarik selama mengikuti pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut belum dilakukan secara berkelanjutan karena masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas pendukung, gangguan teknis, serta kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran inovatif dalam Kurikulum Merdeka dengan praktik pembelajaran yang masih berlangsung di lapangan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, kajian mengenai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan, terutama terkait pengembangan media cerita digital dan pengaruhnya terhadap minat membaca siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman di kelas II sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, orisinalitas penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap proses implementasi media fabel digital, faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya, serta respons dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 4 Jehem Kabupaten Bangli.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman di kelas II SD Negeri 4 Jehem Kabupaten Bangli. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan media fabel digital serta menganalisis respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman di kelas II SD Negeri 4 Jehem Kabupaten Bangli. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Jehem, Kabupaten Bangli, pada bulan April sampai Juni 2026. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Subjek penelitian ini terdiri atas Plt. Kepala Sekolah, guru wali kelas II, dan siswa kelas II SD Negeri 4 Jehem yang berjumlah 16 orang. Objek penelitian adalah implementasi media fabel

digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang meliputi proses pelaksanaan pembelajaran, respons dan keterlibatan siswa, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya. Informan penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki keterlibatan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media fabel digital. Selain itu, teknik snowball sampling juga digunakan untuk memperoleh informasi tambahan yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Data penelitian berupa data kualitatif yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui Plt. Kepala Sekolah, guru wali kelas II, dan siswa kelas II SD Negeri 4 Jhem. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, serta berbagai literatur yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan media fabel digital. Wawancara dilakukan kepada Plt. Kepala Sekolah, guru, dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran dan dokumentasi kegiatan, sedangkan studi kepustakaan digunakan untuk memperkuat landasan teoritis penelitian. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahap penyajian data, data yang telah direduksi disusun secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menemukan makna dari data yang telah diperoleh sesuai dengan fokus penelitian. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari kepala sekolah, guru, dan siswa, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman di kelas II SD Negeri 4 Jhem Kabupaten Bangli dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami siswa. Temuan penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan fokus pada tiga aspek, yaitu implementasi media fabel digital, faktor pendukung dan penghambat, serta respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### *Implementasi Media Fabel Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Implementasi media fabel digital dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penutup pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi Bahasa Indonesia Bab 5 Berteman dalam Keragaman, modul ajar, perangkat pembelajaran, serta media fabel digital berupa video cerita Kancil dan Jerapah yang ditayangkan melalui YouTube menggunakan Smart TV. Pemilihan media tersebut

disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II yang lebih mudah memahami materi melalui gambar, suara, animasi, dan cerita sederhana.

Pada tahap pelaksanaan, guru membuka pembelajaran dengan salam, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru menayangkan video fabel melalui Smart TV agar siswa dapat melihat cerita secara langsung. Siswa kemudian menyimak video, mengamati tokoh dan alur cerita, serta mengikuti kegiatan tanya jawab mengenai isi cerita dan pesan moral. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan isi cerita dan nilai yang diperoleh, terutama mengenai sikap saling menghargai, tidak merendahkan teman, dan hidup rukun dalam keberagaman.

Tabel 1: Tahapan Implementasi Media Fabel Digital

Tahap	Temuan Lapangan	Makna Pembelajaran
Perencanaan	Guru menyiapkan materi Bab 5 Berteman dalam Keragaman, modul ajar, dan video fabel Kancil dan Jerapah.	Pembelajaran disiapkan sesuai tujuan, materi, dan karakteristik siswa kelas II.
Pelaksanaan	Guru menayangkan video fabel melalui Smart TV, kemudian membimbing siswa menyimak, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita.	Media membantu siswa memahami tokoh, alur, dan pesan moral secara lebih konkret.
Penutup	Guru dan siswa menyimpulkan isi cerita serta nilai karakter yang terdapat dalam cerita fabel.	Siswa diarahkan untuk menghubungkan pesan cerita dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran



Gambar 2. Siswa menyimak video cerita fabel digital melalui Smart TV



Gambar 3. Kegiatan tanya jawab mengenai isi cerita fabel



Gambar 4: Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media fabel digital membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa terlihat lebih fokus ketika menyimak cerita karena materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan lisan, tetapi juga melalui visual dan audio. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Meriyanti & Roza, 2025) serta (Ramadhani, 2025) yang menunjukkan bahwa media cerita digital dan fabel digital dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### ***Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Fabel Digital***

Implementasi media fabel digital didukung oleh kebijakan dan dukungan sekolah, ketersediaan sarana prasarana, serta antusiasme siswa. Dukungan sekolah terlihat dari tersedianya perangkat seperti Smart TV, LCD, dan jaringan internet yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap cerita yang ditampilkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Meskipun demikian, pelaksanaan media fabel digital juga menghadapi beberapa hambatan. Hambatan yang ditemukan meliputi gangguan listrik, jaringan internet yang tidak selalu stabil, serta keterbatasan kemampuan siswa dalam penggunaan media digital. Kendala tersebut dapat mengganggu kelancaran pembelajaran apabila tidak diantisipasi dengan baik. Untuk mengatasinya, guru menyiapkan media sebelum pembelajaran, termasuk mengunduh video terlebih dahulu agar pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun koneksi internet bermasalah.

Tabel 2: Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Fabel Digital

Aspek	Temuan Lapangan	Implikasi
Pendukung	Sekolah mendukung inovasi pembelajaran digital dan menyediakan fasilitas seperti Smart TV, LCD, serta jaringan internet.	Guru memiliki peluang untuk menggunakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
Pendukung	Siswa antusias ketika cerita fabel ditampilkan melalui video.	Perhatian dan partisipasi siswa meningkat selama pembelajaran.
Penghambat	Gangguan listrik dan jaringan internet dapat terjadi sewaktu-waktu.	Guru perlu menyiapkan media cadangan atau mengunduh video sebelum pembelajaran.
Penghambat	Sebagian siswa masih memiliki kemampuan terbatas dalam penggunaan media digital.	Guru perlu memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada kesiapan fasilitas, dukungan sekolah, kemampuan guru, dan strategi guru dalam mengantisipasi hambatan teknis. Dengan demikian, implementasi media fabel digital memerlukan perencanaan yang matang agar pembelajaran tetap berjalan efektif.

### ***Respons dan Keterlibatan Siswa terhadap Penggunaan Media Fabel Digital***

Respons siswa terhadap penggunaan media fabel digital menunjukkan hasil yang positif. Siswa merasa senang, tertarik, dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena cerita ditampilkan dalam bentuk video yang memadukan gambar, suara, dan alur cerita. Dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks atau ceramah, media fabel digital membuat pembelajaran lebih konkret dan tidak membosankan bagi siswa kelas II.

Keterlibatan siswa terlihat dari perhatian mereka saat menyimak video, keberanian menjawab pertanyaan guru, serta kemampuan menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri. Beberapa siswa dapat menyebutkan tokoh, memahami alur cerita, dan menangkap pesan moral yang terkandung dalam fabel. Hal ini menunjukkan bahwa media fabel digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami isi cerita dan nilai karakter yang berkaitan dengan tema berteman dalam keragaman.

Tabel 3: Respons dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Temuan Lapangan	Interpretasi
Perhatian	Siswa fokus menyimak video fabel yang ditayangkan melalui Smart TV.	Media visual dan audio membantu menarik perhatian siswa.
Antusiasme	Siswa merasa senang dan tertarik karena cerita ditampilkan dalam bentuk video.	Media fabel digital menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
Partisipasi	Siswa menjawab pertanyaan guru dan menyampaikan pendapat mengenai isi cerita.	Media mendorong keberanian siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
Pemahaman cerita	Siswa mampu menyebutkan tokoh, alur cerita, dan pesan moral.	Media membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret.
Keterampilan berbicara	Siswa mencoba menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.	Pembelajaran mendukung keterampilan berbicara dan literasi siswa.

Pembahasan ini memperlihatkan bahwa media fabel digital sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang berada pada tahap berpikir konkret. Melalui video fabel, siswa dapat melihat tokoh, mendengar narasi, dan memahami pesan cerita secara lebih nyata. Dari sudut pandang konstruktivisme, kegiatan menyimak, bertanya jawab, dan menceritakan kembali isi cerita memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dengan demikian, media fabel digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan respons, keterlibatan, pemahaman, dan penanaman nilai karakter siswa.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media fabel digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 5 Berteman dalam Keragaman di kelas II SD Negeri 4 Jhem Kabupaten Bangli dapat terlaksana dengan baik melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Media fabel digital berupa video cerita Kancil dan Jerapah yang ditayangkan melalui Smart TV mampu membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena memadukan unsur visual, audio, cerita, dan pesan moral, sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita serta

---

nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Kesimpulan lainnya menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media fabel digital didukung oleh adanya dukungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa hambatan, seperti gangguan listrik, ketidakstabilan jaringan internet, dan keterbatasan kemampuan siswa dalam penggunaan media digital. Secara umum, penggunaan media fabel digital memperoleh respons positif dan meningkatkan keterlibatan siswa yang terlihat dari perhatian, antusiasme, keberanian menjawab pertanyaan, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media fabel digital dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian pada jenjang kelas, materi, atau bentuk media digital yang lebih beragam.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani<sup>1</sup>, S. P., & Radia<sup>2</sup>, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Meriyanti, & Roza, D. (2025). *Integrasi media cerita digital interaktif untuk meningkatkan minat membaca Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas rendah di era literasi digital*. 9, 20654–20664.
- Ramadhani, M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DONGENG FABEL DIGITAL BEBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA .... *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 338–352.
- Setiawaty, R., Putri, D. F. P., Mukaromah, N., & Alfantika, S. N. (2025). Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 8(2):307–19.