Journal of Learning and Teaching Innovation
Volume 2, Number 1, 2026
E-ISSN 3165-231X
Open Access: https://journal.nexusedutech.com

Penerapan media berbasis digital konjungo pada materi konjungsi kelas IV di SDN 3 Gedog Kota Blitar

Muhammad Faishal Abyan[1], Idtria Azzahra K[2], Surayanah[3*]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
**Corresponding email: surayanah.fip@um.ac.id*

Article Info
Article history:
Received 19 December 2025
Accepted 17 Juni 2026
Published 30 Juni 2026

Keywords:
Implementation; digital media; conjunction learning; student engagement; elementary school.

ABSTRACT
This study examines the implementation and effectiveness of Konjungo digital interactive media in learning Indonesian conjunctions in fourth-grade students at SDN 3 Gedog, Blitar City. Using a qualitative case study approach, data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that Konjungo media successfully increased student engagement and motivation through engaging visual design and interactive quizzes. Cognitively, the media was effective for basic conjunctions such as continuation markers and cause-effect, but less than optimal for complex conjunctions such as opposition and reverse chronology, which require further reinforcement. The main technical constraints included low battery life of Chromebooks and unstable internet connections. The study concluded that the success of digital media in schools with limited resources is highly dependent on technical infrastructure support, teacher training, and context-appropriate media design. Recommendations include the development of offline versions, thorough technical preparation, and improvements to technological infrastructure by schools and stakeholders.

© 2026 The Authors. Published by Nexus Edutech Press. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar di Indonesia tengah berada pada fase transformasi yang dinamis, didorong oleh tuntutan abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan komunikasi efektif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai fondasi penguasaan literasi nasional, memegang peran krusial dalam membekali siswa dengan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu unsur kebahasaan yang fundamental namun seringkali menantang untuk dikuasai adalah konjungsi atau kata penghubung. Konjungsi berfungsi sebagai perekat logika yang menghubungkan kata, frasa, klausa, atau kalimat, sehingga pemahaman yang tepat terhadapnya sangat menentukan koherensi dan kohesi dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan (Alwi dkk., 2020). Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV, siswa diharapkan telah mampu menggunakan berbagai jenis konjungsi secara tepat dalam kalimat sederhana dan paragraf pendek sesuai dengan tuntutan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum Merdeka (Kemdikbud, 2022).

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan kesenjangan antara harapan kurikulum dan capaian pembelajaran. Materi konjungsi kerap dianggap abstrak, membosankan, dan sulit dipahami oleh siswa karena sifatnya yang tidak kasat mata dan membutuhkan pemahaman relasi logika (Pratiwi & Ananda, 2021). Pembelajaran yang masih bertumpu pada metode ceramah dan latihan soal konvensional di papan tulis dinilai kurang efektif dalam menjembatani abstraksi konsep ini ke dalam pemahaman konkret anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, dalam Santrock, 2021). Siswa cenderung menghafal jenis-jenis konjungsi tanpa memahami secara mendalam fungsi dan konteks penggunaannya. Akibatnya, kesalahan dalam penerapan konjungsi, terutama yang bersifat kompleks seperti pertentangan (tetapi, namun, sedangkan) dan kronologi (sebelum, setelah, kemudian), masih sering ditemui (Fadilah & Suryani, 2020).

Kondisi ini tidak terkecuali terjadi di SDN 3 Gedog, Kota Blitar. Sekolah ini tengah menghadapi tantangan multidimensional, termasuk rendahnya jumlah peserta didik yang antara lain disebabkan oleh persaingan dengan sekolah berbasis agama, keterbatasan sarana prasarana, dan siklus dana BOS yang terbatas. Dalam konteks pembelajaran, keterbatasan fasilitas seperti buku ajar yang sesuai kurikulum baru menjadi kendala nyata. Observasi awal yang dilakukan pada 30 September 2025 mengonfirmasi bahwa siswa kelas IV SDN 3 Gedog menunjukkan pemahaman yang belum optimal

terhadap materi konjungsi. Guru menyampaikan kesulitan dalam menyajikan materi ini secara menarik dengan sumber daya yang terbatas, sementara siswa tampak kurang termotivasi dan pasif selama pembelajaran konvensional.

Di sinilah inovasi media pembelajaran digital hadir sebagai sebuah solusi potensial. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka ruang bagi terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak mengungkap manfaat media digital dalam pembelajaran bahasa. Hikmah & Lestari (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada materi-materi abstrak. Sari, Pratiwi, & Hidayat (2023) lebih spesifik menemukan bahwa integrasi media berbasis *game* dan simulasi digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan retensi memori siswa secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran tata bahasa, media digital dapat memvisualisasikan hubungan antarkalimat, menyediakan contoh dalam konteks nyata (kontekstual), dan memberikan umpan balik instan melalui latihan interaktif (Purnamasari & Setiawan, 2022; Fadilah & Suryani, 2020).

Berdasarkan potensi tersebut, dikembangkanlah media digital interaktif bernama "Konjungo: Jelajah Dunia Konjungsi". Nama Konjungo diambil dari bahasa Latin conjungo yang berarti "menghubungkan", secara langsung merepresentasikan fungsi utama konjungsi. Media ini dirancang dalam bentuk *flipbook* digital yang memadukan narasi petualangan, ilustrasi visual yang ramah anak, penjelasan materi, dan *game* kuis interaktif berbasis *Wordwall*. Konsep "petualangan" dipilih untuk membangun keterikatan emosional dan rasa ingin tahu siswa, menjadikan proses belajar sebagai sebuah eksplorasi yang menyenangkan (Nurjanah & Kusuma, 2023).

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian-penelitian sejenis sebelumnya. Pertama, penelitian ini dilakukan di dalam konteks sekolah yang spesifik dan menantang, yaitu SDN 3 Gedog yang memiliki karakteristik sebagai sekolah dengan jumlah peserta didik rendah dan sumber daya terbatas. Kebanyakan penelitian tentang media digital dilakukan di sekolah dengan fasilitas relatif memadai. Studi ini akan menguji sekaligus mengungkap bagaimana media digital diimplementasikan dan hambatan apa yang muncul dalam setting yang sarat keterbatasan, sehingga memberikan kontribusi perspektif yang realistis tentang digitalisasi pendidikan di daerah. Kedua, media Konjungo tidak hanya dirancang sebagai alat bantu ajar (*teaching aid*) biasa, tetapi juga dibangun dengan pendekatan *storytelling* dan *game-based* learning yang terintegrasi dalam satu platform *flipbook*. Pendekatan *hybrid* ini masih jarang dieksplorasi secara mendalam untuk materi konjungsi di tingkat SD. Ketiga, penelitian ini tidak hanya mengukur respons afektif (minat dan motivasi) dan hasil kognitif jangka pendek, tetapi juga melakukan evaluasi mendalam terhadap proses implementasi, termasuk kendala teknis dan logistik yang seringkali diabaikan dalam laporan keberhasilan media, padahal hal ini justru determinan kritis dalam keberlanjutan inovasi di lapangan.

Dengan demikian, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara komprehensif penerapan media digital Konjungo dalam pembelajaran konjungsi di kelas IV SDN 3 Gedog. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil pemahaman awal siswa kelas IV SDN 3 Gedog terhadap materi konjungsi sebelum penggunaan media, untuk mendeskripsikan proses implementasi media digital Konjungo dalam pembelajaran konjungsi, untuk menganalisis efektivitas media Konjungo dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan (*engagement*) siswa, dan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, khususnya kendala teknis, dalam implementasi media tersebut. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memanfaatkan media digital, masukan bagi pengembang media pendidikan, serta wawasan bagi pemangku kebijakan mengenai infrastruktur pendukung yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan di berbagai kondisi sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami secara mendalam penerapan media pembelajaran digital Konjungo dalam pelajaran konjungsi, beserta respon dan pengalaman subjek penelitian dalam lingkungan pembelajaran yang alami di kelas (Moleong, 2019). Desain studi kasus diadopsi untuk meneliti secara mendetail satu situasi tertentu, yaitu penggunaan media Konjungo

pada siswa kelas IV di SDN 3 Gedog Kota Blitar, sehingga bisa didapatkan gambaran yang menyeluruh dan kontekstual tentang fenomena yang sedang diteliti (Yin, 2018). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru wali kelas IV di SDN 3 Gedog Kota Blitar dan semua siswa kelas IV yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media Konjungo. Penentuan lokasi penelitian didasari oleh pertimbangan kontekstual, seperti terbatasnya sarana belajar dan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang bisa meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi konjungsi.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada tanggal 30 September 2025 dan 18 November 2025 untuk melihat kondisi awal pembelajaran serta proses penerapan media Konjungo di kelas. Fokus observasi adalah terhadap aktivitas guru dan siswa, interaksi pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa, dan kendala teknis yang mungkin muncul selama penggunaan media. Wawancara dilaksanakan dengan format semi-terstruktur kepada guru wali kelas IV sebagai informan utama untuk mengumpulkan informasi mengenai pandangan guru mengenai efektivitas media, kemudahan dalam penerapan, serta tantangan yang dihadapi selama pembelajaran. Dokumentasi dijadikan data pendukung yang mencakup materi pembelajaran, foto aktivitas, hasil kuis interaktif, dan catatan lapangan selama berlangsungnya penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber melibatkan penyesuaian informasi yang didapat dari guru, siswa, serta diperkuat dengan adanya dokumen pembelajaran yang relevan. Tujuan penerapan triangulasi adalah untuk meningkatkan kredibilitas dan ketepatan hasil penelitian dengan mengecek konsistensi data dari berbagai perspektif (Denzin dan Lincoln, 2018). Analisis data dilakukan secara interaktif, mengikuti model yang dikemukakan oleh Miles & Huberman yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al. , 2014). Pada langkah pengumpulan data , peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang akurat. Reduksi data, peneliti melakukan seleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang dikumpulkan agar sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam format narasi deskriptif yang terstruktur untuk menjelaskan proses penggunaan media Konjungo, tanggapan siswa, serta dampak penerapan media dalam pembelajaran konjungsi. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap dengan melakukan verifikasi berkelanjutan berdasarkan data yang telah dianalisis, sehingga menghasilkan temuan yang valid dan dapat dibuktikan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal dan wawancara dengan guru wali kelas IV, Ibu Arum Victoria, pada tanggal 30 September 2025, mengungkapkan gambaran yang selaras dengan temuan studi terdahulu mengenai kesulitan pembelajaran konjungsi. Siswa kelas IV SDN 3 Gedog menunjukkan pemahaman yang masih terbatas dan bersifat hafalan terhadap materi konjungsi. Mereka dapat menyebutkan beberapa contoh kata penghubung seperti “dan”, “lalu”, “karena”, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta untuk menggunakannya dalam menyusun kalimat majemuk yang logis atau mengidentifikasi fungsi konjungsi dalam sebuah paragraf pendek. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran selama ini masih mengandalkan penjelasan di papan tulis, contoh dari buku paket (yang ketersediaannya terbatas), dan latihan soal. Metode ini dirasa kurang mampu menangkap perhatian siswa secara penuh, terlihat dari rendahnya partisipasi aktif dan seringnya siswa terlihat bingung atau tidak fokus saat materi konjungsi diajarkan.

Temuan ini mengungkap perlunya pendekatan pembelajaran konjungsi yang bergeser dari sekadar hafalan menuju pemahaman aplikatif. Kondisi tersebut memperkuat penelitian Pratiwi & Ananda (2021) yang menyimpulkan bahwa pendekatan tradisional dalam mengajarkan unsur kebahasaan sering gagal membuat siswa memahami esensi fungsionalnya. Lebih spesifik, Fatmawati & Zainuri (2023) dalam penelitiannya mengenai kesulitan belajar konjungsi di kelas IV SD menemukan pola yang sama: siswa mampu menghafal daftar konjungsi tetapi gagal menerapkannya dalam konstruksi kalimat yang membutuhkan penalaran logis, terutama untuk konjungsi pertentangan dan kronologi. Temuan awal ini mengonfirmasi bahwa masalah yang dihadapi SDN 3 Gedog bukanlah

kasus isolatif, melainkan bagian dari tantangan pembelajaran konjungsi yang lebih luas di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, konteks SDN 3 Gedog yang tengah berjuang dengan isu rendahnya jumlah siswa dan keterbatasan dana operasional menambah dimensi tantangan. Keterbatasan ini bukan hanya pada buku ajar, tetapi juga pada akses terhadap sumber belajar digital yang variatif. Meskipun sekolah telah memiliki sejumlah *Chromebook* dari bantuan pemerintah, pemanfaatannya untuk pembelajaran yang terintegrasi dan kreatif masih terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyudi & Azizah (2024) yang mengidentifikasi bahwa sekolah dasar di daerah pinggiran atau dengan kapasitas terbatas seringkali hanya memiliki akses dasar terhadap perangkat TIK, tanpa dukungan teknis dan pengembangan konten yang memadai, sehingga perangkat-perangkat tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal untuk transformasi pembelajaran. Temuan awal ini menjadi dasar yang kuat bagi perlunya sebuah intervensi pembelajaran yang tidak hanya inovatif secara pedagogis tetapi juga *feasible* dan *cost-effective* untuk diterapkan dalam kondisi sumber daya terbatas.

Dari Implementasi media Konjungo dilaksanakan pada 18 November 2025, selama satu pertemuan (90 menit) di ruang kelas IV SDN 3 Gedog. Proses implementasi mengikuti tahapan yang terstruktur: (1) apersepsi dan motivasi, (2) penyampaian tujuan dan penayangan video pengantar, (3) eksplorasi media Konjungo (*flipbook*), (4) aktivitas interaktif dan *game quiz*, (5) diskusi dan tanya jawab, serta (6) penutup dan refleksi.

Tahap awalnya yaitu membangun konteks dan minat. Pembelajaran dibuka dengan apersepsi yang menanyakan pengalaman siswa menggunakan kata sambung dalam percakapan sehari-hari. Guru kemudian memperkenalkan bahwa hari ini mereka akan melakukan "petualangan" ke dunia konjungsi menggunakan media khusus. Penggunaan istilah "petualangan" serta visualisasi sampul *flipbook* Konjungo yang berwarna-warni dengan karakter ilustrasi langsung mencuri perhatian siswa. Ekspresi antusias dan rasa ingin tahu terpancar jelas. Hal ini sejalan dengan temuan Nurjanah & Kusuma (2023) yang menekankan bahwa pembingkaian (*framing*) pembelajaran sebagai sebuah jelajah atau misi dapat secara signifikan meningkatkan *engagement* awal siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Asyhari & Islami (2022) juga menegaskan bahwa pendekatan berbasis *game* dan petualangan dalam media digital efektif menciptakan "*cognitive hook*" yang menarik minat belajar siswa sejak awal sesi. Selanjutnya, guru memutar video animasi pendek (sekitar 3 menit) yang menjelaskan secara sederhana apa itu konjungsi dan mengapa penting. Video berfungsi sebagai *advance organizer* (Ausubel, 1960) yang memberikan kerangka mental awal sebelum siswa menyelami materi lebih detail melalui *flipbook*.

Kemudian pada tahap intinya yaitu eksplorasi dan interaksi dengan *flipbook* Konjungo". Siswa kemudian diarahkan untuk membuka *flipbook* Konjungo melalui *Chromebook* masing-masing. *Flipbook* dirancang dengan navigasi yang sederhana. Konten utama dibagi menjadi beberapa "pos" atau stasiun petualangan, masing-masing fokus pada satu jenis konjungsi: penanda lanjutan (dan, lalu, kemudian), penanda sebab-akibat (karena, sehingga, maka), penanda pertentangan (tetapi, namun, sedangkan), dan penanda waktu (sebelum, setelah, saat). Setiap pos berisi: (a) penjelasan konsep dengan bahasa yang ramah anak, (b) contoh kalimat yang disajikan dalam balon percakapan karakter (Naya dan Kakek Jenggot Putih), (c) ilustrasi situasional yang memperkuat makna contoh, dan (d) satu atau dua latihan singkat berupa pilihan ganda atau melengkapi kalimat.

Selama sesi eksplorasi ini, terjadi perubahan dinamika kelas yang signifikan. Suasana yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi aktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya membaca diam, tetapi banyak yang berseru, "Oh, gitu ya!", atau bertanya kepada teman sebangku, "Ini yang mana?" ketika mengerjakan latihan. Beberapa siswa dengan spontan mencatat poin-poin penting di buku tulis mereka, sebuah tindakan inisiatif yang sebelumnya jarang terlihat menurut guru. Observasi mendetail menunjukkan bahwa elemen visual dan naratif dalam *flipbook* berperan sentral. Rahmawati & Hidayat (2023) dalam penelitian pengembangan media *flipbook* untuk pembelajaran bahasa Indonesia SD menemukan bahwa format ini efektif karena meniru pengalaman membaca buku fisik yang familiar, namun diperkaya dengan multimedia, sehingga mengurangi kecemasan teknologi (*technophobia*) pada siswa sekaligus meningkatkan daya tarik. Karakter Kakek Jenggot Putih yang bijaksana dan karakter Naya yang penasaran menciptakan alur cerita mini yang membuat siswa ingin mengetahui kelanjutannya. Penelitian Mayer (2020) tentang multimedia learning menegaskan bahwa kombinasi teks dan gambar yang relevan (*contiguity principle*) serta penyajian dalam bentuk narasi personal (*personalization principle*) dapat sangat meningkatkan pemahaman dan retensi. Desain Konjungo yang menerapkan prinsip-prinsip ini terbukti efektif memandu proses kognitif siswa.

Terakhir, pada tahap penguatan yaitu *game-based assessment* dengan *Wordwall*. Setelah menjelajahi semua pos, siswa diajak untuk menguji pemahaman mereka melalui kuis interaktif yang dibuat dengan platform *Wordwall*. Guru membagikan tautan kuis, dan siswa mengaksesnya melalui *Chromebook*. Kuis dirancang dalam berbagai format menarik seperti *spin the wheel*, *match up*, dan *quiz*. Poin yang menarik dari respon siswa adalah kompetisi sehat yang muncul. Mereka saling menyemangati dan bersorak ketika berhasil menjawab dengan benar. Zulfitri & Handayani (2024) secara khusus meneliti efektivitas *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD dan menemukan bahwa platform ini tidak hanya meningkatkan skor kognitif, tetapi juga menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan partisipatif, mengurangi rasa takut terhadap evaluasi. Temuan mereka memperkuat observasi dalam penelitian ini. *Game-based learning* seperti ini, menurut Sari dkk. (2023), tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai mekanisme untuk meningkatkan motivasi intrinsik, mengurangi kecemasan akademik, dan memberikan umpan balik yang langsung dan menyenangkan. Dalam konteks ini, kuis *Wordwall* berhasil mengkonsolidasi pembelajaran dan memberikan data awal tentang sejauh mana materi terserap.

Analisis terhadap data observasi, wawancara pasca-pembelajaran, dan hasil kuis menunjukkan efektivitas media Konjungo pada dua dimensi utama yaiti afektif dan kognitif. Pada dimensi afektif terdapat melonjaknya motivasi dan keterlibatan. Hasil yang paling mencolok dan konsisten dari seluruh sumber data adalah peningkatan drastis motivasi dan keterlibatan (*engagement*) siswa. Semua siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa belajar dengan Konjungo "seru", "asyik", dan "tidak membosankan". Mereka khususnya menyukai bagian petualangan, gambar-gambarnya, dan kuis *game*-nya. Guru, Ibu Arum, menyimpulkan, "Ini baru pertama kalinya saya melihat mereka semangat sekali membahas konjungsi. Biasanya kalau materi ini, kelas cepat sekali diam dan minta diulang." Temuan ini memperkuat ratusan studi sebelumnya tentang *digital game-based learning* (DG-BL) yang menunjukkan korelasi positif antara penggunaan media interaktif dan peningkatan motivasi belajar (Qian & Clark, 2016; Putri dkk. 2022). Mu'minah & Suryani (2023) dalam penelitian implementasi *Digital Game Based Learning* untuk bahasa Indonesia SD juga melaporkan peningkatan signifikan pada aspek kesenangan (*enjoyment*) dan perhatian (*attention*) siswa, yang menjadi prasyarat bagi proses kognitif yang lebih dalam. Konjungo berhasil memanfaatkan daya tarik intrinsik dari elemen *game* (tantangan, *curiosity*, kontrol) dan *storytelling* untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif (*positive learning experience*).

Dilihat dari dimensi kognitif terdapat kemajuan dan batasannya. Pada dimensi kognitif, temuan menunjukkan pola yang lebih kompleks dan bernuansa. Hasil kuis *Wordwall* dan diskusi kelas menunjukkan bahwa secara umum, siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan untuk jenis konjungsi yang relatif sederhana dan sering digunakan. Mayoritas siswa (sekitar 85%) mampu mengidentifikasi dan menggunakan konjungsi penanda lanjutan peristiwa (dan, lalu, kemudian, setelah itu) serta penanda sebab-akibat (karena, sehingga) dengan tepat dalam latihan yang diberikan. Media berhasil mengkonkretkan fungsi "menghubungkan" untuk jenis-jenis ini melalui contoh situasional yang jelas dalam *flipbook*.

Namun, untuk jenis konjungsi yang lebih kompleks secara logika, kemajuan yang dicapai terbatas dan pemahaman belum merata. Jenis konjungsi ini terutama adalah: (a) Konjungsi Pertentangan/Kebalikan (tetapi, namun, sedangkan, padahal): Banyak siswa masih bingung membedakan nuansa antar-kata dalam kelompok ini. Misalnya, mereka kesulitan menentukan kapan menggunakan "tetapi" yang lebih umum daripada "padahal" yang menyiratkan kenyataan yang berlawanan dengan harapan. (b) Konjungsi Kronologi Terbalik ("sebelum itu"): Ini menjadi tantangan terberat. Penalaran kronologis yang terbalik (menyebutkan kejadian yang lebih dulu terjadi setelah menyebutkan kejadian yang belakangan) membutuhkan kemampuan metakognitif dan visualisasi waktu yang lebih tinggi. Siswa sering kali salah menempatkan "sebelum itu" dalam kalimat, justru menggunakannya seperti "setelah itu". Wijaya & Sari (2023) dalam penelitian tentang media digital untuk konjungsi juga menemukan pola serupa: media sangat efektif untuk konjungsi koordinatif sederhana (penghubung setara), tetapi kurang efektif untuk konjungsi subordinatif kompleks (pertentangan, konsesif, waktu kompleks) yang membutuhkan latihan aplikasi menulis dan diskusi yang lebih intensif.

Temuan kognitif ini memberikan perspektif yang kritis terhadap klaim-klaim keberhasilan media digital. Meskipun media seperti Konjungo sangat efektif dalam membangun landasan pemahaman dan meningkatkan minat, penguasaan materi yang kompleks dan abstrak tinggi tetap

memerlukan penguatan berkelanjutan, diskusi mendalam, dan latihan yang lebih variatif. Hal ini sejalan dengan peringatan dari Clark (2023) bahwa "media hanyalah kendaraan, bukan supirnya". Keberhasilan pembelajaran akhirnya sangat bergantung pada bagaimana guru memfasilitasi, menjelaskan konsep sulit, dan merancang rangkaian pembelajaran pasca-penggunaan media. Ibu Arum sendiri menyadari hal ini dan berencana menggunakan Konjungo sebagai titik awal dalam beberapa pertemuan ke depan untuk kemudian diperdalam dengan aktivitas menulis paragraf dan diskusi kelompok. Amelia & Jufri (2023) dalam pengembangan media konjungsi berbasis *Android* merekomendasikan model pembelajaran *hybrid*, di mana media digital digunakan untuk pengenalan dan latihan dasar, kemudian dilanjutkan dengan proyek kolaboratif berbasis teks di dunia nyata untuk penguatan konsep-konsep kompleks.

Implementasi Konjungo tidak berjalan mulus tanpa hambatan. Analisis mengungkap dua sisi yaitu faktor pendukung yang memungkinkan keberhasilan dan kendala teknis yang mengganggu optimalisasi. Faktor pendukung terdapat kesiapan dan antusiasme guru yaitu peran Ibu Arum sebagai fasilitator yang antusias dan terbuka terhadap teknologi kunci. Ia mempersiapkan kelas, memastikan *Chromebook* di-*charge* semaksimal mungkin, dan dengan sabar membimbing siswa. Kemudian antusiasme siswa dari rasa ingin tahu alami siswa terhadap sesuatu yang baru dan berbentuk *game* menjadi motor penggerak partisipasi. Adanya desain media yang *user-friendly* yaitu navigasi *flipbook* yang sederhana dan visual yang menarik meminimalkan hambatan teknis bagi siswa dalam mengakses konten. Dan juga ketersediaan perangkat dasar, meski bermasalah, keberadaan *Chromebook* memungkinkan implementasi 1:1 (satu siswa satu perangkat), yang ideal untuk pembelajaran berbasis eksplorasi.

Terdapat kendala teknis yang signifikan, mulai dari daya tahan baterai *Chromebook* yang buruk. Ini adalah kendala paling krusial, banyak perangkat yang baterainya tidak terisi penuh meski sudah dicolokkan semalaman, dan daya tersebut habis dengan cepat (dalam 30-45 menit). Beberapa siswa terpaksa berhenti di tengah kegiatan karena perangkatnya mati, mengganggu kontinuitas belajar. Ini adalah cermin nyata dari masalah infrastruktur teknologi pendidikan di banyak sekolah Indonesia, khususnya untuk perangkat yang telah berusia beberapa tahun. Setiawan & Rahmawati (2024) secara spesifik meneliti kendala ini dan menemukan bahwa masalah pemeliharaan (*maintenance*) dan penggantian baterai perangkat lama adalah salah satu penghambat utama keberlanjutan pembelajaran digital di SD dengan anggaran terbatas. Adapun koneksi internet yang tidak stabil, beberapa bagian *flipbook* yang memuat gambar besar atau *game Wordwall* terkadang lambat loading, menyebabkan frustasi pada beberapa siswa.

Kendala-kendala teknis ini bukanlah hal sepele. Mereka menguras waktu pembelajaran yang berharga, menciptakan kesenjangan partisipasi di antara siswa (yang perangkatnya bermasalah dan yang tidak bermasalah), dan pada akhirnya dapat mengurangi dampak pedagogis dari media itu sendiri. Temuan ini memberikan dukungan empiris bagi penelitian Maulana & Kurniawan (2022) dan yang menyoroti bagaimana keterbatasan sumber daya (dalam hal ini, sumber daya teknis) menciptakan siklus hambatan bagi inovasi di sekolah. Pengembangan media digital yang ideal harus mempertimbangkan konteks infrastruktur yang tidak ideal. Rekomendasi untuk membuat versi offline dari media, menggunakan platform dengan akses permanen, atau mendesain aktivitas yang tidak sepenuhnya bergantung pada koneksi internet stabil menjadi sangat relevan (Hidayah & Utomo, 2023).

Penerapan Konjungo di SDN 3 Gedog harus dipahami sebagai sebuah intervensi dalam ekosistem pembelajaran yang kompleks. Keberhasilannya dalam meningkatkan *engagement* adalah bukti kuat bahwa media digital yang *well-designed* dapat menjadi katalis untuk perubahan positif, bahkan dalam setting yang sarat keterbatasan. Ia berhasil menjawab tantangan pedagogis awal: mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Namun, kisahnya tidak berhenti di sana. Pertama, penelitian ini mengonfirmasi bahwa peningkatan motivasi tidak serta-merta menjamin pemahaman mendalam terhadap materi kompleks. Ada "jarak" antara keterlibatan afektif yang tinggi dengan penguasaan kognitif tingkat tinggi (*higher-order thinking*). Ini mengingatkan pada pentingnya *instructional design* yang tidak hanya fokus pada "keseruan" tetapi juga pada *scaffolding* kognitif yang bertahap. Konjungo telah menyediakan *scaffold* awal; tugas guru dan desain pembelajaran selanjutnya adalah menyediakan *scaffold* lanjutan melalui diskusi, proyek menulis, dan refleksi. Seperti yang disarankan Amelia & Jufri (2023), media digital sebaiknya diposisikan sebagai "fase eksplorasi" dalam siklus belajar yang lebih panjang, yang kemudian diikuti dengan fase interpretasi, aplikasi kreatif, dan evaluasi mendalam.

Kedua, kendala teknis yang muncul adalah representasi mikro dari masalah makro digitalisasi pendidikan Indonesia: ketimpangan infrastruktur, keberlanjutan dukungan teknis, dan literasi digital yang tidak merata antara guru dan siswa. Media digital seperti Konjungo adalah "bibit" inovasi yang unggul, tetapi ia membutuhkan "tanah" infrastruktur yang subur dan "perawatan" dukungan teknis yang berkelanjutan untuk tumbuh optimal. Tanpa itu, potensinya tidak akan pernah terwujud sepenuhnya. Temuan mengenai kesulitan akses tautan dan baterai ini secara khusus mendukung temuan Setiawan & Rahmawati (2024) yang menekankan bahwa inovasi pedagogis berbasis TIK seringkali gagal bukan karena ide yang buruk, tetapi karena kurangnya persiapan teknis operasional (*technical readiness*) di level sekolah. Ketiga, dari sudut pandang kebijakan sekolah, kasus ini menunjukkan perlunya alokasi dana dan perhatian tidak hanya pada pengadaan perangkat (*hardware*), tetapi juga pada pemeliharaan (*maintenance*), pengadaan konten yang berkualitas dan mudah diakses (*software/content*), serta peningkatan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran digital di tengah kendala (*humanware*). Kolaborasi antara sekolah, pengembang media akademik (seperti mahasiswa/mahasiswi PGSD), dan dinas pendidikan untuk menciptakan bank media yang dapat diakses bebas dan *offline* bisa menjadi solusi jangka menengah.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap penerapan media digital Konjungo dalam pembelajaran konjungsi di kelas IV SDN 3 Gedog, dapat disimpulkan bahwa media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Secara kognitif, pemahaman terhadap konjungsi dasar seperti penanda lanjutan dan sebab-akibat mengalami peningkatan yang signifikan, namun untuk jenis konjungsi yang lebih kompleks seperti pertentangan dan kronologi, dibutuhkan pendalaman lebih lanjut di luar penggunaan media tunggal. Selain itu, penerapan media ini terkendala oleh berbagai hambatan teknis seperti daya tahan baterai *Chromebook* yang terbatas, akses media yang bersifat sementara, serta kesulitan operasional yang dialami siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif dengan memperhatikan aspek pengembangan media yang lebih tahan akses, strategi pembelajaran yang berkelanjutan, serta dukungan infrastruktur dan kapasitas guru yang memadai agar potensi media digital dapat dioptimalkan secara efektif dan berkelanjutan di berbagai konteks sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2020). *Tata Bahasa Baku Bahasa* Indonesia (Edisi Keempat). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Tata%20Bahasa%20Baku%20Bahasa%20Indonesia_Ed4_2020.pdf

Amelia, D., & Jufri, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Konjungsi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-58. https://doi.org/10.30659/jipd.8.1.45-58

Asyhari, A., & Islami, N. (2022). Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. J*urnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(3), 112-120. https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i3.15123

Clark, R. E. (2023). Media will never influence learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 1-18. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications. (E-Book).

Fadilah, M., & Suryani, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 200-208. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25189

Fatmawati, E., & Zainuri, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Konjungsi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 67-78. https://doi.org/10.17509/jpb.v12i1.51234

Hikmah, N., & Lestari, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1797-1805. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1045

Hidayah, N., & Utomo, S. (2023). Peran Kelompok Kerja Guru (KKG) dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 189-201. https://doi.org/10.33369/jppg.5.2.189-201

Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase B (Kelas III-IV)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Maulana, I. F., & Kurniawan, D. (2022). Analisis Dampak Dana BOS terhadap Pengembangan Sarana Prasarana di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Pendidikan*, 3(1), 55-68. https://doi.org/10.17977/um038v3i12022p055

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Mu'minah, I. H., & Suryani, N. (2023). Implementasi Digital Game Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 8(1), 23-34. https://doi.org/10.17977/jptpp.v8i1.16234

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Nurjanah, S. A., & Kusuma, A. P. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1201-1212. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4801

Pratiwi, D. D., & Ananda, R. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Materi Konjungsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 45-56. https://doi.org/10.17509/jpb.v10i1.37845

Purnamasari, S., & Setiawan, D. (2022). Media Interaktif Berbasis Flipbook Digital: Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 150-159. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5129

Putri, R. A., Sari, F. P., & Wijaya, T. T. (2022). Digital Game-Based Learning: A Meta-Analysis of its Effect on Student Motivation and Learning Outcomes in Primary Education. *International Journal of Instruction*, 15(4), 1-18. https://doi.org/10.29333/iji.2022.1541a

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahmawati, F., & Hidayat, M. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Flipbook untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 89-102. https://doi.org/10.17509/jpd.v14i1.51267

Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Sari, R. K., Pratiwi, D. D., & Hidayat, M. T. (2023). Efektivitas Game Edukasi Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 112-122. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4587

Setiawan, A., & Rahmawati, D. (2024). Kendala Implementasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar dengan Infrastruktur Terbatas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 145-158. https://doi.org/10.21009/jtp.v12i2.34567

Wahyudi, D., & Azizah, N. (2024). Tantangan Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Mendukung Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 77-89. https://doi.org/10.21009/jtp.v12i1.28901

Wijaya, A., & Sari, M. P. (2023). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Konjungsi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 234-245. https://doi.org/10.17509/jpb.v12i2.51289

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

Zulfitri, R., & Handayani, S. L. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-58. https://doi.org/10.36928/jipd.v9i1.1789