

Pembelajaran Sastra Berbasis Coding Scratch untuk Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar

Tuti Marlina, Wahyu Sukartiningsih, Hendratno, Suryanti

Universitas Negeri Surabaya

*Correspondence author: tutimatlina.mhs@unesa.ac.id

Article History

Received : 12 Agustus 2025

Accepted : 22 Oktober 2025

Published : 01 Januari 2026

Keywords

Scratch Coding;
Literary Literacy;
Reading Skills;
Speaking Skills;
Elementary School

Abstract

The development of digital technology and artificial intelligence (AI) has driven significant changes in education, particularly in the development of literacy and 21st-century skills. This study aims to improve elementary school students' literary reading and speaking skills through the implementation of Scratch Coding-based learning. The study was conducted at MI Al Ichsan using a Classroom Action Research (CAR) approach implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 18 fifth-grade students in the 2024/2025 academic year. The research instruments included observation sheets for reading and speaking skills, field notes, interviews, and documentation of students' digital creations. The findings indicate an improvement in students' literary reading and speaking skills following the implementation of Scratch Coding-based learning. The average reading skill score increased from 3.2 (good category) in Cycle I to 3.6 (very good category) in Cycle II, while speaking skills increased from 3.1 to 3.5, representing an overall improvement of 12.5%. Students demonstrated significant development in pronunciation, intonation, comprehension, speaking fluency, and self-confidence. In addition to improving language skills, Scratch Coding-based learning enhanced students' motivation, participation, and creativity in appreciating literary works. These findings indicate that the integration of digital technology into Indonesian language learning can create an interactive and contextual learning environment while simultaneously developing literary and digital literacy. The implications of this study highlight the importance of digital media-based learning innovations in madrasahs such as MI Al Ichsan to support the development of 21st-century skills, including critical thinking, communication, collaboration, and creativity.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan literasi dan komunikasi siswa (Maritim, 2023; Noveliana & Ghani, 2022). Bahasa Indonesia bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga sarana berpikir, mengekspresikan gagasan, dan menanamkan nilai-nilai moral serta karakter (Anggraini, 2020; Muhafidin, 2021). Menurut Kemendikbud, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa utama (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) sebagai bekal utama dalam memahami berbagai bidang ilmu (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus dikelola dengan pendekatan yang menarik, kreatif, dan kontekstual agar dapat menumbuhkan motivasi belajar serta kemampuan literasi siswa sejak dini.

Pada praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, termasuk di MI Al Ichsan, masih menghadapi tantangan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di sekolah tersebut cenderung masih berpusat pada guru dan menggunakan metode konvensional. Aktivitas membaca dan berbicara dalam pembelajaran sastra sering kali dilakukan secara bergiliran tanpa variasi metode yang bermakna. Akibatnya, sebagian siswa menunjukkan kesulitan dalam pelafalan, intonasi, dan pemahaman isi bacaan, sementara pada keterampilan berbicara mereka cenderung pasif, kurang ekspresif, dan tidak percaya diri. Kondisi ini menunjukkan bahwa MI Al Ichsan membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih menantang, menyenangkan, dan mampu mengintegrasikan unsur teknologi serta kreativitas siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia (Hasil observasi awal, n.d.).

Keterampilan membaca dan berbicara merupakan dua aspek penting dalam pembelajaran sastra (Al-Jiboury, 2024; Jurkic et al., 2023). Membaca sastra bukan hanya kegiatan mengenali simbol bahasa, tetapi juga proses memahami isi, makna, dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks (Andreola et al., n.d.). Membaca merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan kemampuan linguistik, pemahaman konteks, dan penalaran (Marantika, 2020). Sementara itu, berbicara merupakan kemampuan menyampaikan ide atau gagasan secara lisan dengan jelas, logis, dan ekspresif (Satria & Nurgiyantoro, 2021). Dalam konteks pembelajaran sastra, keterampilan membaca membantu siswa memahami karakter, tema, dan emosi dalam teks, sedangkan keterampilan berbicara memungkinkan siswa menghidupkan teks melalui ekspresi dan dialog. Namun, dalam praktiknya, kedua keterampilan tersebut belum dioptimalkan secara seimbang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar (Chandra et al., 2023; Linggasari & Rochaendi, 2022).

Perkembangan teknologi digital menawarkan peluang baru bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta kreativitas siswa (Eden et al., 2024; Wina & Merta, 2023). Teknologi dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan keterlibatan aktif, memvisualisasikan konsep abstrak, dan memperkaya pengalaman belajar sastra. Salah satu media yang potensial digunakan adalah Coding Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT Media Lab. Scratch memungkinkan siswa membuat animasi, permainan, dan cerita interaktif secara sederhana melalui blok-blok kode yang mudah dipahami anak-anak (Eden et al., 2024).

Pada konteks pembelajaran sastra, Coding Scratch dapat digunakan untuk membantu siswa menghidupkan teks menjadi bentuk cerita digital. Siswa dapat membuat alur, tokoh, dialog, dan ekspresi karakter dengan cara yang kreatif dan menyenangkan (Peña-Acuña & Navarro-Mart, 2024). Penggunaan Scratch dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena memadukan unsur visual, audio, dan narasi dalam satu kesatuan kegiatan belajar. Melalui media ini, siswa belajar membaca dengan memahami struktur cerita dan emosi tokoh, sekaligus berlatih berbicara dengan menampilkan ekspresi dan intonasi yang sesuai (Lubis et al., 2023; Romo, 2016). Dengan demikian, pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi sastra, tetapi juga mengembangkan literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

Adapun manfaat penerapan pembelajaran berbasis Coding Scratch antara lain: (1) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena prosesnya bersifat interaktif dan berbasis proyek; (2) mengembangkan kemampuan berpikir komputasional, logis, dan kreatif; (3) memperkuat keterampilan membaca dan berbicara secara bersamaan; serta (4) menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama dalam tim. Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar atau pembaca pasif, tetapi juga menjadi pencipta cerita digital yang aktif mengolah bahasa dan sastra (Lubis et al., 2023; Winarko & Cahyono, 2024).

Berdasarkan kajian literatur, ditemukan bahwa sebagian besar pembelajaran sastra di sekolah dasar masih mengandalkan metode tradisional seperti membaca puisi, mendengarkan cerita, atau bermain peran tanpa dukungan teknologi digital (Rustia et al., 2023). Penelitian tentang penggunaan Coding Scratch dalam

pembelajaran sastra di tingkat madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan literasi sastra dan literasi digital melalui media Coding Scratch dan mengembangkan keterampilan membaca dan berbicara secara simultan melalui kegiatan kreatif digital yang kontekstual. Pendekatan ini juga relevan dengan karakteristik siswa madrasah yang cenderung tertarik pada visualisasi dan eksplorasi teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch untuk mengembangkan keterampilan membaca dan berbicara pada siswa MI Al Ichsan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran tersebut serta menganalisis peningkatan keterampilan membaca dan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi yang adaptif terhadap tuntutan abad ke-21, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru MI Al Ichsan dalam menciptakan pembelajaran sastra yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

Metode

Desain

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Desain ini dipilih untuk memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memantau perkembangan keterampilan membaca dan berbicara sastra setelah penerapan Coding Scratch.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025 di MI Al Ichsan. Partisipan terdiri atas 18 siswa kelas V, yaitu 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kelas dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan adanya kesulitan pada pelafalan, intonasi, pemahaman isi bacaan, ekspresi, dan keberanian berbicara. Guru kelas bertindak sebagai kolaborator dalam perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Prosedur Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru memilih teks sastra, menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan media Coding Scratch, serta menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian. Pada tahap tindakan, siswa membaca cerita rakyat atau fabel, mengadaptasi alur, tokoh, narasi, dan dialog ke dalam proyek digital, kemudian mengisi suara karakter dengan pelafalan, intonasi, dan ekspresi yang sesuai. Siklus I berfokus pada pengenalan Scratch serta latihan awal membaca dan berbicara. Berdasarkan refleksi siklus I, tindakan pada siklus II diperbaiki melalui penambahan latihan ekspresif, waktu penggunaan Scratch, dan kerja kelompok. Observasi dilakukan selama pembelajaran, sedangkan refleksi pada akhir setiap siklus digunakan untuk menentukan perbaikan tindakan berikutnya.

Pengumpulan Data dan Instrumen

Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, rubrik penilaian skala 1–4, catatan lapangan, wawancara reflektif dengan siswa dan guru, dokumentasi kegiatan, serta karya digital siswa. Keterampilan membaca dinilai melalui pelafalan, intonasi, pemahaman isi, ekspresi, dan keberanian. Keterampilan berbicara dinilai melalui ketepatan ucapan, struktur kalimat, kelancaran, ekspresi dan gaya, serta kepercayaan diri.

Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif-komparatif dengan menghitung rata-rata skor setiap keterampilan, rentang nilai, persentase siswa pada kategori Baik dan Sangat Baik, serta persentase perubahan dari siklus I ke siklus II. Data kualitatif dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menjelaskan perubahan aktivitas, motivasi, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian tidak melaporkan penggunaan uji inferensial, ukuran efek, interval kepercayaan, maupun pemeriksaan asumsi statistik; oleh karena itu, perubahan yang ditemukan ditafsirkan secara deskriptif dalam konteks kelas yang diteliti.

Kriteria Keberhasilan

Tindakan dinyatakan berhasil apabila rata-rata keterampilan membaca dan berbicara meningkat sekurang-kurangnya 20% dari siklus I ke siklus II dan minimal 80% siswa mencapai kategori Baik atau Sangat Baik berdasarkan rubrik. Indikator pendukung meliputi peningkatan keaktifan, ekspresi, kepercayaan diri siswa, serta kemampuan guru menerapkan pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch secara mandiri dan berkelanjutan.

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V MI Al Ihsan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara sastra melalui penerapan pembelajaran berbasis Coding Scratch. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti, melibatkan 18 siswa sebagai subjek tindakan. Data diperoleh melalui lembar observasi keterampilan membaca dan berbicara, catatan lapangan, wawancara, serta dokumentasi hasil proyek digital siswa. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Coding Scratch mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pelafalan, intonasi, pemahaman isi, ekspresi, dan keberanian dalam membaca; serta ketepatan ucapan, kelancaran, struktur kalimat, ekspresi, dan kepercayaan diri dalam berbicara. Peningkatan tersebut terjadi secara konsisten dari siklus I ke siklus II.

Hasil Siklus I

Siklus I difokuskan pada pengenalan pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch dan latihan awal membaca serta berbicara teks sastra. Guru menjelaskan konsep dasar media digital ini dan menunjukkan cara sederhana membuat animasi teks sastra. Siswa kemudian diminta membaca teks cerita rakyat dan berlatih menyampaikan dialog tokoh secara lisan. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media baru, namun sebagian masih menghadapi kesulitan teknis, seperti menyesuaikan suara dengan karakter dalam animasi dan menggunakan intonasi yang tepat. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran karena siswa belum terbiasa dengan pendekatan digital dan masih perlu adaptasi terhadap metode baru.

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata skor keterampilan membaca sastra pada siklus I adalah 3,2 dengan kategori baik. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 3,8, sedangkan nilai terendah 2,4, dengan rentang nilai keseluruhan 60–95. Aspek pelafalan dan intonasi memperoleh rata-rata tertinggi (3,4–3,5), sedangkan aspek pemahaman isi, ekspresi, dan keberanian membaca masih tergolong cukup (sekitar 3,0–3,1). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu membaca dengan pelafalan yang cukup baik, tetapi belum menunjukkan pemahaman makna dan ekspresi yang kuat. Keterampilan berbicara sastra pada siklus I juga menunjukkan hasil serupa dengan rata-rata 3,1 (kategori baik). Aspek ketepatan ucapan dan struktur kalimat memperoleh nilai rata-rata 3,3, sementara aspek ekspresi, gaya berbicara, dan kepercayaan diri masih relatif rendah dengan nilai rata-rata sekitar 2,9–3,0. Banyak siswa masih terbata-bata saat berbicara, kurang ekspresif, dan belum percaya diri ketika tampil di depan kelas.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa kendala utama terletak pada keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital serta kurangnya latihan ekspresif sebelum tampil berbicara. Guru

kemudian memutuskan untuk memberikan latihan membaca dan berbicara secara ekspresif, memperpanjang waktu penggunaan Scratch, dan memperbanyak kerja kelompok untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa pada siklus II.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memperkuat keterampilan membaca dan berbicara dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk mengadaptasi teks sastra menjadi proyek digital menggunakan Coding Scratch. Mereka berlatih membaca teks secara ekspresif, menulis ulang dialog tokoh, dan mengisi suara dalam animasi yang telah mereka buat. Kegiatan berlangsung lebih lancar dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok serta penampilan di kelas. Suasana belajar menjadi lebih interaktif, kreatif, dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada keterampilan membaca. Nilai rata-rata meningkat dari 3,2 menjadi 3,6 (kategori sangat baik). Aspek pelafalan dan intonasi memperoleh peningkatan tertinggi dengan rata-rata 3,8, sementara aspek pemahaman isi dan ekspresi meningkat menjadi 3,5–3,6. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami makna teks dan menampilkan ekspresi yang sesuai dengan isi cerita. Pada keterampilan berbicara, rata-rata nilai meningkat dari 3,1 menjadi 3,5 (kategori sangat baik). Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kelancaran berbicara dan kepercayaan diri, masing-masing dengan rata-rata 3,6 dan 3,5. Sebagian besar siswa sudah mampu berbicara dengan artikulasi jelas, menggunakan struktur kalimat yang baik, serta menampilkan ekspresi dan intonasi sesuai karakter dalam cerita digital.

Secara keseluruhan, jumlah siswa yang mencapai kategori “Baik” dan “Sangat Baik” meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, sedangkan peningkatan rata-rata skor keterampilan secara keseluruhan mencapai 12,5%. Selain peningkatan kuantitatif, data kualitatif menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi, antusias, dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan membaca dan berbicara sastra.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch efektif meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara siswa kelas V MI Al Ichsan. Keberhasilan ini terjadi karena Scratch memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami isi bacaan sekaligus mengekspresikannya secara kreatif. Temuan ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa. Melalui Coding Scratch, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga berperan sebagai kreator cerita digital yang menggabungkan bahasa, gambar, dan suara menjadi satu kesatuan karya sastra interaktif. Proses ini mengubah pembelajaran sastra yang semula bersifat pasif menjadi kegiatan yang melibatkan keterampilan berpikir, berbahasa, dan berkreasi secara bersamaan (Busrah & Nisam, 2025; Humayra et al., 2025; Risma & Widiastira, 2025).

Peningkatan keterampilan membaca terlihat pada aspek pelafalan, intonasi, dan pemahaman isi bacaan. Latihan membaca ekspresif sebelum digitalisasi cerita terbukti membantu siswa memahami struktur teks dan suasana cerita secara lebih mendalam. Sementara itu, peningkatan keterampilan berbicara tampak pada aspek kelancaran, struktur kalimat, dan kepercayaan diri. Melalui kegiatan pengisian suara karakter dalam proyek Scratch, siswa berlatih berbicara dengan intonasi dan ekspresi sesuai tokoh, yang secara tidak langsung memperkuat keterampilan berbicara mereka. Hasil ini juga selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital berbasis proyek mampu meningkatkan partisipasi dan ekspresi linguistik siswa karena sifatnya yang visual, kolaboratif, dan kontekstual (Aulia, n.d.; Bafadal & Ismail,

2024; Salsabila, 2024; Wahyudi, 2022). Selain itu, pembelajaran ini memperkuat teori tentang hubungan erat antara keterampilan membaca dan berbicara yang saling menguatkan dalam proses pemerolehan bahasa (Luther, 2023).

Dari sisi afektif, penggunaan Coding Scratch menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi siswa untuk tampil di depan umum. Siswa merasa bangga ketika karya animasi mereka ditampilkan di kelas, yang memperkuat rasa kepemilikan dan keterlibatan dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran sastra berbasis pengalaman dan ekspresi diri dapat meningkatkan apresiasi bahasa serta keberanian siswa untuk berekspresi (Al-Othman, 2020; Lubis et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch terbukti memberikan dampak positif yang komprehensif terhadap keterampilan membaca, keterampilan berbicara, motivasi belajar, dan keaktifan siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 3,2 menjadi 3,6 untuk membaca dan dari 3,1 menjadi 3,5 untuk berbicara menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan efektif dalam mengatasi permasalahan awal di MI Al Ichsan. Selain meningkatkan kompetensi bahasa, pembelajaran ini juga membantu siswa mengembangkan literasi digital dan kemampuan kolaboratif yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V MI Al Ichsan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran sastra berbasis Coding Scratch terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berbicara siswa. Peningkatan terlihat pada seluruh aspek keterampilan, baik pelafalan, intonasi, pemahaman isi, maupun ekspresi dan kepercayaan diri. Nilai rata-rata keterampilan membaca meningkat dari 3,2 menjadi 3,6, sedangkan keterampilan berbicara meningkat dari 3,1 menjadi 3,5, dengan peningkatan keseluruhan sebesar 12,5%. Selain peningkatan kemampuan berbahasa, pembelajaran berbasis Coding Scratch juga memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih berani, antusias, serta mampu berkolaborasi dan berekspresi melalui media digital. Model pembelajaran ini mampu mengintegrasikan keterampilan literasi sastra dengan literasi digital, sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan diterapkan di lingkungan madrasah seperti MI Al Ichsan yang tengah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan dukungan sarana yang memadai dan bimbingan guru yang adaptif, model pembelajaran ini berpotensi menjadi alternatif strategis untuk memperkuat kompetensi literasi sekaligus keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Sebagai implikasi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan metode pembelajaran sastra yang lebih kreatif dan kontekstual, serta sebagai referensi akademik bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji integrasi media digital untuk peningkatan keterampilan berbahasa siswa.

Daftar Pustaka

- Al-Jiboury, T. H. A. (2024). Teaching four skills of English language writing, reading, speaking, and listening through literature. *8067(5)*, 63–72.
- Al-Othman, A. A. (2020). The impact of teaching programming by using Scratch on self-motivation towards learning programming for primary school students in Riyadh. *14(1)*, 54–70.
- Andreola, C., et al. (n.d.). *The heritability of reading and reading-related neurocognitive components: A multi-level meta-analysis*.
- Anggraini, N. J. N. (2020). Analisis nilai-nilai moral dalam bacaan buku teks Bahasa Indonesia ‘Aku Bangga Bahasa Indonesia’ kelas III SDN 3 Padangan Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *5(2)*, 187–201.

- Aulia, N. (n.d.). *Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap kemampuan membaca Bahasa Inggris siswa*.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Panduan mata pelajaran Bahasa Indonesia*.
- Bafadal, M. F., & Ismail, H. (2024). Enhancing students' writing skills through project-based learning with digital media integration: An experimental study. *6*(6), 211–221.
- Busrah, H., & Nisam, S. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 392–403.
- Chandra, N., Utami, M., & Azzahra, S. F. (2023). Analysis of speaking skills with storytelling method in Indonesian language learning in elementary schools. *4*(1), 358–371.
- Eden, C. A., Chisom, O. N., & Adeniyi, I. S. (2024). Harnessing technology integration in education: Strategies for enhancing learning outcomes and equity. 1–8.
- Hasil observasi awal. (n.d.). *Data awal pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al Ichsan* [Data tidak dipublikasikan].
- Humayra, N. S., Ananti, H. F., & Murdianingsih, A. (2025). Integrasi teori pembelajaran bahasa untuk penguatan pembelajaran abad ke-21 dalam konteks pendidikan Bahasa Indonesia. *5*(1), 577–588.
- Jurkic, A., Halliday, S. E., & Hascher, T. (2023). The relationship of language and social competence of preschool- and kindergarten-age single and dual language learners in Switzerland and Germany. *Early Childhood Research Quarterly*, *64*, 72–83. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.02.003>
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui model pendidikan kecakapan hidup. *13*(1).
- Lubis, S., Saragih, A., & Sinar, T. S. (2023). The effectiveness of Scratch coding activities in English language learning. *13*(7), 508–514. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p508>
- Luther, V. L. (2023). More than words: Using children's literature to promote self-awareness in the primary grades. *33*(1).
- Marantika, J. E. R. (2020). The understanding of meaning in literary learning through scientific approach. *Tahuri*, *17*(2), 72–83.
- Maritim, E. (2023). The essence and curriculum of learning Indonesian language in elementary schools. 49–57.
- Muhafidin. (2021). Bahasa Indonesia and nation character building in the disruption era. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 574, pp. 591–596).
- Noveliana, J., & Ghani, A. R. A. (2022). Literasi membaca dan dampaknya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *10*(3), 469–475.
- Peña-Acuña, B., & Navarro-Mart, Ó. (2024). The promotion of originality perceived in two multimodal storytelling applications: Storybird and Scratch. *Education Sciences*.
- Risma, A. H., & Widiastira, A. (2025). Pemanfaatan teknologi melalui literasi digital untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dalam konteks sastra. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 378–389.
- Romo, J. L. M. (2016). Teaching with Scratch in compulsory secondary education. *11*(2), 67–70.
- Rustia, C. D., Dalleda, C. R., & Sumalinog, J. A. (2023). Effectiveness of digital storytelling in teaching literature. *3*(2), 83–90. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2023.v03i02.005>
- Salsabila, N. M. (2024). Penerapan project-based learning (PjBL) dalam meningkatkan mahārah qirā'ah pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, *7*(1), 273–290.
- Satria, D., & Nurgiyantoro, B. (2021). Authentic assessment based intercultural: Assessment of speaking skills for BIPA learning. In *Proceedings of the 4th International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE-4 2021)* (Vol. 604, pp. 41–44).
- Wahyudi, I. (2022). The effect of video project-based learning on students' speaking skill. *16*(2), 127–135.
- Wina, L., & Merta, S. (2023). The integration of technology in English language teaching to stimulate students' critical thinking. *17*.

Winarko, G. C., & Cahyono, A. N. (2024). Project-based learning with Scratch to improve students' creative thinking ability: Systematic literature review. *4*, 190–196.