

## **Ekspansi Literasi Linguistik sebagai Antitesis terhadap Dampak Disrupsi Digital Pada Psikologi Siswa Sekolah Dasar**

**Mutiara Nabila<sup>1</sup>, Halimatussakdiah<sup>2</sup>, Riti Humaya<sup>3</sup>, Cindy Aulia Aprianti<sup>4</sup>,  
Seser Novelina Purba<sup>5</sup>, M. Hafidz Al Rasyid<sup>6</sup>, Yusron Abda'u Ansyah<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [mutiaranabila2003@gmail.com](mailto:mutiaranabila2003@gmail.com)

### **Abstract**

Excessive exposure to digital technology negatively impacts the decline in reading interest by more than 70%, shortening attention spans, and causing anxiety disorders among elementary school students. This research aims to explore the application of linguistic literacy expansion based on interactive media as an antithesis to the impact of digital disruption. Using the descriptive qualitative method of Miles and Huberman, this research was conducted in the even semester at SDN 066435 Medan with subjects being the fourth-grade students and their homeroom teacher. Data collection techniques include participatory observation, in-depth interviews, and documentation of learning outcomes. Data were analyzed thru the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results show that the use of Wordwall and Word Search Puzzle media successfully revived students' interest in reading and writing, extended their concentration, and improved their social interaction and self-confidence. In conclusion, the expansion of interactive linguistic literacy effectively mitigates the psychological impact of digital disruption while strengthening children's cognitive abilities. It is hoped that educators and policymakers will sustainably integrate interactive learning media based on local contexts to support the mental health and literacy habits of students.

**Keywords:** Linguistic Literacy, Student Psychology, Digitalization

### **Abstrak**

Paparan teknologi digital secara berlebihan berdampak negatif pada penurunan minat membaca hingga lebih dari 70%, pemendekan rentang perhatian, serta gangguan kecemasan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan ekspansi literasi linguistik berbasis media interaktif sebagai antitesis terhadap dampak disrupsi digital. Menggunakan metode kualitatif deskriptif model Miles dan Huberman, riset ini dilaksanakan pada semester genap di SDN 066435 Medan dengan subjek siswa Kelas IV serta guru wali kelas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi hasil belajar. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dan *Word Search Puzzle* berhasil memulihkan minat baca-tulis, memperpanjang konsentrasi, serta meningkatkan interaksi sosial dan rasa percaya diri siswa. Kesimpulannya, ekspansi literasi linguistik interaktif efektif memitigasi dampak psikologis disrupsi digital sekaligus menguatkan kemampuan kognitif anak. Diharapkan pendidik dan pembuat kebijakan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis konteks lokal secara berkelanjutan untuk mendukung kesehatan mental dan kebiasaan literasi peserta didik.

**Kata Kunci:** Literasi Linguistik, Psikologi Siswa, Digitalisasi

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam lanskap pendidikan dasar sebagai media utama komunikasi, wahana pembentukan karakter, serta sarana penanaman nilai-nilai budaya bangsa (Halimatussakdiah et al., 2024). Pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar tidak sekadar berfokus pada penguasaan keterampilan literasi dasar—seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak—tetapi juga menjadi sarana fundamental bagi siswa untuk merefleksikan gagasan, mengolah emosi, serta membangun identitas sosial mereka (Aspar et al., 2020). Dalam era disrupsi digital saat ini, penguatan literasi linguistik menjadi semakin mendesak untuk diintegrasikan secara komprehensif dalam kurikulum sekolah dasar. Paparan teknologi informasi yang masif tanpa diimbangi kemampuan filter linguistik yang adekuat dapat melemahkan kedalaman komunikasi, mereduksi kualitas interaksi sosial antarpribadi, serta mengikis tradisi refleksi diri pada anak usia dini (University of California, 2017).

Secara teoritis, pergeseran pola konsumsi informasi pada era digital dapat dijelaskan melalui *selective attention theory* yang dirumuskan oleh Treisman (1964, seperti dikutip dalam Saragi et al., 2024). Teori ini menekankan bahwa pemrosesan kognitif manusia cenderung memprioritaskan stimulus yang lebih mudah dan cepat diproses—seperti visual bergerak, warna-warna kontras, dan durasi singkat (*short-form content*)—dibandingkan stimulus yang membutuhkan konsentrasi kognitif yang dalam, seperti teks naratif panjang dalam buku bacaan konvensional (Saragi et al., 2024). Perubahan lanskap informasi ini

mendorong fenomena degradasi literasi, di mana ketertarikan siswa beralih dari literasi berbasis teks (*text-based literacy*) menuju konsumsi konten digital berbasis audiovisual secara instan (Hasnida et al., 2024). Akibatnya, habituasi membaca secara mendalam (*deep reading*) mengalami penurunan drastis, yang berdampak langsung pada pelemahan struktur berpikir analitis pada anak.

Dampak lebih lanjut dari penurunan kebiasaan membaca ini bermuara pada melemahnya kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skills*) serta keterampilan komunikasi verbal maupun tertulis pada siswa sekolah dasar (Aswasulasikin et al., 2024). Ketika anak-anak kurang berinteraksi dengan teks tertulis yang memiliki struktur kebahasaan yang kompleks, mereka mengalami hambatan signifikan dalam menganalisis informasi secara mendalam, menyusun argumen yang logis, dan memahami makna tersirat (*implicit meaning*) dalam suatu wacana (Anisa et al., 2021). Hambatan ini selaras dengan temuan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD, 2022) yang menegaskan bahwa tingkat literasi yang rendah berbanding lurus dengan lemahnya kapasitas berpikir kritis peserta didik. Tanpa penguasaan literasi linguistik yang matang, anak-anak akan kesulitan mengartikulasikan pemikirannya secara sistematis baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Di samping penurunan kapasitas kognitif, disrupsi digital yang tidak terkontrol juga memberikan beban psikologis yang signifikan bagi perkembangan anak usia sekolah dasar. Paparan media digital secara berlebihan (*excessive screen time*) berpotensi memperpendek rentang perhatian (*attention span*) anak, membuat mereka

menjadi lebih impulsif, cepat merasa bosan, dan mengalami distraksi saat dihadapkan pada tugas-tugas akademik yang membutuhkan fokus berkelanjutan (Cindi Maulia Putri et al., 2024; Muppalla et al., 2023). Ketidakmampuan untuk mempertahankan konsentrasi ini acapkali memicu kecemasan (*anxiety*), stres akademik, hingga isolasi sosial akibat berkurangnya interaksi tatap muka secara langsung. Penggunaan teknologi yang destruktif tanpa pendampingan yang tepat pada akhirnya menghambat perkembangan kesehatan mental (*mental well-being*) dan kematangan emosional peserta didik.

Sebagai bentuk antitesis terhadap dampak destruktif disrupsi digital, ekspansi literasi linguistik hadir sebagai pendekatan solutif yang holistik. Literasi linguistik merujuk pada kemampuan untuk memahami, mengoperasikan, dan mengelola bahasa secara efektif dalam berbagai konteks sosial melalui integrasi keterampilan reseptif dan produktif serta berpikir reflektif (Rahmatunisa, 2017). Landasan teori konstruktivisme yang dicetuskan oleh Piaget (1972, seperti dikutip dalam Utami et al., 2024) menguraikan bahwa pembelajaran bahasa akan berlangsung lebih optimal apabila siswa terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*) yang interaktif. Selain mendukung keberhasilan akademik, penguatan literasi linguistik yang adaptif juga berfungsi sebagai benteng psikologis (*psychological shield*) yang mampu meningkatkan kepercayaan diri (*self-confidence*), memperkuat keterampilan komunikasi antarpribadi, serta menumbuhkan regulasi emosi positif pada anak (Hastuti

& Fauzi, 2024; Nuswantara & Savitri, 2018).

Permasalahan nyata terkait dampak disrupsi digital ini terkonfirmasi secara jelas berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di SDN 066435 Medan. Ditemukan bahwa mayoritas siswa Kelas IV yang terpapar gawai (*gadget*) secara intensif tanpa pengawasan menunjukkan rentang perhatian yang sangat pendek, keterbatasan kosa kata (*vocabulary gap*), serta kesulitan dalam menyusun paragraf yang runtut dan logis. Selain itu, guru melaporkan bahwa para siswa cenderung pasif dalam berinteraksi sosial, canggung dalam mengartikulasikan pendapat secara verbal, dan mengalami kecemasan saat dihadapkan pada teks bacaan fisik yang panjang. Sebagian besar siswa lebih menyukai gim daring (*online games*) dan video pendek, sehingga mengakibatkan penurunan minat baca-tulis, tingginya tingkat distraksi saat proses belajar mengajar, serta melemahnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi di lingkungan sekolah.

Kondisi ketimpangan tersebut menegaskan dibutuhkan pembaruan pendekatan pembelajaran, mengingat penelitian terdahulu mengenai literasi umumnya masih terbatas pada aspek pencapaian akademik semata. Studi terdahulu yang dilakukan oleh Kiong (2023) mencatat bahwa penguasaan literasi dasar berkontribusi positif terhadap berpikir kritis dan prestasi belajar, namun penelitian tersebut belum mengintegrasikan dimensi literasi linguistik sebagai instrumen untuk memitigasi dampak psikologis akibat disrupsi digital. Sejalan dengan itu, riset oleh Ariyani (2024) serta Utami et al. (2024) telah membuktikan efektivitas media interaktif seperti *Wordwall* dan *Word Search Puzzle* dalam

menumbuhkan keterlibatan siswa, namun belum mengeksplorasi sejauh mana ekspansi literasi berbasis media interaktif tersebut dapat memperbaiki fungsi kognitif dan kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) siswa di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan ekspansi literasi linguistik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia—dengan memanfaatkan media interaktif *Wordwall* dan *Word Search Puzzle*—sebagai respons solutif terhadap dampak disrupsi digital pada siswa Kelas IV SDN 066435 Medan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis bentuk pengaruh disrupsi digital terhadap literasi linguistik siswa sekolah dasar; 2) mengidentifikasi dampak psikologis yang ditimbulkan oleh disrupsi digital pada peserta didik; dan 3) merumuskan serta mendeskripsikan implementasi ekspansi literasi linguistik berbasis media interaktif dalam meningkatkan minat baca-tulis, konsentrasi, keterampilan interaksi sosial, serta kepercayaan diri siswa. Melalui penelitian kualitatif ini, diharapkan dapat dihasilkan luaran berupa model pembelajaran literasi yang inklusif, inovatif, dan aplikatif untuk mendukung perkembangan kognitif sekaligus kesejahteraan psikologis anak di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (*qualitative descriptive approach*) yang dirancang untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman, perilaku, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran literasi linguistik di tengah fenomena disrupsi digital. Landasan

metodologis kualitatif dipilih karena mampu menyajikan deskripsi komprehensif mengenai fenomena kompleks di lapangan tanpa memanipulasi variabel penelitian. Peneliti berfokus pada pemahaman konteks sosial dan psikologis siswa Sekolah Dasar (SD) secara alamiah (*naturalistic inquiry*), khususnya terkait bagaimana paparan teknologi memengaruhi dinamika konsentrasi, keterampilan berbahasa, dan interaksi sosial mereka.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN 066435 Medan serta guru wali kelas yang bertindak sebagai informan kunci (*key informant*). Penelitian dilaksanakan di lingkungan SDN 066435 Medan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan tingginya keterpaparan media digital pada peserta didik setempat yang berimplikasi pada penurunan minat baca dan perubahan perilaku belajar. Tahapan pelaksanaan riset berlangsung secara intensif melalui observasi awal, pemberian intervensi pembelajaran berbasis media interaktif seperti *Wordwall* dan *Word Search Puzzle*, hingga wawancara evaluatif pascaintervensi.

Alur penelitian dirancang secara sistematis dengan mengadaptasi tahapan penelitian kualitatif interaktif. Penelitian dimulai dari tahap pralapangan (*pre-fieldwork*), yakni penyusunan instrumen observasi, panduan wawancara, dan modul ajar literasi inovatif. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan di lapangan (*fieldwork execution*), di mana peneliti melakukan observasi partisipatif (*participatory observation*) untuk mengamati secara langsung respons kognitif dan perilaku psikologis siswa saat interaksi pembelajaran berlangsung.

Rangkaian alur dilanjutkan dengan tahap analisis data secara simultan dan diakhiri dengan tahap penyusunan laporan akhir guna merumuskan solusi aplikatif yang valid dan reliabel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan di dalam kelas dan lingkungan sekolah untuk merekam fenomena langsung terkait interaksi siswa dengan media digital maupun media pembelajaran interaktif. Wawancara mendalam dilaksanakan secara terstruktur bersama guru dan siswa guna menggali perspektif subjektif mengenai dampak gawai terhadap kesehatan emosional, tingkat kecemasan, dan keterampilan komunikasi. Sementara itu, dokumentasi mencakup pengumpulan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, lembar kerja siswa, catatan anekdot guru, dan dokumen hasil belajar.

Pengolahan dan analisis data kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman (1984, seperti dikutip dalam Nabila et al., 2025) yang terdiri dari empat komponen utama yang saling berinteraksi secara dinamis:

### **1. Pengumpulan Data (Data Collection)**

Data mentah dikumpulkan melalui observasi partisipatif di dalam kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumen pendukung pembelajaran.

### **2. Reduksi Data (Data Reduction)**

Mengorganisasi, menyeleksi, dan memfokuskan data lapangan dengan mengelompokkan temuan ke dalam kategorisasi utama seperti kemampuan baca-tulis, interaksi sosial, serta dampak psikologis disruptif digital.

### **3. Penyajian Data (Data Display)**

Menyajikan sekumpulan informasi terstruktur dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan bagan (*flowchart*) hubungan antarvariabel guna memudahkan pemahaman pola.

### **4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification)**

Merumuskan kesimpulan secara bertahap yang dilanjutkan dengan validasi data melalui triangulasi teknik (*technique triangulation*) dan diskusi sejawat (*peer debriefing*) bersama pakar pendidikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Data observasi awal yang tercatat di Kelas IV SDN 066435 Medan memperlihatkan fakta bahwa durasi penggunaan gawai yang panjang secara mandiri memicu penurunan kapasitas rentang perhatian (*attention span*) peserta didik. Para siswa menunjukkan karakteristik berupa kecenderungan tidak mampu mempertahankan fokus saat membaca wacana cetak berdurasi lebih dari sepuluh menit. Temuan lapangan mencatat mayoritas peserta didik secara spontan berpaling dari lembar bacaan dan menunjukkan gestur cemas serta mudah terdistraksi oleh stimulus sekitar. Aktivitas membaca teks konvensional dinilai oleh peserta didik kurang menarik dibandingkan konsumsi media visual bergerak.

Hasil wawancara mendalam bersama guru wali kelas mengonfirmasi terjadinya penurunan kemampuan literasi dasar yang signifikan pada keterampilan membaca mendalam dan menulis narasi. Guru mencatat fenomena di mana sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam menyusun gagasan ke

dalam alur paragraf yang sistematis dan logis. Penguasaan kosakata (*vocabulary*) siswa teridentifikasi berada dalam kategori terbatas, yang tecermin dari penggunaan istilah-istilah yang berulang dalam lembar tugas. Selain itu, data wawancara menunjukkan tingginya tingkat kecenderungan siswa untuk menjadi pasif saat diminta melakukan interaksi verbal atau menyampaikan pendapat di depan kelas.

Data wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih terbiasa mengakses wacana berbasis format digital yang singkat, seperti video pendek dan gim daring (*online games*). Siswa menyatakan rasa nyaman saat membaca teks digital yang dilengkapi gambar visual interaktif. Namun demikian, ketika dihadapkan pada teks cetak fisik yang panjang dan kompleks, mereka merekam adanya hambatan dalam memahami isi bacaan serta kesulitan mengekstraksi informasi utama. Perasaan canggung dan enggan membaca wacana panjang ini berdampak pada terbatasnya kebiasaan membaca mandiri siswa di rumah maupun di perpustakaan sekolah.

Temuan wawancara pada aspek psikologis dan interaksi sosial mengidentifikasi fenomena kecanduan gawai tanpa pengawasan yang berimplikasi pada hambatan komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*). Guru melaporkan bahwa siswa sering kali merasa ragu, cemas, dan kurang memiliki rasa percaya diri (*self-confidence*) untuk mengekspresikan ide secara langsung. Keterbatasan dalam mengolah ide verbal ini memicu sikap tertutup dalam dinamika kelompok kecil. Kondisi tersebut berdampak pada kecenderungan siswa untuk menghindari diskusi tatap muka dan lebih memilih keterlibatan

pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi hasil belajar dan portofolio tugas memperlihatkan kesenjangan performa antara siswa yang rutin mengakses media bacaan cetak dengan siswa yang terbiasa mengonsumsi konten digital instan. Hasil analisis dokumen menunjukkan bahwa lembar kerja siswa yang mendasarkan kebiasaan pada media digital dicirikan oleh ketidakruntutan susunan kalimat dan keterbatasan pilihan kata. Sebaliknya, dokumen tugas dari kelompok siswa yang memanfaatkan buku fisik secara rutin menunjukkan penguasaan tata bahasa yang lebih rapi serta struktur paragraf yang lebih padu. Catatan anekdot guru juga mengonfirmasi rendahnya retensi daya ingat siswa berpaparan gawai tinggi terhadap detail teks yang telah dibaca.

Data pengamatan pasca-implementasi strategi ekspansi literasi linguistik dengan memanfaatkan media *Wordwall* dan *Word Search Puzzle* merekam adanya pergeseran minat belajar siswa yang signifikan. Selama sesi pembelajaran berlangsung, keterlibatan siswa (*student engagement*) mengalami peningkatan, di mana siswa tampak antusias menyelesaikan tantangan pencarian pola kata. Penggunaan papan kata visual dan teka-teki interaktif berhasil menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca dan menulis. Hambatan kebosanan terhadap teks cetak yang sebelumnya mendominasi suasana kelas mulai berkurang secara bertahap selama intervensi diterapkan.

Data observasi terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa setelah intervensi media interaktif menunjukkan peningkatan aktivitas berdiskusi kelompok. Siswa terpantau

lebih berani dalam menyampaikan hasil kosa kata yang ditemukannya kepada teman sejawat dan guru. Keberhasilan menyelesaikan permainan bahasa berbasis *Wordwall* memicu tumbuhnya rasa percaya diri siswa untuk mengutarakan argumen secara verbal. Suasana interaksi kelas yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih komunikatif, di mana siswa saling bertukar informasi kosa kata dengan dorongan kecemasan yang semakin menurun.

Data evaluasi akhir mencatat terjadinya perbaikan dalam ketahanan fokus dan pemahaman teks wacana pada peserta didik. Setelah melalui beberapa sesi pelatihan berbasis *Word Search Puzzle*, rentang perhatian siswa dalam mengidentifikasi kalimat dan makna kata mengalami peningkatan durasi. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih stabil dalam mempertahankan konsentrasi saat membaca wacana naratif yang disajikan. Pemahaman teks siswa berangsur membaik, yang dibuktikan dengan ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan evaluasi bacaan serta kelancaran dalam menyusun kembali ringkasan cerita menggunakan kata-kata sendiri.

### Pembahasan

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa disrupsi digital memberikan pengaruh destruktif yang nyata terhadap habituasi literasi linguistik siswa Sekolah Dasar (SD). Penurunan minat membaca hingga lebih dari 70% pada era digital ini mempertegas pergeseran pola konsumsi informasi anak yang kian terbiasa dengan stimulus serba instan (Aswasulasikin et al., 2024). Fenomena menurunnya ketahanan membaca teks panjang pada siswa Kelas IV SDN 066435 Medan

selaras dengan mekanisme pemrosesan kognitif dalam *selective attention theory* (Treisman, 1964, seperti dikutip dalam Saragi et al., 2024), di mana otak anak secara alami memprioritaskan media audiovisual yang minim beban pemrosesan dibanding wacana naratif cetak. Perubahan preferensi informasi ini tidak sekadar berdampak pada keterbatasan kosa kata (*vocabulary gap*), melainkan juga mereduksi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan daya analitis siswa dalam mengekstraksi wacana yang kompleks (Anisa et al., 2021; Hasnida et al., 2024).

Pelemahan fungsi kognitif akibat paparan teknologi digital berbanding lurus dengan timbulnya gangguan konsentrasi dan degradasi rentang perhatian (*attention span*) pada peserta didik. Temuan observasi yang merekam ketidakmampuan siswa untuk mempertahankan fokus belajar saat berhadapan dengan bacaan konvensional sejalan dengan riset Cindi Maulia Putri et al. (2024) serta Muppalla et al. (2023) mengenai efek paparan layar berlebih (*excessive screen time*). Konsumsi konten singkat berbasis gim dan video pendek secara berulang memicu kejenuhan kognitif instan, sehingga siswa menjadi lebih impulsif dan mudah mengalami kelelahan mental ketika dituntut menyelesaikan tugas-tugas akademik berdurasi panjang. Hambatan pemfokusan ini menjadi kendala utama dalam membangun kebiasaan membaca mendalam (*deep reading*) yang dibutuhkan pada jenjang pendidikan dasar.

Dampak disrupsi digital juga merambah pada dimensi psikologis dan dinamika interaksi sosial peserta didik di lingkungan sekolah. Data kualitatif menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering berinteraksi dengan media digital

tanpa pendampingan cenderung menjadi lebih pasif, canggung, serta rentan mengalami gejala kecemasan (*anxiety*) dan stres saat diminta berkomunikasi secara lisan. Keterbatasan pemahaman bahasa membuat siswa merasa enggan dan ragu untuk mengutarakan pendapatnya di depan umum (Nuswantara & Savitri, 2018). Hambatan dalam mengartikulasikan pikiran ini berujung pada menurunnya rasa percaya diri (*self-confidence*) serta memicu krisis kecerdasan emosional dan keterampilan interpersonal anak dalam membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya (Halimatussakdiah et al., 2024; Hastuti & Fauzi, 2024).

Sebagai upaya mitigasi terhadap dampak negatif disrupsi digital tersebut, implementasi strategi ekspansi literasi linguistik berbasis media interaktif seperti *Wordwall* dan *Word Search Puzzle* terbukti memberikan perubahan positif yang signifikan. Penggunaan *game-based learning* ini secara langsung mengaitkan prinsip teori konstruktivisme Piaget (1972, seperti dikutip dalam Utami et al., 2024), di mana proses internalisasi bahasa terjadi secara optimal sewaktu siswa terlibat aktif dalam skema belajar yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan gaya belajar era digital ini berhasil meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) serta membangkitkan kembali motivasi intrinsik siswa dalam aktivitas membaca dan menulis (Alimuiddin, 2022; Ariyani, 2024; Utami et al., 2024).

Ekspansi literasi linguistik tidak hanya memulihkan performa akademik, melainkan juga berfungsi sebagai instrumen penguat kesehatan mental dan psikologis peserta didik. Peningkatan ketahanan konsentrasi, penguasaan kosa kata, dan pemahaman teks yang dicapai

siswa pascaintervensi selaras dengan temuan Nurmaya dan Adawiyah (2025) terkait efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif. Terlebih lagi, suasana belajar berbasis kolaborasi permainan bahasa ini mampu menurunkan tingkat kecemasan berkomunikasi (*communication apprehension*), memperkuat regulasi emosi, serta meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial siswa (Hastuti & Fauzi, 2024; Rahmatunisa, 2017). Dengan demikian, ekspansi literasi linguistik terbukti efektif menjadi antitesis yang holistik dalam mereduksi dampak disrupsi digital sekaligus mendukung keberhasilan kognitif dan kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Disrupsi digital terbukti memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap literasi linguistik dan kondisi psikologis siswa Kelas IV SDN 066435 Medan, yang ditunjukkan oleh penurunan minat membaca hingga lebih dari 70% akibat kecenderungan siswa mengonsumsi konten visual instan, memendeknya rentang perhatian (*attention span*), keterbatasan kosa kata (*vocabulary gap*), serta timbulnya gejala kecemasan (*anxiety*) dan kecenderungan pasif dalam interaksi sosial. Sebagai antitesis terhadap permasalahan tersebut, implementasi ekspansi literasi linguistik melalui pemanfaatan media interaktif berbasis gim (*game-based learning*) seperti *Wordwall* dan *Word Search Puzzle* terbukti efektif membangkitkan kembali minat baca-tulis, memperpanjang durasi konsentrasi dan pemahaman teks, memulihkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa percaya diri (*self-*

confidence) dan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, sehingga secara komprehensif mampu mendukung pencapaian akademik sekaligus menjaga kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) anak di era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan atas dukungan finansial dan fasilitas pendukung melalui skema Penelitian *Student Grant* Tahun Anggaran 2025. Apresiasi dan ucapan terima kasih juga disampaikan kepada segenap civitas akademika SDN 066435 Medan, khususnya kepala sekolah, guru wali kelas, dan siswa Kelas IV, yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan kerja sama luar biasa selama pelaksanaan riset ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, A. (2022). Pengembangan literasi dalam pembelajaran bahasa. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 53–59. <https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1870>
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–12.
- Ariyani, Y. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran *word search puzzle* untuk meningkatkan

keterampilan literasi digital pada siswa SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 11(2), 550–559.

- Aspar, M., Muftaba, I., Mutiarani, & Zulfita, A. (2020). Efektivitas implementasi mendongeng terhadap literasi bagi anak usia sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta* (pp. 1–10).
- Aswasulasikin, A., Supiandi, P. S., Hermansyah, S. H., & Maulyda, H. M. (2024). Meningkatkan minat baca siswa melalui dongeng kearifan lokal Sasak pada siswa Kelas 2 SDN 1 Waringin: Minat baca, dongeng, kearifan lokal, Sasak. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 581–594.
- Halimatussakdiah, D. F. A. S., Sari, A. K., Sagala, A. A., Juli, A. T., Yunanda, A. F., Putri, D. M., ... & Simanjuntak, G. C. (2024). Tumbuh Kreatif Bersama Bahasa dan Sastra Indonesia. *Bina Guna Press*, 1-115.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Hastuti, D. D., & Fauzi, A. (2024). Implementasi teori humanistik dalam meningkatkan *self-confident* pada kemampuan literasi

- peserta didik SD. *Mandalika: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 164–173.
- Kiong, J. F. (2023). The impact of technology on education: A case study of schools. *Journal of Educational Review and Provision*, 2(2), 43–47. <https://doi.org/10.55885/jerp.v2i2.153>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*, 15(6), Article e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Nurmaya, S. A., & Adawiyah, R. (2025). Pengaruh *interactive read aloud* berbantuan *literacy cloud* terhadap kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 591–604.
- Nuswantara, K., & Savitri, E. D. (2018). Mengembangkan kampung literasi sebagai upaya peningkatan daya berpikir kreatif imajinatif anak-anak Gang Dolly melalui penulisan cerpen layak jual. *Sewagati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 16–22. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v2i1.300>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2022). *PISA 2022 assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science, problem solving and financial literacy*. OECD Publishing.
- Putri, C. M., Hartini, & Suyanti. (2024). Konsentrasi belajar siswa ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di sekolah dasar. In *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* (Vol. 5).
- Rahmatunisa, W. (2017). Literasi media melalui kajian linguistik fungsional di Indonesia. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 1–9. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v11i2.726>
- Saragi, S., Pandiangan, E., Aulia, A., Januarsyah, M. A., & Daulay. (2024). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat baca siswa. *Multidisiplin Inovatif*, 8(6), 202–210.
- University of California. (2017). *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dalam konteks global*. University of California Press.
- Utami, D. F., Nuroso, H., & Pitarti, I. O. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas II SDN Bugangan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27563–27567.