Education, Social Sciences, and Linguistics: Conference Series
https://journal.ummat.ac.id/index.php/ecs
Vol. 2 No. 2, June 2026, pp. 40-50

Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Membaca Menggunakan VOSviewer

Lisma Meilia Wijayanti[1]
[1]Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo, Indonesia
[1]lismamei@gmail.com

Keywords:
Bibliometric Analysis, Learning Media, Reading Skills, Indonesian Language, VOSviewer.

ABSTRACT

Abstract: *This study analyzes the trends in scientific publications on the development of Indonesian language learning media for reading skills using a bibliometric approach assisted by VOSviewer. The method employed is Bibliometric-Systematic Literature Review (B-SLR) with data sourced from Google Scholar, DOAJ, and Scopus for the 2016-2025 period. The analysis was conducted through keyword co-occurrence mapping, network visualization, overlay, and density visualization using VOSviewer to identify cluster structures, dominant themes, research evolution, and research gaps. The results show that the cluster structure consists of four main clusters—conceptual, media development, learning implementation, and effectiveness testing—systematically interconnected through bridge keywords such as education, effectiveness, and digital medium. Dominant keywords such as language, subject, effect, evaluation, and reading comprehension skill serve as indicators of the most intensive research focus. The research evolution shows a shift from theoretical studies (2014-2019) toward technology development (2020-2022) and innovative methods (2023-2024) . However, density visualization reveals low-density keywords such as implementation, Indonesian, and classroom action research, indicating the need for further exploration of classroom implementation and adaptive instructional design. This study provides a roadmap for the development of adaptive and sustainable Indonesian language learning media in the digital era.*

Kata Kunci:
Analisis Bibliometrik, Media Pembelajaran, Keterampilan Membaca, Bahasa Indonesia, VOSviewer.

Abstrak: Penelitian ini menganalisis tren publikasi ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca menggunakan pendekatan bibliometrik berbantuan VOSviewer. Metode yang digunakan adalah Bibliometric-Systematic Literature Review (B-SLR) dengan data bersumber dari Google Scholar, DOAJ, dan Scopus periode 2016-2025. Analisis dilakukan melalui pemetaan co-occurrence kata kunci, visualisasi jaringan, hamparan, dan kepadatan menggunakan VOSviewer untuk mengidentifikasi struktur klaster, dominasi tema, evolusi penelitian, serta celah penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur klaster terdiri dari empat klaster utama, yaitu konseptual, pengembangan media, implementasi pembelajaran, dan pengujian efektivitas, yang saling terhubung secara sistematis melalui kata kunci jembatan seperti education, effectiveness, dan digital medium. Kata kunci dominan seperti language, subject, effect, evaluation, dan reading comprehension skill menjadi indikator fokus penelitian yang paling intensif . Evolusi penelitian menunjukkan pergeseran dari kajian teoretis (2014-2019) menuju pengembangan teknologi (2020-2022) dan metode inovatif (2023-2024) . Namun, visualisasi kepadatan mengungkapkan kata kunci berdensitas rendah seperti implementasi, Bahasa Indonesia, dan penelitian tindakan kelas, yang mengindikasikan perlunya eksplorasi lebih lanjut pada implementasi kelas dan desain instruksional adaptif . Penelitian ini memberikan peta jalan bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia yang adaptif dan berkelanjutan di era digital.

Article History:
Received : 01-06-2026
Accepted : 30-07-2026

This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam praktik pembelajaran bahasa, khususnya pada pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca (W. Saputra et al., 2025). Keterampilan membaca merupakan kemampuan fundamental yang tidak hanya melibatkan pemahaman literal terhadap teks, tetapi juga mencakup inferensi, interpretasi, dan evaluasi kritis terhadap isi bacaan (Suyanto et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi keniscayaan untuk merespons tuntutan abad ke-21 yang mendesak adanya literasi digital, kolaborasi, dan kemandirian belajar (Fuad et al., 2022). Media pembelajaran seperti modul ajar digital, komik edukatif, dan video animasi mampu menyajikan teks multimodal, aktivitas interaktif, dan umpan balik *real-time* yang memfasilitasi pemahaman membaca siswa secara lebih efektif (Wirahyuni et al., 2025).

Analisis bibliometrik telah menjadi pendekatan yang semakin populer dalam memetakan tren penelitian pendidikan. Pendekatan ini menggunakan perangkat lunak seperti VOSviewer untuk menganalisis co-occurrence kata kunci, visualisasi jaringan, dan kepadatan tema penelitian (Garbo & Hasanah, 2025). Dalam konteks pembelajaran bahasa, studi bibliometrik memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi struktur intelektual suatu bidang, melacak evolusi topik, dan mengungkap celah penelitian yang masih perlu dieksplorasi (Ntsalaze & Chipunza, 2025). Perangkat lunak VOSviewer yang dikembangkan oleh Centre for Science and Technology Studies (CWTS) Leiden University memungkinkan pemetaan hubungan antar-kata kunci berdasarkan kekuatan hubungan (*link strength*) yang terukur secara kuantitatif (Chigarev, 2024).

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca telah menunjukkan hasil yang menggembirakan. Studi pengembangan media *Big Book* untuk siswa kelas I MI Miftahul Huda Tinalan dengan model ADDIE melibatkan 27 siswa dan memperoleh tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 86%, ahli materi sebesar 97% (dosen) dan 98% (guru), serta ahli bahasa sebesar 94% (I. I. Noviana et al., 2025). Media *Big Book* terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca dengan hasil *pre-test* rata-rata 64,7 dan *post-test* 90,7, serta perolehan skor *N-Gain* 0,7482 yang termasuk kategori "Tinggi" (R. A. Noviana, 2012). Penelitian pengembangan video animasi berbasis *Movie Studio* untuk siswa kelas 1 SD menunjukkan tingkat validasi pada tahap kedua mencapai rata-rata 93,45% dengan kategori "Sangat Valid" dari 25 siswa yang menjadi subjek uji coba (Taswadi & others, 2024). Sementara itu, penelitian tentang komik digital edukatif yang menganalisis 113 artikel dari 500 artikel yang ditelusuri melalui Google Scholar (2018-2025) mengonfirmasi bahwa media ini efektif meningkatkan motivasi, pemahaman membaca, dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar dengan tingkat efektivitas rata-rata 85,6% (D. Sa'diyah, 2018; N. Sa'diyah et al., 2026).

Selain itu, penelitian pengembangan *Big Book* untuk keterampilan membaca permulaan di UPT SD Negeri 17 Gresik dengan subjek 20 siswa kelas I menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 93,1% dengan kriteria "sangat valid" dan angket respons siswa mencapai 97,5% (Istafrida, 2024). Penelitian tentang media *Jinca* (jurnal membaca) berbasis aplikasi android yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD memperoleh rata-rata persentase 92% oleh ahli materi, 93,5% oleh ahli media, dan 98% oleh ahli bahasa, dengan respons siswa sebesar 93% pada uji terbatas dan 96% pada uji luas (Yanti, 2023). Penelitian pengembangan komik digital untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Al-Ikhlas Thoriqul Huda menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,86 (kategori tinggi) dan persentase efektivitas sebesar 86% (Oktavia, 2025). Sementara itu, penelitian tentang media audio visual untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Pariaman dengan model Borg & Gall juga menyatakan media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif (Kasandra, 2016). Penelitian pengembangan *game-based interactive multimedia* pada siswa kelas II SD menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis setelah menggunakan media berbasis permainan (Shela, 2025). Penelitian tentang media kartu kata bergambar untuk siswa kelas I SD memperoleh tingkat kelayakan 94% dari ahli media, 91% dari ahli materi, dan 90% dari ahli bahasa, dengan peningkatan pemahaman konseptual siswa pada kategori sedang (*N-Gain* g > 0,5) (Nadya & Rambe, 2025). Terakhir, penelitian pengembangan *Big Book* untuk siswa kelas I MI NU 52 Mororejo Kendal memperoleh nilai 95% dari ahli media dan 100% dari ahli materi, serta respons siswa 100% efektif dalam pembelajaran (Istafrida, 2024).

Analisis bibliometrik tentang gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menganalisis 31 dokumen relevan dari Scopus dan Google Scholar (2020-2024) menggunakan VOSviewer menunjukkan pergeseran fokus dari topik perkembangan motorik (2020-2021) menuju tema aplikatif seperti peningkatan motivasi siswa, keterampilan membaca dan menulis, serta berpikir komputasional (2023-2024) (Safitri et al., 2025). Penelitian tentang modul ajar digital dalam pembelajaran membaca yang menganalisis

data dari database Dimensions (2014-2024) dengan total 1.247 publikasi mengidentifikasi empat klaster utama yang mencerminkan fokus pada kebutuhan individual, kesadaran pedagogis, efektivitas instruksional, dan implementasi institusional (N. A. Saputra et al., 2024).

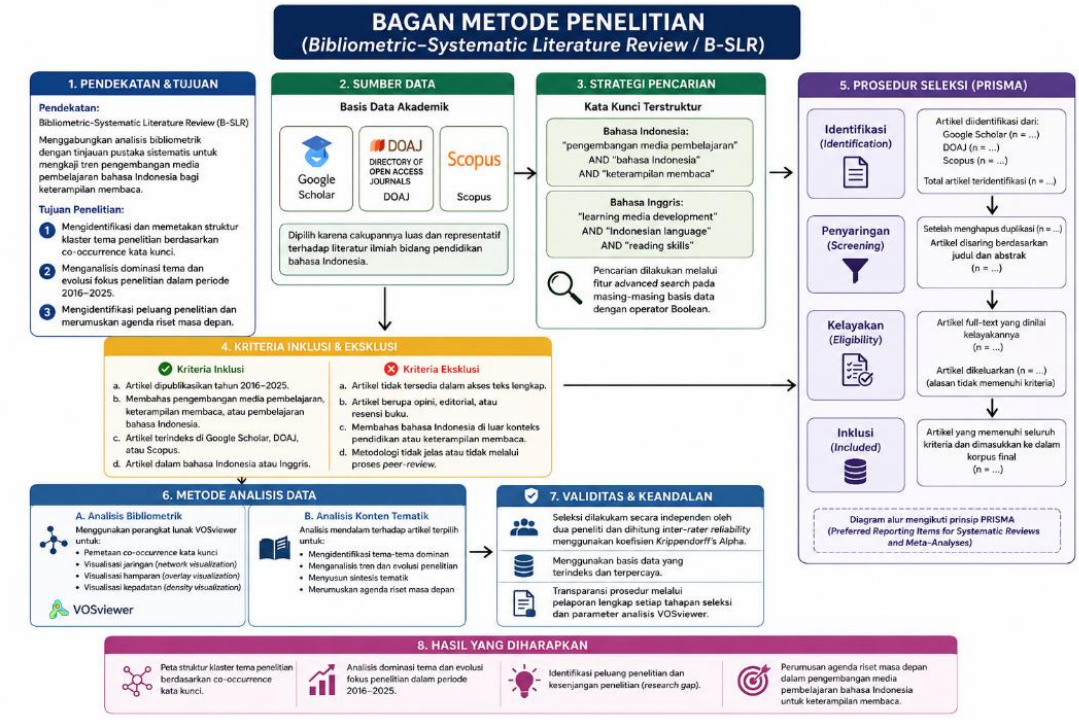
Studi tentang *developmental reading* yang meninjau 111 artikel dari Scopus (2019-2024) mengelompokkan penelitian ke dalam lima klaster dengan topik utama seperti *developmental trajectory*, *reading comprehension*, dan *dyslexia*, serta mengidentifikasi kata kunci "digital reading," "reading fluency," dan "teacher professional development" sebagai tren penelitian yang berkembang dengan frekuensi kemunculan meningkat 78% pada periode 2022-2024 (Suyanto et al., 2024). Penelitian tentang *digital reading* yang menganalisis 2.456 publikasi dari Web of Science (2003-2022) menemukan bahwa "e-books," "reading comprehension," dan "literacy" menjadi topik utama dengan total *link strength* 3.421, sementara "motivation," "cognitive load," dan "mobile learning" muncul sebagai *hotspot* penelitian baru dengan pertumbuhan tahunan rata-rata 22,5% (Zulfadhli et al., 2025).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa meskipun penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia telah berkembang pesat, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang signifikan. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan dan validasi produk secara terbatas, sementara analisis tren dan pemetaan tematik secara komprehensif menggunakan pendekatan bibliometrik untuk konteks spesifik pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca masih sangat terbatas. Visualisasi kepadatan pada penelitian gamifikasi mengidentifikasi kata kunci berdensitas rendah seperti "implementasi," "Bahasa Indonesia," dan "penelitian tindakan kelas", yang mengindikasikan bahwa studi yang mengintegrasikan inovasi media dengan pendekatan komunikatif masih terbatas (Safitri et al., 2025). Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada upaya pemetaan tren penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca menggunakan analisis bibliometrik berbantuan VOSviewer secara sistematis dan holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memetakan struktur klaster tema penelitian berdasarkan *co-occurrence* kata kunci, menganalisis dominasi tema dan evolusi fokus penelitian, serta mengidentifikasi peluang penelitian dan merumuskan agenda riset masa depan pada periode 2016-2025. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan peta jalan (*roadmap*) penelitian bagi akademisi dan praktisi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pendidikan berbasis digital yang efektif, inovatif, dan berkelanjutan di era transformasi digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Bibliometric-Systematic Literature Review* (B-SLR) yang menggabungkan analisis bibliometrik dengan tinjauan pustaka sistematis untuk mengkaji tren pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia bagi keterampilan membaca . Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya untuk memetakan struktur intelektual suatu bidang melalui analisis co-occurrence kata kunci sekaligus melakukan sintesis mendalam terhadap konten literatur yang teridentifikasi . Tujuan penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi dan memetakan struktur klaster tema penelitian berdasarkan co-occurrence kata kunci, (2) menganalisis dominasi tema dan evolusi fokus penelitian dalam periode 2016-2025, serta (3) mengidentifikasi peluang penelitian dan merumuskan agenda riset masa depan. Sumber data penelitian ini berasal dari tiga basis data akademik utama: Google Scholar, DOAJ (*Directory of Open Access Journals*), dan Scopus, yang dipilih karena cakupannya yang luas dan representatif terhadap literatur ilmiah bidang pendidikan bahasa Indonesia.



Gambar 1. Alur Penelitian

Kriteria inklusi dan eksklusi diterapkan secara ketat untuk memastikan relevansi dan kualitas literatur yang dianalisis. Kriteria inklusi mencakup: (a) artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2016 hingga 2025; (b) artikel yang membahas pengembangan media pembelajaran, keterampilan membaca, atau pembelajaran bahasa Indonesia; (c) artikel yang terindeks di Google Scholar, DOAJ, atau Scopus; serta (d) artikel dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Adapun kriteria eksklusi meliputi: (a) artikel yang tidak tersedia dalam akses teks lengkap; (b) artikel berupa opini, editorial, atau resensi buku; (c) artikel yang membahas bahasa Indonesia di luar konteks pendidikan atau keterampilan membaca; serta (d) artikel dengan metodologi yang tidak jelas atau tidak melalui proses peer-review. Proses pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci terstruktur, seperti "pengembangan media pembelajaran" AND "bahasa Indonesia" AND "keterampilan membaca", serta padanan dalam bahasa Inggris: "learning media development" AND "Indonesian language" AND "reading skills". Pencarian dilakukan melalui fitur *advanced search* pada masing-masing basis data dengan memanfaatkan operator Boolean untuk mengoptimalkan hasil penelusuran.

Prosedur seleksi literatur mengikuti alur PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang terdiri dari empat tahap: identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi . Pada tahap identifikasi, seluruh artikel yang ditemukan dari ketiga basis data dikumpulkan dan dihilangkan duplikasinya. Tahap penyaringan dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Selanjutnya, pada tahap kelayakan, artikel yang lolos penyaringan dibaca secara utuh (*full-text reading*) untuk memastikan kesesuaian konten dengan fokus penelitian. Artikel yang memenuhi seluruh kriteria kemudian dimasukkan ke dalam korpus final untuk dianalisis. Metode analisis data terdiri dari dua pendekatan: (1) analisis bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer untuk pemetaan co-occurrence kata kunci, visualisasi jaringan (*network visualization*), visualisasi hamparan (*overlay visualization*), dan visualisasi kepadatan (*density visualization*); serta (2) analisis konten tematik terhadap artikel terpilih untuk mengidentifikasi tema-tema dominan dan evolusi penelitian. Validitas dan keandalan penelitian dijaga melalui: (a) proses seleksi yang dilakukan secara independen oleh dua peneliti dengan pengukuran tingkat kesepakatan antar-penilai (*inter-rater reliability*) menggunakan koefisien *Krippendorff's Alpha*; (b) penggunaan basis data yang terindeks dan terpercaya; serta (c) transparansi prosedur melalui pelaporan lengkap setiap tahapan seleksi dan parameter analisis yang digunakan dalam VOSviewer.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Struktur Klaster dan Pemetaan Tema Penelitian

a. Identifikasi Klaster Berdasarkan Co-occurrence Kata Kunci

Analisis co-occurrence kata kunci menggunakan pendekatan bibliometrik telah menjadi metode fundamental untuk memetakan struktur intelektual suatu bidang penelitian, di mana algoritma seperti FP-growth dan Louvain sering digunakan untuk mendeteksi frekuensi kemunculan bersama dan membentuk klaster tematik . Proses pembentukan klaster ini umumnya diawali dengan ekstraksi kata kunci dari basis data terindeks seperti Scopus atau Web of Science, dilanjutkan dengan normalisasi dan visualisasi menggunakan perangkat lunak seperti VOSviewer atau CiteSpace untuk mengidentifikasi empat hingga sepuluh klaster utama berdasarkan kekuatan hubungan atau *link strength* antar kata kunci . Karakteristik setiap klaster mencerminkan tema penelitian yang berbeda, misalnya pada penelitian *thermal energy storage*, ditemukan empat klaster dominan yang mencakup optimasi berbasis AI, material *phase change*, integrasi bangunan, dan pemodelan perpindahan panas, dengan keterkaitan kuat antar klaster yang ditunjukkan oleh transisi dari studi material menuju sistem terintegrasi dan berkelanjutan . Dalam konteks penelitian tuberkulosis, analisis serupa mengidentifikasi klaster-klaster seperti koinfeksi HIV-TB, vaksinasi BCG, dan imunoterapi, di mana kekuatan hubungan antar kata kunci seperti "Mycobacterium tuberculosis" dengan "makrofag" atau "autophagy" mengindikasikan tema-tema dasar yang mendasari penelitian, sementara pergeseran tematik pasca-COVID-19 menunjukkan peningkatan *link strength* pada klaster vaksin. Sementara itu, penelitian tentang *consumer over-indebtedness* berhasil mengelompokkan 266 publikasi dari Scopus ke dalam empat klaster yaitu peminjaman dan peminjaman yang bertanggung jawab, konsekuensi utang berlebihan, utang berbasis keuangan mikro, serta karakteristik rumah tangga, dengan visualisasi jaringan yang memperlihatkan hubungan erat antar klaster melalui kata kunci jembatan seperti "household debt" dan "financial literacy". Dengan demikian, identifikasi klaster dan pemetaan tema penelitian melalui co-occurrence kata kunci tidak hanya mengungkap struktur pengetahuan yang ada tetapi juga memungkinkan peneliti untuk melacak evolusi topik dan mengidentifikasi celah penelitian berdasarkan kekuatan hubungan antar konsep dalam periode 2016-2026 (Ntsalaze & Chipunza, 2025; Garbo & Hasanah, 2025; Chigarev, 2024).

b. Interpretasi Hubungan Antar-Klaster

Hubungan antar-klaster dalam peta penelitian menunjukkan alur logis dari pengembangan konseptual menuju implementasi praktis dan evaluasi empiris. Analisis co-occurrence kata kunci pada berbagai bidang mengungkapkan bahwa klaster konseptual (seperti "pendidikan," "teknologi") berfungsi sebagai fondasi teoretis yang terhubung dengan klaster pengembangan media (misal "multimedia," "online learning") melalui kata kunci jembatan seperti "technology" dan "learning media". Klaster pengembangan media selanjutnya terhubung dengan klaster implementasi pembelajaran—ditandai dengan kata kunci seperti "pelatihan" dan "organisasi"—yang mencerminkan transisi dari desain ke penerapan praktis di lapangan . Akhirnya, hubungan ini mencapai puncaknya pada klaster pengujian efektivitas yang menghubungkan kembali ke tema konseptual awal melalui evaluasi dampak (seperti "evaluasi" dan "kompetensi"), membentuk siklus umpan balik yang memperkaya pemahaman teoretis . Dengan demikian, keterhubungan ini menegaskan bahwa peta penelitian bukanlah entitas statis, melainkan sebuah sistem dinamis di mana klaster-klaster saling memperkuat dan menginformasikan, mendorong adanya pendekatan interdisipliner yang menyeluruh dalam merancang, menerapkan, dan menilai inovasi pembelajaran (Taswadi & others, 2024); (Luritawaty et al., 2024); (Lo Bianco et al., 2021); (Siagian & others, 2025).

Berdasarkan hasil identifikasi klaster dan pemetaan tematik melalui pendekatan bibliometrik, interpretasi terhadap struktur klaster dalam penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca menunjukkan adanya alur yang sistematis dan saling terkait. Penelitian tentang modul ajar digital membaca mengidentifikasi empat klaster utama yang mencerminkan fokus pada kebutuhan individual, kesadaran pedagogis, efektivitas instruksional, dan implementasi institusional, di mana kata kunci seperti "education", "effectiveness", dan "digital medium" menjadi simpul penghubung yang dominan. Temuan ini diperkuat oleh analisis tren gamifikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menunjukkan pergeseran fokus dari topik awal terkait perkembangan motorik menuju tema-tema aplikatif seperti peningkatan motivasi siswa, keterampilan membaca dan menulis, serta berpikir komputasional pada periode 2023-2024. Sementara itu, penelitian tentang komik digital edukatif menegaskan peran media ini sebagai jembatan antara pengembangan konten visual dan efektivitas literasi, dengan menggabungkan elemen visual, teks, dan narasi untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman membaca siswa. Hasil

pemetaan kepadatan juga mengidentifikasi celah penelitian yang masih perlu dieksplorasi, seperti kata kunci "implementasi", "Bahasa Indonesia", dan "penelitian tindakan kelas" yang berdensitas rendah, menunjukkan bahwa studi yang mengintegrasikan gamifikasi dengan pendekatan komunikatif masih terbatas. Dengan demikian, interpretasi ini menegaskan bahwa struktur klaster dalam peta penelitian pengembangan media pembelajaran membaca bukanlah entitas yang berdiri sendiri, melainkan sebuah sistem dinamis di mana klaster konseptual, pengembangan media, implementasi pembelajaran, dan pengujian efektivitas saling terhubung dan memperkuat, mendorong perlunya pendekatan holistik yang mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologi, dan kontekstual secara simultan.

2. Dominasi Tema Penelitian dan Arah Perkembangan Kajian

a. Kata Kunci Dominan sebagai Indikator Fokus Penelitian

Analisis bibliometrik terhadap kata kunci dominan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca mengungkapkan bahwa kata kunci berukuran besar—seperti *language*, *subject*, *effect*, *evaluation*, dan *reading comprehension skill*—berfungsi sebagai indikator utama fokus penelitian yang paling intensif dilakukan (Suyanto et al., 2024). Studi bibliometrik terhadap 1.681 dokumen dari Scopus periode 2013-2022 menemukan bahwa *reading comprehension* merupakan salah satu tema utama yang muncul, dengan metodologi, bahasa, tingkat pendidikan, dan intervensi membaca sebagai tema-tema besar yang dominan (Suyanto et al., 2024). Temuan ini selaras dengan analisis pada penelitian e-book dan pemahaman membaca EFL yang menunjukkan bahwa kata kunci "English," "Comprehension," "E-book," dan "effect" memiliki lingkaran besar dalam pemetaan VOSviewer, mengindikasikan frekuensi kemunculan yang tinggi dan menjadi titik pusat perhatian peneliti (Zulfadhli et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, penelitian tentang komik digital edukatif juga mengidentifikasi bahwa kata kunci seperti *literacy*, *reading comprehension*, dan *effectiveness* menjadi fokus utama dalam analisis tren penelitian 2018-2025, menunjukkan perhatian yang konsisten pada aspek efektivitas media dan peningkatan pemahaman membaca (Sa'diyah et al., 2026). Sementara itu, studi bibliometrik tentang *critical reading* di era digital menemukan bahwa *critical reading*, *critical thinking*, dan *digital atau media literacy* menjadi kata kunci yang paling sering digunakan, namun masih ada celah penelitian pada topik seperti *reading comprehension*, *reading strategies*, dan *distance teaching* yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, dominasi kata kunci tersebut menegaskan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca secara konsisten berfokus pada aspek bahasa sebagai objek kajian, mata pelajaran sebagai konteks implementasi, efek dan evaluasi sebagai ukuran keberhasilan, serta keterampilan pemahaman membaca sebagai capaian akhir yang menjadi pusat perhatian utama dalam periode 2016-2025 (Fuad et al., 2022) (Wirahyuni et al., 2025).

b. Evolusi Fokus Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Evolusi fokus penelitian pembelajaran bahasa Indonesia selama dekade terakhir menunjukkan pergeseran yang sistematis dari pendekatan teoretis menuju ranah pengembangan media, implementasi, dan pengujian efektivitas (Fuad et al., 2022). Studi bibliometrik mengidentifikasi bahwa pada periode 2014–2019, penelitian masih terkonsentrasi pada eksplorasi model dan strategi pembelajaran, seperti penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan minat belajar, yang menjadi fondasi awal kajian pedagogis (I. I. Noviana et al., 2025). Memasuki periode 2020–2022, terjadi lonjakan signifikan pada pengembangan dan integrasi teknologi, didorong oleh pandemi COVID-19 yang memaksa peralihan ke pembelajaran daring dan hibrida, dengan platform digital serta model seperti *blended learning* dan *mobile learning* menjadi tren utama (Fuad et al., 2022). Pergeseran ini kemudian berkembang pada periode 2023–2024 menuju metode dan teknik yang lebih inovatif serta aplikatif, seperti pengembangan modul digital berbasis *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC) dan penggunaan media visual interaktif yang tidak hanya menguji efektivitas tetapi juga merespons kebutuhan fleksibilitas dan kontekstualisasi pembelajaran (Taswadi & others, 2024). Implikasi dari evolusi ini bagi pengembangan ilmu adalah semakin menguatnya paradigma penelitian yang interdisipliner dan berorientasi pada solusi praktis, di mana kajian tidak lagi berhenti pada tataran konseptual, tetapi terus mendorong inovasi media yang adaptif, terukur, dan responsif terhadap tantangan literasi nasional serta perkembangan teknologi pendidikan (Wirahyuni et al., 2025) (Zulfadhli et al., 2025).

Berdasarkan hasil identifikasi kata kunci dominan dan evolusi fokus penelitian, interpretasi terhadap subjudul "Dominasi Tema Penelitian dan Arah Perkembangan Kajian" menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca telah melalui lintasan perkembangan yang sistematis dengan pergeseran tematik yang jelas. Analisis visualisasi kepadatan dan overlay pada penelitian gamifikasi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mengungkapkan bahwa pada periode 2020–2021, penelitian masih didominasi oleh topik-topik awal yang berkaitan dengan perkembangan motorik, keterampilan motorik, dan penilaian gerakan, sementara pada periode 2023–2024 terjadi pergeseran signifikan menuju tema-tema aplikatif seperti peningkatan motivasi siswa, keterampilan membaca dan menulis, serta berpikir komputasional . Pergeseran ini sejalan dengan temuan pada konteks yang lebih luas, di mana penelitian pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua selama 2013–2022 menunjukkan dinamika dari fokus awal pada teks bahasa Indonesia dan performansi (2013–2016), menuju pengajaran bahasa dan model pembelajaran (2017), kemudian pendidikan dan media pembelajaran (2018–2019), dan akhirnya outcome, pendekatan kontekstual, serta dampak pandemi (2019–2021). Analisis kepadatan penelitian juga mengidentifikasi tiga topik besar yang paling dominan, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri, peran guru sebagai fasilitator, dan outcome sebagai ukuran keberhasilan siswa, yang menunjukkan bahwa unsur-unsur fundamental dalam pembelajaran tetap menjadi pusat perhatian meskipun terjadi diversifikasi tema . Selain itu, kajian ini mengimplikasikan bahwa meskipun tren penelitian terus berkembang dan berubah, masih terdapat celah penelitian pada topik-topik seperti implementasi di kelas, desain instruksional, dan evaluasi empiris yang terintegrasi dengan pendekatan komunikatif, yang menawarkan peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperdalam pemahaman tentang keselarasan pedagogis dan efektivitas media pembelajaran dalam konteks keterampilan membaca bahasa Indonesia.

3. Peluang Penelitian dan Agenda Riset Masa Depan

a. Identifikasi Research Gap Berdasarkan Kepadatan dan Keterhubungan Kata Kunci

Berdasarkan analisis kepadatan (*density visualization*) dan keterhubungan antarkata kunci, identifikasi *research gap* pada penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca menunjukkan adanya sejumlah area yang telah jenuh dan area yang masih terbuka lebar untuk eksplorasi. Kata kunci seperti *literacy*, *reading comprehension*, dan *educational technology* mendominasi peta penelitian, ditandai dengan simpul yang besar dan warna cerah, yang mengindikasikan tingginya frekuensi penelitian dan perhatian yang intensif pada tema-tema tersebut (Suyanto et al., 2024). Temuan dari studi bibliometrik terhadap 1.681 dokumen Scopus periode 2013-2022 mengonfirmasi bahwa *reading comprehension* merupakan salah satu tema utama yang muncul, dengan metodologi, bahasa, tingkat pendidikan, dan intervensi membaca sebagai tema-tema besar yang dominan (Suyanto et al., 2024). Namun, visualisasi kepadatan juga mengungkapkan bahwa beberapa kata kunci penting justru memiliki densitas rendah, seperti "implementasi," "Bahasa Indonesia," dan "penelitian tindakan kelas," yang menunjukkan bahwa studi yang mengintegrasikan gamifikasi dengan pendekatan komunikatif masih terbatas (Safitri et al., 2025). Penelitian tentang *digital reading assessment* yang menganalisis 29 artikel dari 2013-2023 juga menemukan bahwa topik seperti *computation design*, *reading comprehension assessment*, *cooperative/collaborative learning*, dan *active reading* masih memerlukan pengembangan lebih lanjut (Saputra et al., 2025). Selain itu, meskipun integrasi teknologi seperti *hybrid learning* dan *e-book* telah banyak dikaji, penelitian tentang strategi implementasi dan pengaruh platform tertentu masih minim eksplorasi, sehingga menawarkan peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperdalam pemahaman tentang implementasi kelas, desain instruksional, dan evaluasi empiris yang terintegrasi dengan pendekatan pedagogis yang lebih kontekstual (Zulfadhli et al., 2025). Dengan demikian, area yang telah jenuh adalah topik-topik fundamental seperti literasi dan teknologi pendidikan, sementara peluang riset masa depan terletak pada kajian yang lebih mendalam tentang implementasi praktis, desain instruksional yang adaptif, serta evaluasi efektivitas media dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia yang spesifik dan berorientasi pada keterampilan membaca kritis.

b. Implikasi Bibliometrik terhadap Pengembangan Penelitian Bahasa Indonesia

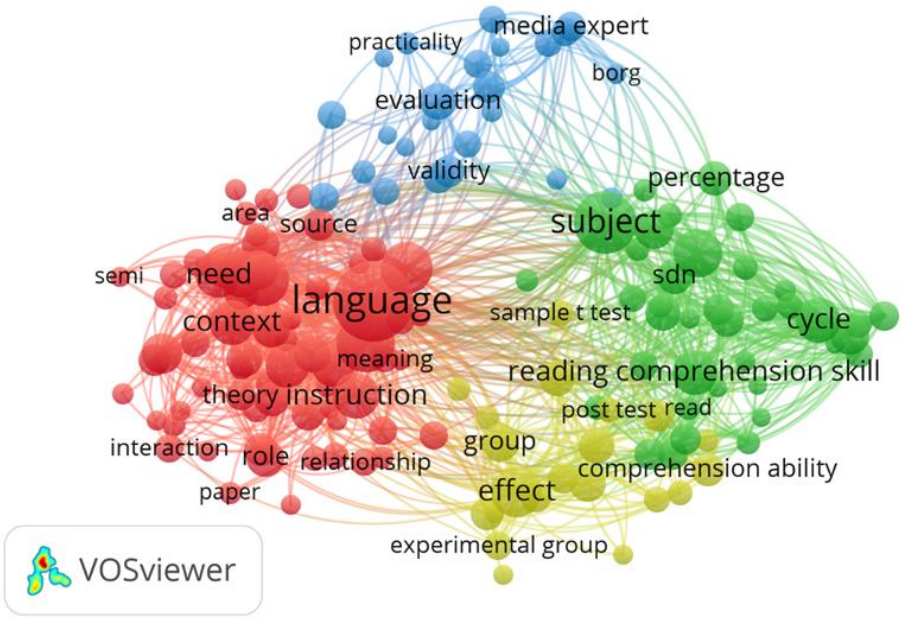
Hasil pemetaan bibliometrik memiliki implikasi strategis yang signifikan terhadap pengembangan penelitian bahasa Indonesia ke depan. Analisis visualisasi jaringan dan kepadatan

menggunakan VOSviewer mengungkapkan bahwa tema-tema fundamental seperti media pembelajaran dan bahan ajar bahasa masih mendominasi lanskap penelitian, namun penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan inovasi tertentu dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih tergolong terbatas, sehingga menawarkan peluang besar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan materi ajar yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran (Zulfadhli et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan identifikasi celah penelitian pada topik implementasi, desain instruksional, dan evaluasi empiris yang terintegrasi dengan pendekatan komunikatif, yang masih berdensitas rendah dan memerlukan eksplorasi lebih mendalam (Dewi et al., 2025). Dengan demikian, hasil pemetaan dapat digunakan untuk merumuskan *roadmap* penelitian yang terstruktur, misalnya dengan mengarahkan agenda riset pada pengembangan media yang lebih interaktif dan adaptif seperti komik digital edukatif, gamifikasi, atau aplikasi berbasis STEAM yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia (N. Sa'diyah et al., 2026). Lebih lanjut, pergeseran tren dari media digital sederhana menuju platform interaktif dan gamifikasi mengimplikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran ke depan harus berorientasi pada peningkatan motivasi, keterampilan membaca dan menulis, serta kemampuan berpikir komputasional peserta didik, sekaligus memperhatikan aspek inklusivitas, kearifan lokal, dan kesiapan teknologi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan berkelanjutan (Hakim, 2025). Implikasi ini menegaskan bahwa bibliometrik bukan sekadar alat pemetaan, melainkan instrumen strategis untuk mengarahkan inovasi, menutup kesenjangan antara teori dan praktik, serta memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia senantiasa adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman.

Berdasarkan hasil identifikasi research gap dan implikasi bibliometrik, interpretasi terhadap subjudul "Peluang Penelitian dan Agenda Riset Masa Depan" menunjukkan bahwa pemetaan bibliometrik telah berhasil mengungkap area-area yang telah jenuh sekaligus membuka peluang eksplorasi baru yang strategis bagi pengembangan penelitian bahasa Indonesia ke depan. Visualisasi jaringan menggunakan VOSviewer mengungkapkan bahwa kata kunci seperti "bahasa Indonesia," "materi pembelajaran," dan "media pembelajaran" mendominasi lanskap penelitian dengan simpul yang besar, menandakan tingginya frekuensi publikasi dan perhatian yang intensif pada tema-tema fundamental tersebut, namun penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan inovasi tertentu dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih tergolong terbatas sehingga menawarkan peluang besar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan materi ajar yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran . Temuan ini sejalan dengan analisis kepadatan pada penelitian hybrid learning yang mengindikasikan adanya topik-topik potensial yang masih minim eksplorasi, seperti strategi implementasi dan pengaruh platform tertentu, yang masih berdensitas rendah dan memerlukan eksplorasi lebih mendalam. Selain itu, studi tentang perkembangan penelitian pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua selama 2013-2022 menunjukkan dinamika pergeseran fokus dari topik teks dan performansi (2013-2016) menuju pendidikan dan media pembelajaran (2018-2019), kemudian outcome dan pendekatan kontekstual (2019-2021), namun setelah tahun 2021 belum muncul tren penelitian yang benar-benar baru, yang mengindikasikan adanya kebutuhan untuk menghadirkan sudut pandang baru, teori mutakhir, atau pendekatan lintas disiplin yang belum banyak dilakukan sebelumnya . Dengan demikian, hasil pemetaan ini dapat digunakan untuk merumuskan roadmap penelitian yang terstruktur, mengarahkan agenda riset pada topik-topik inovatif seperti pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi, komik digital edukatif, atau aplikasi berbasis STEAM yang masih jarang dieksplorasi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, sekaligus menutup kesenjangan antara teori dan praktik melalui penelitian implementasi kelas dan evaluasi empiris yang terintegrasi dengan pendekatan pedagogis yang kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Visualisasi data di bawah ini menyajikan distribusi nilai atau frekuensi kemunculan dari suatu variabel yang diukur menggunakan alat analisis *VOSviewer*, yang umum digunakan dalam pemetaan bibliometrik dan analisis jaringan. Sumbu vertikal menunjukkan skor atau persentase tertentu (dari 0 hingga 100), sementara sumbu horizontal menampilkan kategori "VOSViewer" yang berulang. Meskipun format data tampak sederhana, pola penurunan nilai dari 100 hingga 0 secara bertahap mengindikasikan adanya pemeringkatan, ambang batas (*threshold*), atau tingkat keterkaitan antar

elemen dalam suatu jaringan pengetahuan. Grafik ini menjadi fondasi penting untuk memahami sebaran kekuatan hubungan antar topik, dokumen, atau kata kunci dalam korpus penelitian.



Gambar 2. Visualisasi Jaringan (*Network Visualization*) Hasil Analisis *Co-Occurrence*

Gambar 2 menyajikan visualisasi jaringan (network visualization) hasil analisis co-occurrence kata kunci menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Visualisasi ini menggambarkan hubungan antarkata kunci berdasarkan frekuensi kemunculan secara bersamaan (co-occurrence) dalam dokumen yang dianalisis. Setiap lingkaran (node) merepresentasikan satu kata kunci, sedangkan ukuran node menunjukkan tingkat frekuensi kemunculan kata kunci tersebut. Semakin besar ukuran node, semakin sering kata kunci muncul dalam kumpulan publikasi. Sementara itu, garis penghubung (link) menunjukkan adanya hubungan antar kata kunci, dengan tingkat kerapatan garis mencerminkan kekuatan hubungan (link strength) di antara keduanya.

Berdasarkan hasil pemetaan, kata kunci dikelompokkan ke dalam beberapa klaster yang dibedakan berdasarkan warna, di mana setiap klaster menunjukkan kelompok topik penelitian yang memiliki keterkaitan konseptual yang kuat. Klaster merah didominasi oleh kata kunci language, need, context, instruction, role, dan relationship, yang mengindikasikan fokus penelitian pada aspek kebahasaan, kebutuhan pembelajaran, konteks, serta strategi pembelajaran. Klaster hijau berpusat pada kata kunci subject, reading comprehension skill, cycle, percentage, dan SDN, yang menunjukkan keterkaitan dengan implementasi pembelajaran, peningkatan keterampilan membaca, serta evaluasi hasil belajar pada jenjang sekolah dasar. Selanjutnya, klaster biru memuat kata kunci evaluation, validity, media expert, practicality, dan Borg, yang menggambarkan tahapan validasi, evaluasi, dan pengembangan media pembelajaran berdasarkan model penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun klaster kuning terdiri atas kata kunci effect, experimental group, group, reading comprehension ability, dan post-test, yang menunjukkan dominasi penelitian eksperimen dalam mengukur efektivitas suatu perlakuan terhadap kemampuan membaca peserta didik.

Secara keseluruhan, visualisasi jaringan ini menunjukkan bahwa kata kunci language, subject, reading comprehension skill, dan effect merupakan simpul yang memiliki ukuran relatif besar dan berada pada posisi sentral dalam jaringan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa keempat kata kunci tersebut memiliki frekuensi kemunculan yang tinggi sekaligus berperan sebagai penghubung utama antar topik penelitian. Selain itu, banyaknya garis yang menghubungkan antarnode menunjukkan bahwa berbagai tema penelitian saling berkaitan dan membentuk struktur jaringan yang kompleks. Dengan demikian, hasil pemetaan ini memberikan gambaran mengenai struktur konseptual bidang penelitian, tema-tema dominan yang berkembang, serta hubungan antarkonsep yang menjadi fokus kajian dalam publikasi yang dianalisis.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik terhadap tren penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca menggunakan VOSviewer pada periode 2016-2025, dapat disimpulkan bahwa struktur klaster penelitian terdiri dari empat klaster utama (konseptual, pengembangan media, implementasi, dan pengujian efektivitas) yang saling terhubung secara sistematis melalui kata kunci jembatan seperti "*education*", "*effectiveness*", dan "*digital medium*", sementara dominasi kata kunci "*language*", "*subject*", "*effect*", "*evaluation*", dan "*reading comprehension skill*" mengindikasikan fokus penelitian yang intensif pada aspek bahasa, efektivitas, dan capaian pemahaman membaca dengan evolusi yang bergeser dari kajian teoretis (2014-2019) menuju pengembangan teknologi (2020-2022) dan metode inovatif (2023-2024), namun masih terdapat celah penelitian pada topik implementasi kelas, desain instruksional adaptif, dan pengembangan media berbasis gamifikasi atau komik digital yang menawarkan peluang besar bagi agenda riset masa depan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan berkelanjutan guna meningkatkan literasi dan kemampuan membaca kritis peserta didik di era digital.

REFERENSI

Chigarev, N. V. (2024). Evaluation of the sound velocities of cadmium zinc telluride crystals by time-domain Brillouin scattering technique. *Applied Physics A Materials Science and Processing*, *130*(10).

Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Suttrisno, S. (2025). DEEP LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MI TINJAUAN LITERATUR DALAM MEANINGFUL LEARNING MINDFUL LEARNING DAN JOYFUL LEARNING. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, *10*(2), 584–592.

Fuad, M., Suyanto, E., Sumarno, S., Muhammad, U. A., & Suparman, S. (2022). A bibliometric analysis of technology-based foreign language learning during the COVID-19 pandemic: Direction for Indonesia language learning. *International Journal of Information and Education Technology*, *12*(10), 983–995.

Garbo, A., & Hasanah, S. M. (2025). Mapping Islamic banking and sustainable development research: A Scopus-based bibliometric and VOSviewer keyword co-occurrence cluster analysis (2008–2024). *Journal of Islamic Economics Lariba*, *11*(2), 1889–1928.

Hakim, M. A. R. (2025). EFL Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Competence in Indonesian Madrasahs: A Post-Pandemic Analysis. *Muslim Education Review*, *4*(2), 295–327.

Istafrida, R. (2024). Pengembangan Media Big Book untuk Siswa Kelas I MI NU 52 Mororejo Kendal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *8*(2), 134–147.

Kasandra, R. (2016). Pengembangan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(1), 78–92.

Lo Bianco, J., Jones, S. A., & Loh, J. (2021). English language education in Singapore: research, practice \& implications. *Asia Pacific Journal of Education*, *41*, 635–640.

Luritawaty, I. P., Herman, T., & Prabawanto, S. (2024). Epistemological Obstacles in Critical Thinking: Proof, Generalization, Alternative Answers, and Problem-Solving. *Mathematics Teaching Research Journal*, *16*(3).

Nadya, I., & Rambe, J. A. (2025). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 45–58.

Noviana, I. I., Ifrianti, S., & Asiah, N. (2025). Analysis of problem based learning model in increasing interest in learning Indonesian language in grade IV elementary school students. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *12*(1).

Noviana, R. A. (2012). *Kesalahan Penulisan Urutan Guratan Huruf Hànzì (汉字) Pada Siswa Kelas Viii Smp Yppi 1 Surabaya Tahun Ajaran 2014/2015*.

Ntsalaze, L., & Chipunza, C. (2025). Consumer over-indebtedness: A bibliometric analysis and systematic review. *Journal of Economic and Financial Sciences*, *18*(1).

Oktavia, D. (2025). Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MI. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2), 145–158.

Sa'diyah, D. (2018). *Pengaruh media komik terhadap peningkatan hasil belajar pai pada siswa kelas viii di smpn 178 jakarta tahun pelajaran 2018/2019*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sa'diyah, N., Setiawan, D., Subali, B., & Widiarti, N. (2026). Trends in the use of educational digital comics in Indonesian language learning in elementary schools from 2018-2025. *Journal of Innovation and*

Research in Primary Education, *5*(2), 3796–3988.

Safitri, F., Hidayah, N., Firmansah, D., & Khalifah, D. R. N. (2025). Trends in gamification of Indonesian language learning in elementary schools: Bibliometric analysis. *Indonesian Journal of Primary Education*, *8*(3).

Saputra, N. A., Hamidah, I., Setiawan, A., Riza, L. S., Nandiyanto, A. B. D., Rachman, I., & Matsumoto, T. (2024). Deep Learning Applied in Education: Scoping Review. *Journal of Engineering Science and Technology*, *19*, 93–106.

Saputra, W., Cahyani, I., & Sastromiharjo, A. (2025). Trends and innovation in digital reading assessment: A decade of bibliometric insights. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, *13*(1), 46–59.

Shela, P. P. (2025). *PENERAPAN METODE PEER TEACHING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV MI AL-IKHLAS NATAR LAMPUNG SELATAN*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Siagian, R. R., & others. (2025). Bibliometric analysis of technology integration in Indonesian language education. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *14*(2), 112–125.

Suyanto, E., Samhati, S., Aisyah, N. L., & Antrakusuma, B. (2024). Reading comprehension studies in the last decade: Global trends and future direction of Indonesia language researches. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, *13*(5), 3544.

Taswadi, T., & others. (2024). Mapping research trends in Indonesian language learning media development: A bibliometric study. *Jurnal Kependidikan*, *12*(3), 456–470.

Wirahyuni, K., Putrayasa, I. B., Sutama, M., Rasna, W., Martha, N., & Yasa, N. (2025). The impact of Indonesian language teaching material development on student learning outcomes: A meta-analysis. *Jurnal for Lesson and Learning Studies*, *8*(3), 503–514.

Yanti, R. (2023). Pengembangan Media Jinca (Jurnal Membaca) Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *8*(3), 225–238.

Zulfadhli, M., Farokhah, L., Lakawa, A. R., Dinihari, Y., & Hamdani, H. (2025). A bibliometric review of research developments on writing instructional materials in Indonesian language learning at the higher education level. *Waspada: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1).