

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 12, Desember 2024, p. 450-458
Licenced By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14555573>

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Aura Permata Wihandarti¹, Ahmad Suriansyah², Wahdah Refia Rafianti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Lambung Mangkurat
 Email: aurapermata844@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peran yang amat signifikan sebagai fondasi awal dalam pendidikan formal. Perkembangan yang cepat pada aspek teknologi informasi dan komunikasi di era kemajuan global memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu target utama pendidikan adalah dapat mengoptimalkan prestasi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh platform pembelajaran berbasis digital terhadap prestasi pembelajaran pelajar di sekolah dasar. Dalam era modern ini, teknologi informasi dan komunikasi membawa transformasi penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran digital, seperti aplikasi interaktif dan video edukatif, memiliki potensi untuk mendorong semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif menggunakan metode studi pustaka, yang memungkinkan peneliti Untuk memperoleh informasi dari berbagai literatur terkait. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran digital dapat berperan dalam mendorong prestasi siswa dengan cara memperbaiki kualitas pembelajaran serta memfasilitasi keterampilan untuk memahami konsep yang lebih baik. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan kurangnya keterampilan digital perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media ini. Penelitian ini menyarankan agar tenaga pendidik dan pengambil kebijakan mempertimbangkan penggunaan media digital dalam ke dalam kurikulum pendidikan dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata Kunci: Digital, Sekolah Dasar, Media, Prestasi, Media Pembelajaran

Abstract

Learning at the Elementary School (SD) level plays a very significant role as an initial foundation in formal education. Rapid developments in aspects of information and communication technology in the era of global progress have a significant impact on the achievement of learning objectives. One of the main targets of education is to optimize learning achievement. The purpose of this study is to analyze the influence of digital-based learning platforms on student learning achievement in elementary schools. In this modern era, information and communication technology brings important transformations in the world of education. Digital learning media, such as interactive applications and educational videos, have the potential to encourage student enthusiasm and participation in learning. Qualitative research uses a literature study method, which allows researchers to obtain information from various related literature. This study found that digital learning media can play a role in encouraging student achievement by improving the quality of learning and facilitating skills to understand concepts better. However, challenges such as gaps in technology access and lack of digital skills need to be addressed to maximize the effectiveness of using this media. This study suggests that educators and policy makers consider the use of digital media in the elementary education curriculum to improve the overall quality of learning.

Keywords: Digital, Elementary School, Media, Achievement, Learning Media

Article Info

Received date: 27 November 2024

Revised date: 15 December 2024

Accepted date: 23 December 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peran yang amat signifikan sebagai fondasi awal dalam pendidikan formal. Pendidikan awal berperan penting pada sistem pendidikan yang bertujuan Pendidikan yang dirancang untuk menyediakan pengetahuan pokok dan keahlian awal kepada pelajar. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada aneka mata pelajaran, termasuk matematika, bahasa, ilmu pengetahuan, serta seni. Semuanya berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial mereka. Pendidikan dasar idak hanya memprioritaskan aspek akademik, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk rutinitas sehari-hari (Pasambo & Radia,

2022). Berbagai inovasi telah dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Memasuki era digital, Perkembangan yang cepat pada aspek teknologi informasi dan komunikasi di era kemajuan global memiliki dampak signifikan, termasuk lingkup pendidikan. Pendidikan memiliki peranan krusial dalam menciptakan individu yang mampu melakukan perubahan melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi mereka dan menghasilkan ide-ide baru yang menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Ini selaras dengan pandangan bahwa pendidikan tidak hanya untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan prinsip moral, yang diperlukan untuk menghadapi tantangan sosial. Melalui pendidikan, individu dilatih untuk berpikir analitis dan inovatif, yang memungkinkan mereka agar dapat beradaptasi dan merespons perubahan dengan lebih baik. Pendidikan modern berupaya menciptakan generasi yang tidak hanya unggul dalam akademik, namun juga mempunyai kemampuan untuk berinovasi serta menjadi agen perubahan dalam masyarakat (Novaliendry et al., 2020). Perkembangan yang cepat pada aspek teknologi informasi dan komunikasi di era kemajuan global memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai faktor yang berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk peran guru, siswa, lingkungan sekolah, metode pengajaran, serta media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar, sehingga penting untuk mempertimbangkan semuanya dalam merancang strategi pendidikan yang efektif. Transformasi era digital di dunia pendidikan memiliki dampak signifikan terhadap interaksi antara guru dan pelajar. Pelajar saat ini mayoritas menguasai teknologi cenderung lebih cepat jenuh ketika belajar menggunakan metode pembelajaran klasik (Sapriyah, 2019).

Perubahan masa telah mengubah karakteristik siswa secara signifikan, sehingga para guru perlu memanfaatkan teknologi yang dapat memfasilitasi motivasi dan ide-ide kreatif siswa selama belajar. Dengan cara ini, kegiatan belajar dapat menjadi lebih produktif dan memberikan fasilitas untuk siswa mengerti kemampuan dirinya secara lebih optimal (Huda, 2021). Penggunaan teknologi yang tepat akan membantu menciptakan lingkungan Pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar mereka. Media edukasi yang dirancang sesuai keperluan pendidikan supaya dapat menghadirkan tahapan belajar optimal dan hemat waktu, supaya informasi yang diberikan guru mampu dipahami siswa dengan baik. Pemanfaatan media berbasis digital dalam pendidikan adalah salah satu inovasi utama dalam proses pembelajaran. Teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran, menawarkan peluang baru untuk mendorong partisipasi aktif, interaksi, serta penguasaan siswa tentang bahan ajar. Ide ini mencakup berbagai sarana dan platform digital, seperti materi video pembelajaran, simulasi berbasis interaksi, aplikasi pendidikan, dan sistem pengelolaan belajar. Teknologi kini menjadi elemen penting dalam proses pendidikan, yang tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga memperkaya cara pengajaran dengan metode yang lebih beragam dan interaktif. Mengakses berbagai sumber daya pendidikan melalui internet untuk mendukung pembelajaran di tingkat global. Guru harus mengintegrasikan teknologi informasi dalam mata pelajaran untuk membantu proses belajar siswa dengan bahan ajar, metode pengajaran, dan media yang lebih beragam. Para pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan metode pengajaran yang efisien, yang tidak hanya membuat siswa senang belajar, tetapi juga membentuk generasi penerus yang memiliki kemampuan komunikasi inovatif, berpikir logis, serta analitis dengan dukungan teknologi dan informasi di era digital (Anisah et al., 2021). Tujuan dari pengajaran digital adalah untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran untuk memperoleh tujuan yang diinginkan.

Tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kinerja akademik siswa. Prestasi belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Oleh sebab itu, perlu untuk memahami peran media pembelajaran digital bisa memengaruhi prestasi pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan semangat belajar siswa., aktivitas belajar, serta mempermudah pemahaman konsep yang lebih kuat (Munawir et al., 2024). Media digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara independen dan partisipatif selama pembelajaran. Hasil ini mendukung temuan penelitian bahwa media belajar digunakan oleh guru sebagai salah satu metode untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, serta untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar (Sari & Harjono, 2021). Platform pembelajaran digital interaktif menawarkan kemudahan dalam

menyampaikan materi dengan berbagai fitur seperti video, simulasi, kuis, dan game edukasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelajar (Sadewo & Marsofiyati, 2024). Dengan demikian, tercipta lingkungan pembelajaran yang menarik dan fleksibel, yang sangat sesuai dengan tuntutan kondisi yang mengutamakan fleksibilitas waktu dan tempat. Studi sebelumnya mengungkapkan pemanfaatan teknologi dapat memacu peningkatan semangat belajar siswa (Kandia et al., 2023). Studi lain mengungkapkan bahwa pemanfaatan perangkat digital bisa meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah menengah, siswa di sekolah menengah, terutama dalam bidang matematika dan sains (Hillmayr et al., 2020). Perangkat seperti sistem pembelajaran cerdas dan simulasi lebih mendapatkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan perangkat hiper-media, dan peningkatan keterampilan guru juga berperan besar dalam mengoptimalkan manfaat alat digital.

Namun, meskipun manfaat yang ditawarkan oleh media pembelajaran digital cukup signifikan, penerapannya di sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan. Keterbatasan akses terhadap teknologi, baik dalam hal perangkat (seperti komputer atau tablet) maupun koneksi internet yang stabil, menjadi hambatan utama dalam penerapan media digital di banyak sekolah. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pengembangan keterampilan teknologi bagi para guru berperan sebagai elemen yang berpengaruh pada efektivitas pemanfaatan sarana pembelajaran digital. Dengan demikian, diperlukan dengan tujuan mengeksplorasi secara menyeluruh pengaruh sarana digital terhadap prestasi belajar siswa, serta mengidentifikasi solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

Penelitian mengenai dampak sarana pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar sangat penting dilakukan karena relevansinya dengan seiring dengan kemajuan zaman. Pada masa informasi seperti sekarang, teknologi kini merupakan elemen penting dalam aktivitas harian, termasuk dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran digital, seperti aplikasi interaktif dan video edukatif, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Dengan memahami dampak positif dari penggunaan media ini, pendidik dapat merancang metode pembelajaran yang lebih responsif terhadap keperluan siswa. Di samping itu, pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mendorong semangat dan ketertarikan belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membantu meningkatkan antusias pelajar dalam memahami bahan ajar. Dengan begitu, penggunaan media digital dapat mencakup aspek akademik dan pengembangan sikap positif terhadap belajar. Hal ini sangat penting mengingat tantangan yang sering dihadapi selama aktivitas belajar konvensional, misalnya berkurangnya komunikasi murid dengan guru serta kesulitan ketika menyampaikan materi yang kompleks. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga relevan dalam konteks peningkatan literasi digital di kalangan siswa. Di dunia yang semakin terhubung secara digital, penguasaan keterampilan teknologi menjadi esensial untuk masa depan mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, siswa bisa mendorong prestasi akademis mereka serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan saran yang bermanfaat bagi pengambil kebijakan di bidang pendidikan untuk mempertimbangkan integrasi media digital ke dalam kurikulum sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi praktik pengajaran di kelas tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Sehingga, penelitian ini perlu dilakukan supaya dapat menyajikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas implementasi media digital dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media digital dalam pembelajaran terhadap prestasi siswa di sekolah dasar. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana penggunaan media digital yang interaktif dan menyenangkan dapat memperkuat pemahaman siswa pada materi pelajaran serta mendorong mereka supaya lebih aktif dalam proses belajar. Di samping itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi elemen yang mendukung atau menghambat penggunaan media digital di sekolah dasar, serta bagaimana cara-cara untuk memaksimalkan potensi media digital untuk memperbaiki standar pengajaran di tingkat dasar. Pengajaran dasar yang berkualitas sangat krusial, sebab pendidikan merupakan fondasi penting menjadi faktor penentu masa depan generasi mendatang. Oleh karena itu, dengan mengaplikasikan teknologi dan media digital dengan tepat, kita dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efisien, serta bermanfaat bagi pertumbuhan akademik dan dinamika sosial pelajar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan berbagai temuan sehingga dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan

penggunaan media digital di sekolah dasar dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi pustaka, termasuk pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan tentang dampak media pembelajaran digital pada prestasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Pemilihan studi pustaka ini didasari pada kebutuhan supaya mendapatkan wawasan yang lebih dalam mengenai fenomena yang diteliti, dengan cara menganalisis literatur yang sudah ada. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi beragam sumber informasi yang dapat memberikan wawasan yang luas, tanpa harus turun langsung ke lapangan. Studi pustaka adalah metode yang efektif untuk mengidentifikasi dan memahami teori-teori, konsep, dan temuan-temuan penting dari berbagai penelitian yang relevan, yang dapat menjadi dasar untuk membangun argumen dalam penelitian ini.

Tahapan studi pustaka diawali dengan penentuan referensi pustaka yang terkait dengan fenomena yang dibahas, yang dapat mencakup berbagai jenis literatur, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal penelitian, tesis, disertasi, laporan penelitian, serta referensi lain yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya pada lingkungan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sumber-sumber tersebut dipilih berdasarkan relevansi dengan topik yang diteliti. Setelah sumber-sumber relevan diidentifikasi, peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai literatur yang terpilih. Data yang dikumpulkan mencakup berbagai aspek, seperti teori-teori pendidikan yang terkait dengan teknologi dalam pembelajaran, hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak penggunaan media digital, serta temuan-temuan penting yang berhubungan dengan pengaruh media pembelajaran terhadap pencapaian akademik. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis dan mensintesis informasi yang diperoleh dari literatur-literatur tersebut. Proses ini bertujuan untuk menyusun kerangka teori yang koheren dan membangun pengetahuan yang lebih komprehensif tentang dampak media pembelajaran digital terhadap pencapaian akademik siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam tahapan tersebut, peneliti melakukan identifikasi kesenjangan penelitian yang mungkin ada, serta membandingkan berbagai temuan penelitian sebelumnya untuk melihat kesamaan dan perbedaan yang mungkin muncul. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih holistik tentang topik yang diteliti.

Tujuan utama dari penggunaan metode studi pustaka ini adalah untuk mengidentifikasi temuan-temuan penting dari penelitian sebelumnya yang dapat memberikan konteks untuk penelitian ini. Studi pustaka memungkinkan peneliti untuk membangun dasar teoritis yang kuat, yang akan mendukung argumen dan kesimpulan. Pada penelitian ini, metode yang digunakan dapat membuka peluang supaya dapat melihat perkembangan terbaru dalam bidang tersebut, serta memahami berbagai perspektif yang ada. Kelebihan dari metode studi pustaka antara lain adalah efisiensi waktu yang lebih tinggi karena tidak memerlukan survei lapangan atau pengumpulan data primer secara langsung, serta akses yang lebih luas ke berbagai data dari berbagai referensi dan sudut pandang yang berbeda. Dengan menggunakan studi pustaka, peneliti dapat mengkaji literatur yang ada dalam waktu yang relatif singkat dan menyusun pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang diteliti. Pendekatan ini juga memfasilitasi peneliti untuk membangun dasar teoritis yang lebih kuat berdasarkan bukti-bukti empiris yang sudah ada dalam penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manfaat media pendidikan dalam aktivitas pendidikan sebagai media pendukung belajar atau biasa disebut media penunjang mengingat media berperan sebagai pendukung (Lestari, 2020). Dalam hal ini, media berfungsi sebagai fasilitas pendukung (efektivitas). Sarana pembelajaran berfungsi sebagai referensi belajar dapat diakses para pelajar dengan independen, yang dikenal sebagai media belajar mandiri. Sarana pembelajaran digital mengacu pada alat atau fasilitas yang dimanfaatkan supaya dapat memberikan bahan ajar melalui format digital. Media tersebut meliputi *hardware* dan *software* yang dikembangkan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Salah satu ciri spesifik sarana pembelajaran adalah interaktivitas, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, seperti melalui aplikasi edukasi yang menawarkan kuis interaktif dan simulasi. Selain itu, media digital juga menawarkan fleksibilitas, juga memberikan kebebasan, pelajar bisa mengakses materi kapan pun dan dimana pun, mendukung

pembelajaran mandiri sesuai dengan tempo masing-masing. Dengan menggabungkan berbagai macam sarana seperti materi tertulis, ilustrasi, suara, dan rekaman visual, sarana pembelajaran digital membantu menyajikan bahan ajar dengan cara yang jelas dan atraktif. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memberikan berbagai manfaat, salah satunya adalah memperkuat minat belajar.

Sarana interaktif serta menarik cenderung membuat siswa lebih tertarik pada materi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, digitalisasi memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik, terutama untuk konsep-konsep yang sulit, melalui penggunaan animasi dan video yang menyederhanakan penjelasan. Media ini juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi tambahan dan berpartisipasi dalam forum diskusi tanpa bergantung sepenuhnya pada pengajaran langsung dari guru. Selain itu, penggunaan media digital membantu siswa digitalisasi mendukung siswa dalam menguasai keterampilan teknologi yang diperlukan bagi masa depan. Dapat dikelompokkan dalam berbagai kategori berdasarkan metode penyampaian dan komunikasi, termasuk multimedia interaktif yang mengkombinasikan narasi tertulis, ilustrasi, suara, animasi, video, podcast sebagai rekaman audio, video pembelajaran untuk menjelaskan materi secara visual; serta aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk pendidikan (Hendra et al., 2023). Dengan semua keunggulan tersebut, media pembelajaran digital mempunyai peranan vital dalam memperbaiki standar pendidikan di sekolah dasar. Integrasi media ini pada sistem kurikulum sangat dianjurkan untuk memaksimalkan potensi belajar siswa di era teknologi saat ini.

Manfaat lain dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk memperkuat pembelajaran yang fokus pada siswa (*student-centered learning*), yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar. Melalui pemanfaatan teknologi, siswa dapat mengeksplorasi bahan ajar yang disesuaikan dengan ketertarikan dan kebutuhan mereka, menciptakan pengalaman belajar personal dan berarti. Media ini juga memberikan jangkauan ke beragam referensi belajar global, misalnya jurnal, artikel, atau rekaman visual pendidikan dari platform internasional, yang memperluas wawasan dan memperkaya pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, media digital dapat membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran melalui fitur otomatis, seperti analisis hasil kuis atau tes online, yang memungkinkan penilaian yang lebih cepat dan akurat. Evaluasi ini mendukung pendidik merancang strategi pembelajaran efektif, sehingga pelajar lebih mudah mencapai tujuan akademik. Dengan fleksibilitas, interaktivitas, dan kemampuan adaptasi yang dimiliki, media pembelajaran digital mendorong peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta penguasaan materi, yang semuanya merupakan faktor kunci dalam upaya meningkatkan pencapaian akademik siswa di sekolah dasar pada era modern.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui studi pustaka mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar murid di sekolah dasar. Berdasarkan analisis dari berbagai sumber, ditemukan bahwa media digital memiliki kemampuan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SD Ragunan 08 mengindikasikan hubungan positif antara pemanfaatan media digital dan pencapaian akademik pelajar, di mana frekuensi penggunaan media, jenis media yang digunakan, dan persepsi efektivitas media semuanya berhubungan kuat dengan nilai akademik siswa (Ismaya et al., 2024). Dalam studi lain, penggunaan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengungkapkan adanya peningkatan yang substansial dalam capaian akademik dibandingkan dengan metode konvensional (Yusnaldi et al., 2024). Penelitian membuktikan bahwa siswa yang diajarkan dengan media digital mengalami peningkatan nilai post-test yang lebih besar. Nilai post-test sebesar 22,50 poin, sementara kelompok kontrol hanya 8,45 poin. Pembelajaran digital menciptakan situasi belajar interaktif antara siswa dan guru, sehingga meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Sebuah studi dilakukan oleh Azkia et al. (2023) yang mengkaji 21 artikel berfokus pada dampak sarana pembelajaran digital terhadap pemahaman matematika. Hasil mengungkapkan bahwa sarana digital memberikan dampak positif dengan besar pengaruh keseluruhan 1,115, dan pengaruhnya lebih besar pada fase sekolah dasar sebesar 1,415. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital memberikan manfaat besar dalam membantu penangkapan materi yang diajarkan. Penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis ilustrasi PowerPoint memiliki pengaruh berpengaruh positif pada capaian akademik pelajar. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 73,1 menjadi

91,5 setelah penerapan media tersebut (Rosmana et al., 2023). Hasil ini menegaskan bahwa media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Studi ini menganalisis penerapan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil kajian menunjukkan bahwa media seperti video interaktif dapat membuat materi yang dianggap sulit dipahami menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Widyastuti, 2023). Penelitian lain menemukan bahwa media digital diidentifikasi sebagai alat yang berhasil dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa di sekolah dasar (Novela et al., 2023). Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital dapat menghilangkan kebosanan dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang akhirnya memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Hasilnya membuktikan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi pelajar. Penelitian lain tentang rancangan sarana pembelajaran digital atraktif dengan memanfaatkan menggunakan model ASSURE untuk pelajaran sosial menemukan hasil yaitu media yang dikembangkan memiliki kualitas dan efisiensi yang sangat baik, memperoleh skor 91,5% untuk ahli media dan 96,5% untuk ahli materi. Uji keefektifan menunjukkan bahwa 88% siswa mencapai kategori hasil belajar sangat tinggi setelah menggunakan media tersebut, menandakan bahwa penerapan media digital dapat secara signifikan mempengaruhi capaian akademik (Idawati et al., 2024). Selain itu, sebuah studi yang memanfaatkan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk menilai keberhasilan penggunaan sarana pembelajaran digital di sekolah dasar. Berdasarkan kajian dari sepuluh artikel jurnal menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Canva, Google Classroom, dan video pembelajaran bisa meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menegaskan bahwa sarana digital berperan penting dalam menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan atraktif (Marlina, 2024).

Membentuk lingkungan belajar yang atraktif dan menarik sangat penting karena motivasi siswa berperan besar dalam kesuksesan akademik mereka. Melalui metode tersebut dapat mengurangi kebosanan siswa, membentuk lingkungan belajar yang lebih positif, serta memperkuat hubungan antara murid dan guru. Metode ini tidak hanya meningkatkan dorongan belajar, tetapi juga memberikan dampak pada capaian akademik. Dalam beberapa penelitian yang dilakukan di sekolah dasar, ditemukan bahwa siswa yang belajar memanfaatkan teknologi menunjukkan pencapaian nilai akademik yang substansial berbanding dengan siswa menggunakan pembelajaran klasik. Media digital memungkinkan terciptanya lingkungan belajar interaktif dan personal. Menggunakan platform digital, murid dapat menjangkau bahan ajar secara lebih fleksibel. Di sisi lain, penggunaan aplikasi misalnya Google Classroom atau Canva memfasilitasi lingkup belajar yang lebih terpersonalisasi, para pelajar dapat menyesuaikan ritme belajar sendiri. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang mengatakan lingkup belajar yang partisipatif dan berfokus pada siswa akan lebih efektif. Beberapa materi pelajaran, seperti matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial sering kali dianggap sulit dan tidak bisa dipahami bagi siswa. (Lathifah et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat membantu menyederhanakan dan memperjelas materi yang sulit dipahami. Misalnya, video interaktif atau ilustrasi dapat dipakai untuk memvisualisasikan konsep-konsep rumit sehingga membuat lebih mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media (multimedia) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Media yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih bervariasi. Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran digital juga membantu memperkuat hubungan antara pelajar dan guru. Melalui sarana pembelajaran digital seperti Google Classroom atau Zoom, siswa dan guru dapat lebih mudah berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan sekolah dasar menawarkan banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun implementasinya tidak tanpa tantangan. Salah satu masalah utama adalah perbedaan akses terhadap teknologi (Haq et al., 2023). Meskipun teknologi semakin terjangkau, perbedaan signifikan dalam akses antara siswa dari latar belakang ekonomi yang berbeda masih ada. Banyak pelajar yang berasal dari daerah terpencil atau keluarga kesulitan ekonomi sehingga tidak mempunyai perangkat digital atau jaringan internet yang baik, sehingga menghambat partisipasi mereka dalam pembelajaran daring dan mengurangi kesempatan untuk memperoleh manfaat dari media pembelajaran digital. Keterbatasan ini menciptakan ketidakadilan dalam pendidikan, di mana siswa yang memiliki akses lebih baik dapat

memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar mereka, sementara yang lain tertinggal. Tantangan lain adalah minimnya kemampuan digital. Mayoritas guru belum dapat menggunakan alat-alat digital secara efektif, sehingga mereka kesulitan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran mereka. Siswa juga sering kali tidak memiliki keterampilan dasar untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar, yang dapat mengakibatkan frustrasi dan rendahnya motivasi belajar. Selain itu, sepanjang waktu wabah COVID-19, belajar secara daring menjadi solusi utama, namun banyak siswa dan guru mengalami kesulitan dengan metode ini. Faktor-faktor seperti kurangnya interaksi sosial, motivasi rendah, dan kesulitan teknis menjadi tantangan besar bagi efektivitas pembelajaran daring.

Suasana rumah yang tidak kondusif untuk belajar juga dapat mengganggu konsentrasi siswa dan menurunkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran berbasis daring sering kali menghadapi masalah distraksi. Kemudahan akses ke jejaring sosial dan aplikasi game dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran. Ketika siswa tergoda untuk membuka aplikasi lain selama sesi pembelajaran, fokus mereka terhadap materi ajar berkurang, yang berdampak negatif pada pemahaman dan retensi informasi. Kesenjangan literasi digital juga menjadi tantangan signifikan; tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk menganalisis informasi secara kritis atau menghindari bahaya plagiarisme. Ketidakmampuan ini dapat menghambat penggunaan media pembelajaran digital secara efektif dan membuat siswa rentan terhadap penyebaran informasi yang salah. Terakhir, penggunaan teknologi di sekolah dasar menghadirkan kekhawatiran serius tentang keamanan dan privasi data siswa. Menjaga data pribadi siswa dan mencegah akses yang tidak sah menjadi prioritas utama untuk memastikan lingkungan belajar yang aman. Tanpa perlindungan yang tepat, data sensitif dapat dimanfaatkan oleh penjahat digital. Meskipun media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat dalam mendorong hasil capaian akademik siswa di sekolah dasar, tantangan-tantangan tersebut perlu diatasi agar potensi penuh dari teknologi dapat dimanfaatkan. Upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, guru, dan orang tua sangat penting untuk meningkatkan aksesibilitas teknologi dan keterampilan digital di kalangan siswa dan pendidik. Dengan langkah-langkah strategis seperti pelatihan tenaga pendidik dan perbaikan sarana dan prasarana, pembelajaran berbasis digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Selain tantangan-tantangan yang telah disebutkan, penting juga untuk memperhatikan aspek kesiapan psikologis dan emosional siswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis digital. Proses adaptasi terhadap pembelajaran daring sering kali menambah beban mental bagi sebagian siswa, terutama bagi mereka yang terbiasa dengan metode pembelajaran tatap muka. Kurangnya interaksi sosial langsung dengan teman sebaya dan guru dapat membuat siswa merasa terisolasi dan kehilangan rasa memiliki terhadap komunitas belajar mereka. Hal ini dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional siswa, yang pada gilirannya berdampak pada motivasi dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, selain fokus pada pengembangan infrastruktur dan keterampilan digital, perlu juga ada perhatian terhadap aspek psikologis siswa, seperti memberikan dukungan emosional dan menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan meskipun dalam format daring. Pendekatan holistik yang mencakup baik aspek teknis maupun emosional siswa dapat membantu mengurangi tantangan ini dan meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Inovasi media pembelajaran digital merupakan langkah penting untuk mendorong pencapaian akademik siswa di sekolah dasar. Di era digital saat ini, adopsi teknologi pada pendidikan menjadi pilihan serta kebutuhan untuk membentuk kondisi belajar yang atraktif dan interaktif. Beberapa rekomendasi inovasi yang dapat diterapkan meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, serta penerapan video animasi dan e-book interaktif. Salah satu langkah inovatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Media ini dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Dalam hasil penelitian dijelaskan sarana pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mendorong partisipasi aktif siswa (Amanullah, 2020). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi juga sangat dianjurkan. Platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom dapat digunakan untuk membuat kuis dan latihan yang melibatkan siswa secara aktif. Aplikasi-aplikasi ini dapat mendorong motivasi siswa tetapi juga memberikan pembelajaran yang lebih kolaboratif (Fadli & Sari, 2024). Dengan fitur-fitur

interaktif yang ditawarkan, siswa dapat belajar sambil melakukan *ice breaking*, sehingga proses belajar menjadi lebih seru serta tidak membosankan. Selain itu, video animasi merupakan upaya inovasi sarana pembelajaran digital yang efektif. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bisa menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat menarik perhatian pelajar dan mempermudah menangkap bahan ajar yang diberikan (Adventyana et al., 2023). Dengan demikian, penerapan visual animasi dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan e-book interaktif juga merupakan langkah inovatif yang perlu dipertimbangkan. E-book dengan fitur audio, video, dan animasi dapat membantu siswa memahami materi seperti tata bahasa atau cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik (Priatama, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan, menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa di sekolah dasar. Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, media digital juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang diajarkan. Dengan berbagai jenis media, seperti video edukatif, aplikasi interaktif, dan e-book, pelajar dapat belajar secara independen dan secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, kurangnya keterampilan digital, dan kebutuhan untuk pelatihan guru masih perlu diatasi agar potensi media digital dapat dimaksimalkan. Dengan demikian, menjadi hal yang krusial bagi pendidik dan pihak berwenang dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam kurikulum pendidikan dasar dan membentuk lingkungan belajar yang kondusif untuk penerapan teknologi secara efektif.

REFERENSI

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. 2023. Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Amanullah, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37.
- Anisah, Aziz, S. S., Wibowo, F. E. 2021. Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Manajerial*, 15(1), 1-4.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimayanti, A. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873-1886.
- Fadly, M. F. N., & Sari, P. M. 2022. Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot dan Quiziz dalam Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029- 1037.
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. 2023. Tantangan dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168–177.
- Hendra, Hery A., Tanwir, Noor H., Supardi, Sinta N. L., Yana F. P., Rahmat P. A. H., Achmad D. A. A. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., & Hofer, S. 2020. The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis. *Computers & Education*, 153.
- Huda, Y. 2021. Intelligent Digital Learning Services Laboratory in Smart Classroom Environment. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(11), 889-893.
- Idawati, I., Nur, I. P. S., & Nawir, M. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 579-593.
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13779–13785.
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, Arifin, Jenuri, & Suwarma, D. M. 2023. The Strategic

- Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 508-514.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. 2024. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42.
- Lestari, N. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Marlina, H., Sa'adah, H. M. R., Aszahra, L., Dewi., Alpian, Y. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 52-65.
- Munawir, Ainur, R., Ismi, K. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63-71.
- Novaliendry, D., Adri, M., Sriwahyuni, T., Huda, A., Huda, Y., Irfan, D., ... & Anori, S. 2020. Development of Smart Learning Media Model Based on Android. *Journal of Engineering Research and Technology*. 13(12), 5354-5364.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. 2024. Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Pasambo, E., & Radia, E. H. 2022. Meta analisis pengaruh multimedia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3257-3267.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10-17.
- Sadewo, A. P. & Marsofiyati. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 7(9), 71–80.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 470-477.
- Sari, R. K., & Harjono, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 122-130.
- Widyastuti, A. 2023. Studi Literatur: Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pedagogik Dan Teknologi*, 1(1), 115–120.
- Yusnaldi, E., Pebri, M., Nabila, P., Hasibuan, N. N., Salsabila, M., & Hasibuan, S. B. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SD Swakarya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3262–3268.