



## JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 603 - 611

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



### Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Febrizka Alya Rahma<sup>1✉</sup>, Hary Soedarto Harjono<sup>2</sup>, Urip Sulisty<sup>3</sup>

Universitas Jambi, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ffebrizkalyarahma@gmail.com](mailto:ffebrizkalyarahma@gmail.com)

#### Abstrak

Revolusi digital menimbulkan dampak besar, salah satunya dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Berdasarkan dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat permasalahan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dikarenakan kurangnya keahlian di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Permasalahan tersebut dialami oleh guru muda maupun guru yang sudah berumur. Permasalahan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran meliputi: 1) Guru terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran. 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih rendah. 3) Fasilitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang belum tercukupi 4) Kurangnya dukungan pemerintah dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk berbenah dalam melaksanakan pendidikan yang berkualitas.

**Kata Kunci:** Problematika, Media Pembelajaran, Digital, Pembelajaran.

#### Abstract

*The development of the times requires us to always follow various forms of change in this world, starting with the development of science and technology. Therefore this study aims to describe the problems that occur when using digital-based learning media as evaluation material. The approach used is a qualitative approach. The type of research used by researchers is a case study. The research data is in the form of observations and interviews. The subjects of this study were teachers in Jambi province. The validation used by researchers is source triangulation. The results of the study show that teachers experience problems in using information technology to become digital-based learning media. Young teachers and old teachers have the same problems in using information technology, but the background of the problems is different. The researchers' findings show that the teacher's problems include 1) Accustomed to using conventional learning models without the need for digital learning media. 2) The use of digital-based learning media is still very low. 3) Inadequate ICT facilities. 4) Lack of government support in providing human resources and natural resources in the use of ICT in teaching and learning activities.*

**Keywords:** Problems, Learning Media, Digital, Learning.

Copyright (c) 2023 Febrizka Alya Rahma, Hary Soedarto Harjono, Urip Sulisty

✉Corresponding author :

Email : [ffebrizkalyarahma@gmail.com](mailto:ffebrizkalyarahma@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Era revolusi digital dan disrupsi teknologi adalah istilah lain untuk industri ini 4.0. Dikenal sebagai revolusi digital karena penyebaran komputer dan otomatisasi catatan di berbagai bidang. Industri 4.0 dikatakan sebagai era disrupsi teknologi karena Otomasi dan konektivitas di satu area akan membuat dunia berputar dan persaingan industri dan pekerjaan menjadi tidak linier. Fenomena kecanggihan yang terjadi pada era digital menjelaskan bahwa segala informasi dan kemudahan sudah menjadi gaya hidup manusia masa kini, (Trisyanti & Prasetyo, 2018). Kemudahan yang ditawarkan memberikan peluang bagi siapa saja yang membutuhkan dan menginginkannya. Dalam pendidikan hal ini membawa dampak positif yang dapat dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik. Lebih lanjut, menurut (Citraningsih & Wiranata, 2022) pembelajaran menggunakan digital dapat mengeksplor kemampuan dalam memanfaatkan digital. Sebagai contoh saat ini kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama lokasi tersebut menyediakan internet dan sinyal yang stabil maka pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan.

Peluang-peluang yang terbuka tidak hanya memberikan kemudahan tapi juga tantangan baru untuk manusia yang hidup pada masa ini. Kemajuan yang terjadi menciptakan tantangan untuk guru-guru beradaptasi dengan situasi yang serba mudah, serba cepat, dan serba digital. Guru yang tidak mampu beradaptasi dengan kelajuan ini akan secara otomatis tereliminasi dan dilabeli sebagai orang *gaptek* (gagap teknologi). Berbeda dengan peserta didik yang lahir dan tumbuh dengan teknologi (*digital native*), guru-guru yang lahir dan tumbuh tidak diiringi dengan kecanggihan teknologi digital masa kini memiliki beban 2 kali lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang sudah familiar dengan kecanggihan tersebut. Perubahan yang terkesan terburu-buru ini menyebabkan guru-guru mau tidak mau harus meningkatkan keterampilan dan mengasah kreativitas lebih agar dapat mengikuti zaman. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh guru adalah literasi digital. Literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan memanfaatkan perangkat digital (Harjono, 2019). Dengan kata lain guru harus memiliki kemampuan untuk mengakses perangkat digital, menganalisis, mencipta melalui perangkat digital, sehingga perangkat digital tersebut dapat membantu menutupi kelemahan bahan ajar atau pun media pembelajaran.

Nasrullah et al., (2017) mendefinisikan indikator-indikator untuk mengembangkan kompetensi literasi digital antara lain; 1) Pemahaman meliputi pemahaman sederhana untuk memperoleh ide secara implisit dan eksplisit dari media, 2) Saling ketergantungan yang dimaknai sebagai media yang tersedia dipahami sebagai media yang saling berhubungan satu dengan yang lain, 3) Faktor sosial dipahami sebagai membagikan informasi tidak sekadar bertukar informasi tetapi juga membuat media sendiri, 4) Kurasi yang berarti menyimpan informasi untuk dibaca ulang atas dasar kesadaran diri akan pentingnya informasi tersebut untuk disimpan dan dibaca ulang. Namun tidak semua guru dapat memahami penggunaan digital sebagai dasar pembuatan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa tampak bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru yang terlalu monoton, bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Jadi pembelajaran berlangsung dengan teknik ceramah. Menurut Khauro et al., (2020) pembelajaran dengan teknik ceramah menimbulkan masalah terhadap kegiatan belajar mengajar. siswa cenderung tidak paham dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Beberapa penelitian relevan seperti Trisyanti & Prasetyo, (2018) hasil penelitian menunjukkan perlunya buku panduan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, perlunya pelatihan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian selanjutnya Sahyan et al., (2021) tentang problematika pembelajaran, dalam penelitian ini hasil media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi sehingga menimbulkan problematika dalam implementasi pembelajaran. Terakhir penelitian dari Amirudin, (2019) *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital*, hasil penelitian menunjukkan terjadi

permasalahan dalam implementasi media berbasis digital, sehingga dibutuhkan solusi konkrit dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Peneliti sebelumnya lebih fokus dalam pembelajaran berbasis digital di era Covid-19. Saat ini, situasi sudah masuk dalam masa endemi, oleh karena itu peneliti akan menyajikan permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis dalam satuan sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi saat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai bahan evaluasi.

## METODE

Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk menjabarkan data temuan dari penelitian. Menurut Sugiyono, (2019) metode penelitian kualitatif adalah metode berbasis filosofi. Peneliti juga menggunakan pendekatan studi kasus untuk menjelaskan permasalahan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Data dari penelitian ini adalah hasil observasi dan wawancara guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian ini adalah guru-guru di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Jambi dengan melibatkan 6 guru juga rekan penulis sebagai kolaborator dalam penelitian ini untuk memperluas pengetahuan penulis. Untuk mengecek keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan menanyakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital kepada guru di sekolah.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan ialah teknik analisis interaktif. Berdasarkan pernyataan Miles & Huberman, (2014) peneliti akan mengumpulkan data, setelah itu mereduksi data, menampilkan data, dan menarik kesimpulan penelitian. Tahapan penelitian ini dimulai dari peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dan observasi kepada guru disekolah, setelah data dikumpulkan peneliti melakukan reduksi data dengan memilih data yang sesuai dalam penelitian, peneliti kemudian menampilkan data hasil dari penelitian, dan menarik kesimpulan dari penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru akan mempersiapkan rancangan pembelajaran, kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan tahap-tahap penting seperti kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran memunculkan beberapa permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital oleh guru. Tidak semua guru dapat memaksimalkan digital dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel Hasil Wawancara Bersama Guru**

Indikator Pertanyaan	Respon Informan
Model pembelajaran yang digunakan guru di era digital	G1: <i>“Saya kalau mengajar cukup model belajar konvensional saja. Saya sudah terbiasa, saya rasa model ini juga dari dulu digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Susah juga mau pakai digital-digital gitu. Daripada ribet, mending pakai pakai yang biasanya saya pakai saja dalam kegiatan belajar”</i> G2: <i>“Ceramah sih yang biasanya saya gunakan, ya mau gimana lagi. Pusing kalau pakai-pakai digital tu, mungkin lebih ahli mereka daripada saya kalau pakai-pakai digital itu”</i> G4: <i>“Lebih nyaman pakai yang model ceramah seperti biasalah, tidak repot juga”</i>

Indikator Pertanyaan	Respon Informan
Kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran	<p>G1: <i>“Susah kalau mau ikut buat-buat media yang sekarang, sudah tua ibu. Jadi kalau media-media itu lebih gesit yang guru-guru muda lah”</i></p> <p>G4: <i>“Saya pernah pakai digital gitu, ppt kan? Ya sama ajalah seperti biasa. Makanya daripada ribet, mending pakai media diri sendiri gitu pas ngajarnya”</i></p> <p>G3: <i>“Gaktek saya dak bisa pakai digital-digital gitu. Kalau mati lampu gimana? Gak bisa kan pakai digital-digital gitu, mending pakai media biasa aja. Gak ngerti saya pakai yang canggih gitu.”</i></p>
Fasilitas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di era digital	<p>G4: <i>“Mau pakai infokus susah, kadang rebutan juga. Sama ajalah pakai manual aja”</i></p> <p>G6: <i>“Listrik semua kelas tidak semuanya hidup. Kadang mau nonton youtube juga susah, infokus dak ada, sinyal pun hilang-hilang. Apalagi kalau hujan, jangan harap. Jadi pinter-pinter aja, mending pakai media biasa.”</i></p> <p>G3: <i>“Sinyal untuk nelpon aja ndak stabil, gimana kalau nonton youtube, tambah mati lampu, sudah kelar”</i></p>
Peran pemerintah dalam pelaksanaan pembelajaran di era digital	<p>G1: <i>“Seharusnya ada pelatihan digital-digital untuk kami, wajarlah, sudah berumur. Jangan samakan kami dengan yang muda-muda”</i></p> <p>G2: <i>“Kalau dikasih kesempatan pasti mau belajar, tapi masalahnya pemerintah tidak fokus pada digital-digital ini, sekarang kami malah fokus harus belajar kurikulum baru. Tambah mumet”</i></p> <p>G4: <i>“Kalau mau ngasih pelatihan, tolong jangan ke teori terus, kalau hanya teori tanpa praktik untuk apa?”</i></p> <p>G5: <i>“Kalau bisa kasihlah guru-guru ini pelatihan gratis. Kebanyakan berbayar dan banyak syaratnya”</i></p>

### **Terbiasa Menggunakan Model Belajar Konvensional**

Model belajar konvensional memiliki ciri-ciri belajar menggunakan teknik ceramah tanpa menggunakan media, guru menggunakan bahan ajar apa adanya dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil wawancara bersama guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.

G1: *“Saya kalau mengajar cukup model belajar konvensional saja. Saya sudah terbiasa, saya rasa model ini juga dari dulu digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Susah juga mau pakai digital-digital gitu. Daripada ribet, mending pakai pakai yang biasanya saya pakai saja dalam kegiatan belajar”*

G2: *“Ceramah sih yang biasanya saya gunakan, ya mau gimana lagi. Pusing kalau pakai-pakai digital tu, mungkin lebih ahli mereka daripada saya kalau pakai-pakai digital itu”*

G4: *“Lebih nyaman pakai yang model ceramah seperti biasalah, tidak repot juga”*

Dari hasil wawancara tersebut tampak bahwa guru tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Perihal ini juga dijelaskan dalam penelitian Djonmiarjo, (2020) menyatakan bahwa guru dalam pelaksanaan masih banyak menggunakan model konvensional dengan cara ceramah. Model ceramah tidak dapat diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru harus memperhatikan situasi dan kondisi

dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. model konvensional dengan ceramah memiliki kekurangan antara lain pembelajaran akan membosankan, karena hanya berfokus pada siswa, guru juga tidak memberikan pengalaman berharga pada siswa terkait penggunaan media belajar yang inovatif. Perihal ini juga dijelaskan oleh Wirabumi, (2020) bahwa model konvensional dengan cara ceramah akan menghasilkan masalah pembelajaran hanya berfokus pada guru, kurang membagi ruang pada siswa, kurang kreatifitas menyiapkan media, siswa mudah lupa, sulit mendeteksi kemampuan siswa. Padahal, kegiatan pembelajaran hendaknya lebih berfokus pada siswa dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif agar menggairahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Santika et al., (2022) kegiatan pembelajaran hendaknya membuat siswa lebih aktif.

Model pembelajaran konvensional tidak relevan dengan model pembelajaran yang digunakan saat ini. Model pembelajaran yang digunakan pada abad-21 seharusnya menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Menurut Rahayu et al., (2022) pembelajaran abad-21 akan menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Sehingga, literasi digital setiap guru harus ditingkatkan. Berdasarkan penjabaran tersebut, tampak bahwa guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki kemampuan literasi yang rendah. oleh karena itu harus ditingkatkan dengan pelatihan menggunakan digital.

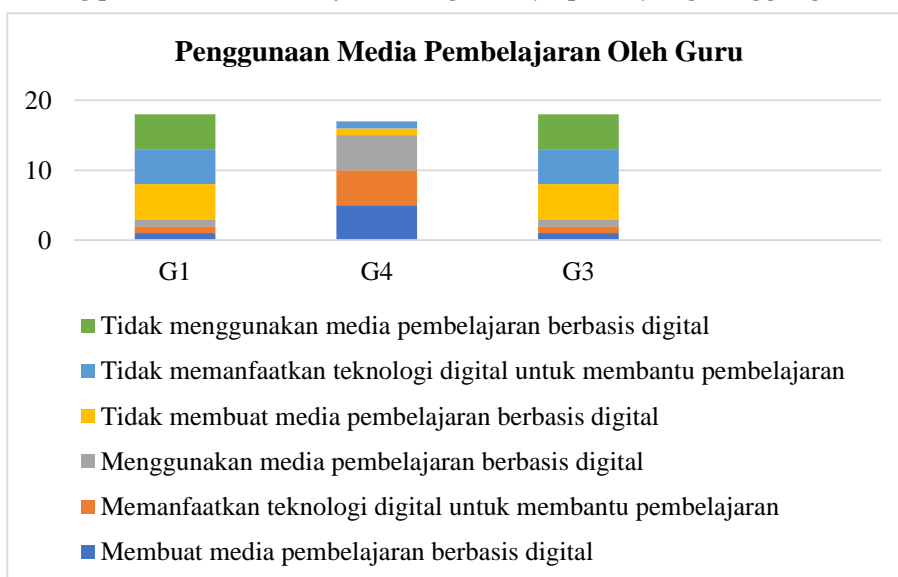
### Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru Relatif Rendah

Media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan inti. Namun berdasarkan hasil temuan peneliti, penggunaan media pembelajaran masih relative rendah. Perihal ini juga dibuktikan dengan wawancara bersama guru.

G1: *“Susah kalau mau ikut buat-buat media yang sekarang, sudah tua ibu. Jadi kalau media-media itu lebih gesit yang guru-guru muda lah”*

G4: *“Saya pernah pakai digital gitu, ppt kan? Ya sama ajalah seperti biasa. Makanya daripada ribet, mending pakai media diri sendiri gitu pas ngajarnya”*

G3: *“Gaktek saya dak bisa pakai digital-digital gitu. Kalau mati lampu gimana? Gak bisa kan pakai digital-digital gitu, mending pakai media biasa aja. Gak ngerti saya pakai yang canggih gitu.”*



**Gambar 1. Penggunaan Media Oleh Guru**

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di kota Jambi, tampak bahwa guru tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru muda

atau guru berumur. Media pembelajaran digunakan berdasarkan asas kebutuhan yang dimiliki oleh siswa. Pada abad-21, siswa cenderung membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Menurut Trinaldi et al., (2022) bahan ajar yang dituangkan dalam media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan oleh siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal akan menyebabkan kesalahan persepsi yang menyebabkan pembelajaran berjalan tidak berkualitas perih ini juga dijelaskan Widyatnyana & Rasna, (2021) pembelajaran yang baik harus memanfaatkan media yang ada. Pada abad-21 media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai penyedia materi yang inovatif. Perihal ini juga dijelaskan oleh Tafonao, (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus digunakan karena memiliki peran penting, antara lain berperan sebagai penyedia, penunjuk, pembimbing dan memberikan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tidak hanya sekadar media pembelajaran yang digunakan, namun harus tetap merelevansikan pada pembelajaran abad-21 yang menyarankan agar guru menggunakan teknologi sebagai inovasi pembuatan media pembelajaran. Menurut Rahayu et al., (2022) pembelajaran abad-21 akan menggunakan pembelajaran berbasis digital, termaksud didalamnya perihal penggunaan model dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya sekadar powerpoint yang menyajikan materi dalam bentuk teks. Media pembelajaran seperti ini walaupun memaksimalkan digital namun tetap saja penerapannya belum maksimal karena tampilan media pembelajaran tersebut terkesan konvensional.

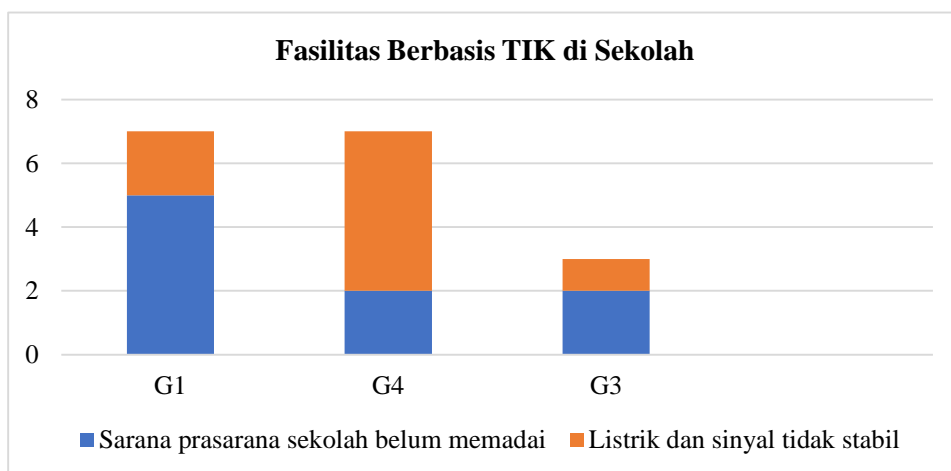
### Fasilitas Berbasis TIK yang Masih Terbatas

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang dapat digunakan berupa *computer, wifi, handphone, proyektor* dan lain sebagainya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat pula permasalahan jika di sekolah tersebut minim fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Berikut ini merupakan hasil wawancara bersama guru terkait fasilitas TIK di sekolah.

G4: *“Mau pakai infokus susah, kadang rebutan juga. Sama ajalah pakai manual aja”*

G6: *“Listrik semua kelas tidak semuanya hidup. Kadang mau nonton youtube juga susah, infokus dak ada, sinyal pun hilang-hilang. Apalagi kalau hujan, jangan harap. Jadi pinter-pinter aja, mending pakai media biasa.”*

G3: *“Sinyal untuk nelpon aja ndak stabil, gimana kalau nonton youtube, tambah mati lampu, sudah kelar”*



Gambar 2. Fasilitas TIK di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, didapatkan bahwa setiap sekolah tidak memiliki fasilitas yang cukup lengkap dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Lailiyah & Mardiyah, (2021) hambatan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT terletak pada pengadaanya. Hasil temua peneliti sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa fasilitas setiap sekolah tidak tersedia secara maksimal. Sarana dan prsarana yang baik menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah (Suranto et al., 2022). Namun, berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan, fasilitas di setiap daerah tidak merata. Perihal ini menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Lebih lanjut, menurut Pramadhani, (2022) kesenjangan digital disebabkan karena penetrasi internet yang digunakan tidak merata. Berdasarkan hasil penemuan peneliti, tidak hanya internet namun juga alat penunjang digital lainnya seperti *computer dan handphone*. Lebih lanjut, menurut Hermansah, (2022) media seperti *android dan computer* ternyata dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Teknologi informasi sangat berpengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran abad-21. Adanya platform merdeka belajar salah satunya menjadi tanda bahwa setia guru diharapkan mampu untuk berkreasi membuat modul dan bahan ajar berbasis digital. Teknologi informasi yang terbatas menghambat guru untuk berkreasi membuat modul dan bahan ajar karena basik penggunaan platform digunakan secara digital. Oleh karena itu menurut Zulfah, (2018) teknologi informasi akan membantu guru menyebarluaskan informasi. dengan tidak adanya teknologi yang tersedia akan menjadi hambatan bagi guru untuk memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya.

### **Kurangnya Dukungan dari Pemerintah**

Pemerintah memiliki peran penting dalam pengadaan fasilitas dan sumber daya manusia dalam pemanfaatan digital. Namun, terjadi kesenjangan sosial di desa dan kota sehingga fasilitas dan sumber daya manusia ahli tidak merata dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

G1: *“Seharusnya ada pelatihan digital-digital untuk kami, wajarlah, sudah berumur. Jangan samakan kami dengan yang muda-muda”*

G2: *“Kalau dikasih kesempatan pasti mau belajar, tapi masalahnya pemerintah tidak fokus pada digital-digital ini, sekarang kami malah fokus harus belajar kurikulum baru. Tambah mumet”*

G4: *“Kalau mau ngasih pelatihan, tolong jangan ke teori terus, kalau hanya teori tanpa praktik untuk apa?”*

G5: *“Kalau bisa kasihlah guru-guru ini pelatihan gratis. Kebanyakan berbayar dan banyak syaratnya”*

Berdasarkan hasil wawancara guru, ternyata pemerintah tidak memberikan dukungan penuh pada setiap guru saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan maksimal. Tidak adanya dukungan dari pemerintah terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital dibuktikan dalam penelitian Tyas et al., (2016) yang menyatakan terjadi kesenjangan digital tiap masyarakat di pekalongan. Pemerataan digital diharapkan untuk dapat lebih peduli dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Maulana, (2022) Peran pemerintah ialah menyampaikan kebijakan terkait literasi digital disetiap kalangan masyarakat termasuk guru, agar kegiatan pembelajaran berjalan secara berkualitas dengan tidak adanya kesenjangan digital.

Pemerintah memiliki tugas penting dalam pelaksanaan pendidikan di daerahnya masing-masing. Sudah seharusnya pemerintah bertanggung jawab memfasilitasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara memaksimalkan sumber daya manusia dan juga fasilitas yang menunjang kegiatan pmebelajaran berbasis digital. Menurut Nastiti & Abdu, (2020) pemerinta memiliki peran penting dalam pemerataan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran berbasis digital. Diharapkan dengan pemerataan fasilitas penunjang digital, maka kegiatan pembelajaran akan berjalan secara berkualitas. Keterbatasan pada penelitian ini hanya

mengkaji permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital, juga penelitian hanya dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Jambi. Oleh karena itu, penelitian ini bisa dikembangkan lagi untuk jenjang pendidikan sekolah menengah baik itu Kota ataupun Kabupaten di Kota Jambi. Penelitian ini diharapkan mampu menjabarkan permasalahan yang secara nyata dihadapi oleh guru pada saat ini dan dapat menjadi evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Kota Jambi.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital di Jambi masih rendah. Pelaksanaan pembelajaran mendapatkan beberapa permasalahan diantaranya kebiasaan guru yang masih nyaman melaksanakan kegiatan belajar konvensional, selanjutnya sumber daya manusia yang rendah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, fasilitas yang tidak memadai, dan tidak adanya dukungan dari pemerintah. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi pelaksanaan pendidikan di Jambi agar semakin berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, N. (2019). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*, 181–192.
- Citransih, D., & Wiranata, R. R. S. (2022). Analisis SWOT pembelajaran daring era pandemi covid-19 pada sekolah dasar. *Humanika*, 22(1), 21–40. <https://doi.org/10.21831/hum.v22i1.47092>
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Hermansah, R. (2022). *the Impact of Using Android-Based Media in Increasing Learning Activities of Islamic Cultural History Dampak Penggunaan Media Berbasis Android Dalam Aktivitas*. 3Hermansah(1), 12–25.
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar dalam Pelajaran Matematika Kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671.
- Lailiyah, N. N., & Mardiyah, S. Z. (2021). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i1.868>
- Maulana, R. Y. (2022). Collaborative Digital Transformation Pemerintah Provinsi Jawa barat. *Jurnal Nokenilmu-Ilmusosial*, 7(2), 263–277.
- Miles, B. M., & Huberman, M. A. (2014). An analytic approach for discovery. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 1304, pp. 89–92).
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 33.
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Pramadhani, D. H. (2022). *Framing Pemberitaan Kesenjangan Digital di Daerah 3T*. 1(3), 91–96.



- 611 *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital – Febrizka Alya Rahma, Hary Soedarto Harjono, Urip Sulisty*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Sahyan, S., Siregar, E. S., Fitriani, H., & ... (2021). Problematika Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di RA Rahmat Islamiyah (Studi Kasus Penerapan Metode, Media, dan Evaluasi Pembelajaran). *Aud ...*, 01(02), 68–81.
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alphabe*.
- Suranto, D. I., Annur, S., Ibrahim, & Alfiyanto, A. (2022). Pentingnya Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 59–66.  
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.26>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Trisyanti, U., & Prasetyo, B. (2018). Revolusi Industri dan Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional MenghadapiRevolusiIndustri 4.0,”* 22–27.
- Tyas, D. L., Budiyanto, A. D., & Santoso, A. J. (2016). Pengaruh Kekuatan Media Sosial dalam Pengembangan Kesenjangan Digital. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2), 147.  
<https://doi.org/10.15294/sji.v2i2.5083>
- Widyatnyana, K. N., & Rasna, I. W. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva for Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(02), 229–236.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 2.