



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 2 Tahun 2025 Halaman 640 - 649

Research & Learning in Elementary Education

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



Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka

Dini Lestari^{1✉}, Yoyo Zakaria Anshori²

PGSD, Universitas Majalengka, Indonesia^{1,2}

E-mail: dinilest22@gmail.com¹, al.ansory0928@unma.ac.id²

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran digital sangat berperan penting bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah karena media pembelajaran digital dapat berperan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau lebih jauh mengenai pengaruh media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka tematik yaitu dengan mengumpulkan hasil dari berbagai temuan penelitian, penelitian ini menggunakan data dari artikel-artikel yang relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital juga memotivasi siswa dalam belajar, serta mengembangkan keterampilan digital dan teknologi siswa. Selain itu juga dibahas mengenai cara penggunaan yang baik supaya terhindar dari *cyberbullying* atau dampak negatif digital lain. Dengan begitu, proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, serta akan memudahkan dalam penyampaian materi. Artikel ini menekankan tentang pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran serta bagaimana memanfaatkan media digital secara bijaksana dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Proses Pembelajaran, Sekolah Dasar.

Abstract

The use of digital learning media is very important for teaching and learning activities in schools because digital learning media can play a role as a tool in learning activities. This study aims to further review the influence of learning media on learning activities. The method used in this study is a thematic literature review, which is by collecting the results of various research findings, this study uses data from articles relevant to this study. The results of the study show that the use of digital media in the learning process plays an important role in improving the quality of learning. Digital media also motivates students to learn, as well as develop students' digital and technological skills. In addition, it was also discussed how to use it properly to avoid cyberbullying or other negative digital impacts. That way, the learning process will be more interesting, and interactive, and will facilitate the delivery of material. This article emphasizes the importance of using digital media in learning and how to use digital media wisely in the learning process in elementary school.

Keywords: Digital Learning Media, Process Activities, Elementary School.

Copyright (c) 2025 Dini Lestari, Yoyo Zakaria Anshori

✉ Corresponding author :

Email : dinilest22@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 2 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan untuk menggapai tujuan belajar yang dilakukan oleh pendidik serta peserta didik. Pembelajaran yakni hal yang dilakukan dengan memberikan pendidikan atau pelatihan oleh guru kepada siswanya untuk mencapai capaian pembelajaran (Astalini et al., 2024) pendidikan sangat berkaitan dengan pelatihan karena kognitif harus dibarengi juga dengan keterampilan. Ambe et al (2024) mengungkapkan bahwa Pendidikan Lingkungan terutama berkaitan dengan memberikan dan memperoleh keterampilan, sikap, dan perilaku yang tepat untuk menyelesaikan masalah lingkungan. Pendidikan sejatinya merupakan salah satu upaya guna mengatasi suatu permasalahan yang berkembang dimasyarakat, untuk mengatasinya guru harus bisa mempersiapkan hal yang diperlukan dalam suatu proses pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran, guru harus mempersiapkan beberapa hal yang disebut perencanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan dengan interaksi siswa dan guru yang baik selama proses pembelajaran. Karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan pembelajaran (Suani, 2022) selain pembelajaran secara langsung di kelas, ada juga pembelajaran jarak jauh atau yang disebut juga sebagai e-learning. E-learning adalah jenis media elektronik sebagai suatu alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, e-learning membantu guru dalam kegiatan belajar, karena itu, e-learning pun dapat digunakan kapan saja, bahkan setelah waktu kelas berakhir (Isroani et al., 2022) pendidikan membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi untuk setiap mata pelajaran. Perkembangan pendidikan digital memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dengan cepat dan akurat dengan teknologi pendukung (Rusli et al., 2022) teknologi digital juga dapat dipakai sebagai alat untuk mempermudah penyampaian pembelajaran yang disebut juga dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah aspek penting dalam suatu pembelajaran karena merupakan alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, pemanfaatan teknologi, dan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rusli et al., 2022) media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat. Teknologi digital dapat berpeluang dalam inovasi pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran digital. Pembelajaran dengan media teknologi digital umumnya lebih meningkatkan pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional (Hall & Martin Lundin, 2024) membuat media pembelajaran harus memperhatikan hal yang diperlukan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan media pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya banyak yang membahas media digital di sekolah dasar, namun peneliti ingin mendalami mengenai bagaimana peran media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dengan mengumpulkan data dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai berikut. Wulandari et al (2023) Media yang tepat sangat penting bagi siswa dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru menjelaskan topik pelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu komunikasi antara komunikator dan penerima. Tri Wulandari & Adam (2022) Media pembelajaran sendiri harus sesuai dengan materi pembelajaran, demografi siswa, dan tujuan pembelajaran. Ada banyak aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Salah satunya adalah Canva, yang merupakan aplikasi desain online yang gratis dan mudah digunakan. Siswa dapat menggunakan Canva untuk memperjelas pemahaman me reka tentang materi abstrak dalam pelajaran IPA. Dengan demikian, siswa tidak perlu menggunakan verbalisme untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga selama proses pembelajaran. Ini juga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran online dan luring. Heryani et al (2022) Media pembelajaran berbasis teknologi turut berkontribusi dalam membuat proses pembelajaran efektif dan efisien serta meningkatkan minat belajar siswa, namun ketersediaan perangkat teknologi di sekolah perlu ditingkatkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau lebih jauh mengenai pengaruh media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Banyak data penelitian mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang tepat. Guru harus selalu update dan mengikuti semua perkembangan teknologi. Hal ini akan membantu meninjau seberapa besar pengaruh media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian tinjauan pustaka tematik menggunakan pengumpulan data sekunder dalam proses penelitian. Adapun pengumpulan data literatur diambil dari situs science direct, google scholar, dan crosref dengan kata kunci “learning media”, “learning activities”, “elementary school” dengan waktu penelitian lima tahun terakhir (2020-2024) dengan jumlah 20 literatur. Selanjutnya peneliti akan memilih artikel yang sesuai dengan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria dalam Pemilihan Artikel

Kriteria	Termasuk	Tidak Termasuk
Waktu Penerbitan	2020-2024	Sebelum 2020
Bahasa	Inggris, Indonesia	Selain Inggris, Indonesia
Aksesibilitas	Dapat diakses	Tidak dapat diakses

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Teknik analisis tematik. Analisis tematik adalah teknik analisis data kualitatif yang populer. Setelah mendapatkan artikel yang sesuai dengan kriteria, peneliti selanjutnya melakukan pengumpulan data dalam bentuk tabel dan membuat bahasan dan hasil dalam bentuk narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pencarian kata kunci dan kriteria yang terdapat pada tabel 1, didapatkan 20 artikel yang diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Temuan Artikel

No.	Judul	Penulis	Metode
1.	“ <i>Digital media institutional informal learning places: A systematic literature review</i> ”	(Degner et al., 2022)	<i>literature review</i>
2.	“ <i>Developing digital resilience: educational intervention improves elementary students’ response to digital challenges</i> ”	(Lee & Hancock, 2023)	<i>quasi-experimental</i>
3.	“ <i>User experience testing and co-designing digital game for broadening participation in computing with and for elementary school children</i> ”	(Arastoopour Irgens et al., 2024)	<i>design-based research</i>
4.	“ <i>What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or future of education?</i> ”	(Gutierrez et al., 2023)	<i>quantitative and qualitative</i>
5.	“ <i>Roles of digital technologies in the implementation of inquiry-based learning (IBL): systematic literature review</i> ”	(Hinostroza et al., 2024)	<i>systematic literature review</i>
6.	“ <i>Machine learning for spelling acquisition: How accurate is the prediction of the specific spelling errors in German primary school students?</i> ”	(Boehme et al., 2024)	<i>experiment</i>
7.	“ <i>Leading digital transformation and eliminating barriers</i> ”	(Cheng & Wang, 2024)	<i>Literature review</i>

	<i>for the teachers to incorporate artificial intelligence in basic education in Hong Kong</i>	(2023)	
8.	<i>“The benefits computer-assisted learning for struggling readers in elementary schools in England”</i>	(Cockerill et al., 2024)	<i>Randomized Controlled Trial</i>
9.	<i>“The development of digital intelligence quotient scale: A new measuring instrument for primary school students in China”</i>	(Li et al., 2024)	<i>literature review</i>
10.	<i>“Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”</i>	(Tri & Adam, 2022)	<i>literature review</i>
11.	<i>“Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”</i>	(Jannah & Atmojo, 2022)	<i>literature review</i>
12.	<i>“Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : sebuah Studi Literatur”</i>	(Nurjanah & Mukarromah, 2021)	<i>studi literature</i>
13.	<i>“Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS SD Kelas”</i>	(Heryani et al., 2022)	<i>studi literature</i>
14.	<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Sekolah Dasar”</i>	(Gogahu & Prasetyo, 2020)	<i>Research and Development</i>
15.	<i>“Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III di Sekolah Dasar Islam An – Nizomiyah”</i>	(Suradika et al., 2020)	<i>study literature</i>
16.	<i>“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”</i>	(Sari & Wardani, 2021)	<i>Research and Development</i>
17.	<i>“Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”</i>	(Febriyanti & Sulistyawati, 2020)	<i>Eksperimen</i>
18.	<i>“Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa”</i>	(Lubis & Nuriadin, 2022)	<i>kualitatif deskriptif</i>
19.	<i>“Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”</i>	(Febriyanti & Sulistyawati, 2024)	<i>kualitatif deskriptif</i>
20.	<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android ”Opera Juragan” pada Materi Operasi Hitung Sekolah Dasar”</i>	(Widiyanti & Anugraheni, 2022)	<i>Research and Development</i>

Berdasarkan hasil analisis data dari 20 artikel diatas, peneliti menemukan tiga tema utama, yaitu peran, peluang, tantangan dan hasil analisis penelitian. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian lain yaitu penelitian (Rullytama et al., 2023) dan penelitian (Rullytama et al., 2023), kesamaan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu temuan hasilnya peluang dan tantangan media digital. Namun, terdapat perbedaannya yaitu fokus medianya yang hanya dengan satu media saja yaitu *flipped classroom* dalam penelitian (Rullytama et al., 2023) dan media *Mobile-Assisted Language* dalam penelitian (Rullytama et al., 2023). Dengan begitu, penelitian ini lebih luas dengan membahas media digital dan tidak terfokus dalam satu media saja. Hasil analisis penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

Peran media digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar

Media pembelajaran digital sangat berperan penting dalam suatu pembelajaran terlebih pada sekolah dasar yang karakteristik siswanya masih perlu membutuhkan benda konkrit dalam mempelajari sesuatu. Pembelajaran pada sekolah dasar mempunyai peran dalam membentuk kemampuan penguasaan literasi digital

bagi siswanya. Salah satunya dapat diimplementasikan dengan penggunaan media pembelajaran digital (Heryani et al., 2022) media pembelajaran sangat beragam, salah satunya media pembelajaran digital. Media pembelajaran berbasis digital dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, memotivasi dan menumbuhkan rasa percaya diri anak, serta membiasakan anak supaya melek teknologi (Gogahu & Prasetyo, 2020; Tri & Adam, 2022) Salah satu peran media digital yaitu menambah pengetahuan siswa mengenai teknologi dan digitalisasi (Febriyanti & Sulistyawati, 2020) oleh karena itu guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan siswa.

Dalam mengembangkan dan menggunakan media digital guru harus menguasai suatu media supaya dapat memanfaatkan suatu media dengan semestinya. Pemanfaatan media khususnya media digital harus benar benar disikapi oleh guru, agar penggunaan media sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar (Febriyanti & Sulistyawati, 2020) dalam pelaksanaannya guru juga perlu menyesuaikan dengan siswa. Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital harus disesuaikan dengan kompetensi akademik siswa, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa pada abad 21, guru juga harus dapat mengolah informasi serta menggunakan media dan teknologi sebaik mungkin (Lubis & Nuriadin, 2022).

Terdapat banyak sekali contoh pemanfaatan media digital yang bisa dikatakan sukses, seperti dalam suatu penelitian mengatakan, German memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan mesin untuk akuisisi ejaan pada siswa sekolah dasar (Boehme et al., 2024) selaras dengan hal tersebut (Hinostroza et al., 2024) menyatakan terdapat empat temuan mengenai media digital yang telah dikembangkan dengan bantuan perangkat seluler, menurut hasil tinjauan mereka: (1) Penyelidikan Ilmiah Otentik, di mana siswa melakukan penelitian langsung dengan bantuan teknologi seluler dalam kegiatan untuk mempelajari praktik para ilmuwan; (2) Penyelidikan Sains, di mana siswa menggunakan teknologi seluler untuk mengembangkan hipotesis yang dapat diterima berdasarkan teori dan pengamatan; dan (3) Inkuiri Kolaboratif, dimana kedua situasi didukung oleh perangkat seluler. (4) Pertanyaan dengan Komponen Game, di mana siswa menggunakan game di ponsel mereka sebagai alat pembelajaran.

Pembelajaran informal juga banyak yang memanfaatkan media digital dalam pembelajarannya. Sejauh ini, penelitian tentang penggunaan media digital untuk mendukung pembelajaran informal di *institutional informal learning places* (IILP) masih merupakan bidang baru dalam penelitian pendidikan karena tinjauan literatur yang dilakukan agak lama dan tidak dilakukan secara menyeluruh (Degner et al., 2022) dengan adanya media pembelajaran digital siswa dapat belajar bagaimana dunia digital bekerja dan apa manfaatnya bagi kehidupan. Beberapa kriteria yang harus sangat diperhatikan oleh guru saat memilih media pembelajaran. Ini termasuk tujuan penggunaan media, target penggunaanya, kelebihan dan kekurangan media yang akan digunakan, waktu yang tepat, biaya yang tersedia, dan terakhir, ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak fitur. Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memilih (Wulandari et al., 2023).

Kesimpulan dari temuan-temuan mengenai peran media digital bahwa media digital berperan penting dalam pendidikan di sekolah dasar, dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan perangkat ajar untuk memahami suatu konsep. Media digital juga berperan dalam membantu literasi digital siswa, serta mempermudah guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.

Peluang media digital terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar

Media pembelajaran memperbesar peluang untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mempermudah penggunaanya. Media pembelajaran ternyata dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat pembelajaran serta membantu peserta didik menghindari verbalisme saat belajar, yang sejalan dengan fungsi media pembelajaran, yaitu memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Tri & Adam, 2022) pendapat lain mengatakan bahwa media digital dapat memberikan kemudahan terhadap penggunaanya untuk mengakses media pembelajaran dimanapun dan kapanpun, media digital juga sudah sesuai dengan anak zaman sekarang

yang bahkan sudah pandai menggunakan (Gogahu & Prasetyo, 2020; Sari & Wardani, 2021; Suradika et al., 2020; Widiyanti & Anugraheni, 2022).

Terdapat banyak sekali manfaat penggunaan media berbasis teknologi. Teknologi dalam bentuk media pembelajaran dapat memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, baik secara mandiri maupun dengan dukungan guru (Cockerill et al., 2024) dengan begitu guru dapat memanfaatkan media digital dan AI dan mengintegrasikannya dengan media maupun strategi pembelajaran (Cheng & Wang, 2023). Berikut beberapa manfaat media digital dalam pembelajaran yaitu, kemudahan dalam penggunaannya bahkan ketika pembelajaran jarak jauh, selain itu media digital juga bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dan pemahaman konsep. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan lebih mengenai teknologi, serta memanfaatkan media digital sehingga memungkinkan siswa dalam penyesuaian dengan gaya belajarnya.

Pengetahuan guru dalam menggunakan media digital akan dapat memperbesar peluang untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan mengembangkan operasional dan kompetensi fungsional dalam menggunakan teknologi (Nurjanah & Mukarromah, 2021) banyak game digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan pendidikan (Gutierrez et al., 2023) salah satunya yaitu media interaktif online dan youtube. Pemahaman guru dalam media digital sangat berperan penting. Dengan mengembangkan operasional dan kompetensi fungsional dalam mengembangkan media digital yang baik.

Penggunaan media interaktif online berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Lubis & Nuriadin, 2022; Widiyanti & Anugraheni, 2022) penggunaan youtube dengan pola perilaku di masyarakat membuat platform ini cukup berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Suradika et al., 2020) selain itu juga terdapat media yang cukup terkenal yaitu media powerpoint yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan.

Banyak sekali media powerpoint yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media powerpoint interaktif sangat penting karena fokus pembelajaran masih pada buku guru dan buku siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat belajar lebih banyak tentang teknologi berbasis komputer dan lebih memahami materi melalui gambar atau video yang disajikan (Febriyanti & Sulistyawati, 2020) dengan banyaknya media yang dapat dimanfaatkan, guru harus pandai memilih supaya peluang untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat berhasil.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam media pembelajaran supaya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Wulandari et al (2023) memaparkan bahwa media memiliki karakteristik yang berbeda yang perlu ketelitian guru dalam memilihnya agar tepat digunakan sesuai tujuan pembelajarannya. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran. Banyak manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu baku, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membangkitkan kegairahan belajar, memungkinkan intraksi langsung, dan memungkinkan siswa belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Mansur & Rafiudin, 2020).

Kesimpulan dari temuan-temuan mengenai peluang media digital yaitu, media pembelajaran digital berpeluang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Media digital juga berpeluang dalam meningkatkan pemahaman siswa, kreativitas siswa, serta motivasi siswa. Dengan meningkatkan kualitas dalam pengembangan media digital, hingga penyesuaian sesuai dengan kebutuhan siswa, maka media digital akan berpeluang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tantangan yang dihadapi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar

Banyak sekali tantangan yang harus dihadapi Ketika menggunakan media digital. Guru harus benar benar menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan hal tersebut seringkali membuat guru kesulitan apalagi

guru yang belum begitu mengenal teknologi (Febriyanti & Sulistyawati, 2020)(Febriyanti & Sulistyawati, 2020) selain tantangan bagi guru, ternyata juga ada tantangan bagi siswa dalam media digital ini. Tantangan dari digital dikalangan anak sekolah dapat berujung depresi yang ditimbulkan karena cyberbullying (Lee & Hancock, 2023) adanya arus globalisasi membuat banyak sekali perubahan dalam berbagai hal.

Arus globalisasi di era globalisasi ini memberikan banyak sekali perubahan-perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia tanpa mengenal batas waktu, pendidik dituntut untuk bisa mengikuti serta menyelesaikan permasalahan yang disebabkan oleh arus globalisasi ini (Tri & Adam, 2022)(Widiyanti & Anugraheni, 2022) ada banyak sisi positif maupun sisi negatif. Sisi negatif dari media digital ternyata banyak juga dirasakan antara lain banyak tontonan yang tidak dibatasi penggunaannya, menggelapkan mata pengajar karena dirasa dapat memberikan informasi lengkap tanpa adanya pengawasan (Suradika et al., 2020) oleh karena itu perlu adanya pemantauan media digital oleh guru maupun orangtua siswa.

Siswa sekolah dasar adalah warga digital yang tumbuh bersama internet dan aplikasinya, meskipun mereka menikmati kenyamanan yang ditawarkannya, tanpa mereka sadari ada resiko yang mengintai mereka. Di era komputer dan internet saat ini, informasi yang tidak diinginkan, kecanduan dunia maya, kebocoran privasi, dan kekerasan dunia maya telah berdampak buruk pada siswa sekolah dasar, anak-anak ini memiliki perkembangan mental yang belum matang dan seringkali tidak dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk (Li et al., 2024) dengan begitu perlunya pemantauan ekstra dalam menggunakan media digital untuk menghindari dampak negatif (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Penggunaan media berbasis digital juga belum maksimal karena masih terpacu pada buku guru dan buku siswa tanpa adanya pengembangan lebih lanjut (Febriyanti & Sulistyawati, 2020) selain itu, digitalisasi membuat siswa membutuhkan keterampilan untuk pemecahan masalah dengan tematik sistem, dengan begitu guru harus memperhatikan bagaimana siswa berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran berbasis game dan bagaimana hasil pembelajarannya (Arastoopour Irgens et al., 2024) salah satu contohnya yaitu media interaktif online. Penggunaan media interaktif online dalam pembelajaran masih banyak terkendala diantaranya yaitu ada sebagian siswa yang masih belum mempunyai handphone, jaringan internet yang kurang memadai, dan kurangnya pengetahuan guru dalam penggunaan media interaktif online ini (Lubis & Nuriadin, 2022). Banyaknya tantangan membuat guru harus ekstra dalam menyikapi media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital.

Kesimpulan dari temuan-temuan mengenai tantangan dalam media digital yaitu, penerapan media digital dalam pembelajaran masih memiliki beberapa tantangan yaitu diantaranya yaitu dating dari guru. Masih banyak guru yang belum mahir memanfaatkan media digital, sehingga media digital dianggap sulit dan merepotkan. Selain itu, banyak hal negatif dalam dunia digital sehingga guru harus memilah dan melihid dalam penggunaannya.

Analisis Hasil Penelitian

Media digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan penggunaan media yang tepat. (Arastoopour Irgens et al., 2024; Tri & Adam, 2022) Menyatakan penggunaan media internet seperti game edukatif dan aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penggunaan yang tepat. Kemampuan berpikir kritis dan literasi digital akan meningkat secara signifikan dengan penggunaan media yang reflektif dan interaktif melalui konten-konten interaktif dalam media pembelajaran (Boehme et al., 2024; Cockerill et al., 2024; Jannah & Atmojo, 2022; Lee & Hancock, 2023) menyatakan bahwa investasi dan pembelajaran digital dapat meningkatkan digital resilience atau kemampuan siswa dalam merespon media digital dengan positif.

Hasil penelitian ini sangat relevan dengan teori pembelajaran yaitu: teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif dapat terjadi ketika siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial, hal ini bisa dilakukan dengan penggunaan model yang tepat misalnya model

inquiry-based learning berbasis digital (Hinostroza et al., 2024). Selain itu Mayer dengan teorinya yaitu pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan teks dan gambar dalam media dapat meningkatkan pemahaman konsep seperti Media pembelajaran e-book story (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran digital memberikan beberapa manfaat diantaranya memberikan semangat kepada guru dan siswa karena mempermudah untuk digunakan. Selain itu, media digital juga menambah pengetahuan dan kreativitas siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest (Inuk et al., 2021; Lenggogeni & Roqoyyah, 2021; Syafira et al., 2022). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media digital dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai tata bahasa, memberikan motivasi sehingga siswa dapat lebih percaya diri, mandiri, dan kreatif dalam memberikan pendapat ketika diskusi sehingga pembelajaran lebih efektif (Nisaa' & Adriyani, 2021; Rullytama et al., 2023).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pembahasan mengenai medianya. Penelitian terdahulu kebanyakan membahas satu media tertentu, namun penelitian mengupas tentang media-media dari berbagai penelitian, dengan begitu akan lebih luas cakupannya. Dengan begitu penelitian ini berkontribusi dalam penguatan pemahaman mengenai digitalisasi khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Namun demikian, penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan misalnya, metode penelitian ini berjenis literatur review sehingga tidak menyentuh langsung implementasi di lapangan.

KESIMPULAN

Hasil dari tinjauan pustaka dari artikel artikel yang telah dibahas pada bagian hasil dan pembahasan Media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan terlebih di sekolah dasar. Media membantu guru mempermudah penyampaian pembelajaran serta meningkatkan keterampilan siswa dibidang teknologi dan digital serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Artikel ini menekankan pentingnya guru untuk menggunakan media pembelajaran digital maupun media lainnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar serta tantangan yang harus diatasi supaya pembelajaran berjalan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambe, B. A., Agbor, C. E., Amalu, M. N., Ngban, A. N., Bekomson, A. N., Etan, M. O., Ephraim, I. E., Asuquo, E. E., Eyo, O. E., & Ogunjimi, J. O. (2024). Electronic Media Learning Technologies And Environmental Education Pedagogy In Tertiary Institutions In Nigeria. *Social Sciences And Humanities Open*, 9(October 2023), 100760. <https://doi.org/10.1016/J.Ssaho.2023.100760>
- Arastoopour Irgens, G., Bailey, C., Famaye, T., & Behboudi, A. (2024). User Experience Testing And Co-Designing A Digital Game For Broadening Participation In Computing With And For Elementary School Children. *International Journal Of Child-Computer Interaction*, 42(March), 100699. <https://doi.org/10.1016/J.Ijcci.2024.100699>
- Astalini, Darmaji, Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Andriyanto. (2024). Does The Inquiry Learning Model Have An Impact On Social Attitudes And Responsible Character? *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 8(1), 104–116. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V8i1.31981>
- Boehme, R., Coors, S., Oster, P., Munser-Kiefer, M., & Hilbert, S. (2024). Machine Learning For Spelling Acquisition: How Accurate Is The Prediction Of Specific Spelling Errors In German Primary School Students? *Computers And Education: Artificial Intelligence*, 6(November 2023), 100233. <https://doi.org/10.1016/J.Caeai.2024.100233>
- Cheng, E. C. K., & Wang, T. (2023). Leading Digital Transformation And Eliminating Barriers For Teachers To Incorporate Artificial Intelligence In Basic Education In Hong Kong. *Computers And Education: Artificial Intelligence*, 5(October), 100171. <https://doi.org/10.1016/J.Caeai.2023.100171>

- 648 *Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka – Dini Lestari, Yoyo Zakaria Anshori*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>
- Cockerill, M., Tracey, L., Elliott, L., Fairhurst, C., Mandefield, L., Fountain, I., Ellison, S., Thurston, A., & O'keeffe, J. (2024). The Benefits Of Computer-Assisted Learning For Struggling Readers In Elementary Schools In England. *Journal Of Applied Developmental Psychology*, 95(March), 101726. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2024.101726>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital Media In Institutional Informal Learning Places: A Systematic Literature Review. *Computers And Education Open*, 3(December 2021), 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan Media Pop Up Book Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Gutierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. (2023). What Do Secondary Teachers Think About Digital Games For Learning: Stupid Fixation Or The Future Of Education? *Teaching And Teacher Education*, 133(July), 104278. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>
- Hall, C., & Martin Lundin. (2024). Technology In The Classroom: Personal Computers And Learning Outcomes In Primary School. *Economics Of Education Review*, 100, 3. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2024.102536>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hinostroza, J. E., Armstrong-Gallegos, S., & Villafaena, M. (2024). Roles Of Digital Technologies In The Implementation Of Inquiry-Based Learning (Ibl): A Systematic Literature Review. *Social Sciences And Humanities Open*, 9(November 2023), 100874. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100874>
- Inuk, M., Erdawati, E., Sumadi, T., & Jarudin, J. (2021). The Effectiveness Of Instructional Media To Improve Early Childhood Creative Thinking Skills. *Universal Journal Of Educational Research*, 9(6), 1291–1297. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090618>
- Isroani, F., Jaafar, N., & Muflihaini, M. (2022). Effectiveness Of E-Learning Learning To Improve Student Learning Outcomes At Madrasah Aliyah. *International Journal Of Science Education And Cultural Studies*, 1(1), 42–51. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.26>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *International Journal Of Information And Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). Developing Digital Resilience: An Educational Intervention Improves Elementary Students' Response To Digital Challenges. *Computers And Education Open*, 5(April), 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
- Lenggogeni, L., & Roqoyyah, S. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Journal Of Elementary Education*, 04(02), 249–256.
- Li, J., Ju, S. Y., Zhu, C., Yuan, Y., Fu, M., Kong, L. K., & Li, M. (2024). The Development Of A Digital Intelligence Quotient Scale: A New Measuring Instrument For Primary School Students In China. *Heliyon*, 10(16), E36437. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.E36437>

- 649 *Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka – Dini Lestari, Yoyo Zakaria Anshori*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Rullytama, M. F., Hafirdin, E. K., & Darmawangsa, D. (2023). Penerapan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Tata Bahasa: Sebuah Tinjauan Pustaka Tematik. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 118–136. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.p118-136>
- Rusli, R., Nalanda, D. A., Tarmidi, A. D. V., Suryaningrum, K. M., & Yunanda, R. (2022). Augmented Reality For Studying Hands On The Human Body For Elementary School Students. *Procedia Computer Science*, 216(2020), 237–244. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.132>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Suani, T. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Tema 4 Tentang Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan, Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match (Icm) Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(4), 689–695. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i4.673>
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kelas Iii Sekolah Dasar Islam An – Nizomiyah. *Prosiding Semnaslit Lppm Umj*, 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8781>
- Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Widiyanti, M., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Opera Juragan" Pada Materi Operasi Hitung Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5480–5485. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3243>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *05(02)*, 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>