

Studi Literatur: Model Pembelajaran di Era Digitalisasi Pada Pendidikan Sekolah Dasar

Cindy Fatimah^{1),a)}, Destry Natasaya^{2),b)}, Nurun Nadifa Tunisa^{3),c)}

¹⁾²⁾³⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

cindyfatimah07@gmail.com^{a)}, destrynts@gmail.com^{b)}, nadhifanurun20@gmail.com^{c)}

ABSTRACT

Learning models in the digitalization era are designed to improve student learning processes and outcomes by utilizing digital technology. The purpose of this study is to explore the implementation of the learning model applied supported by media with its benefits, as well as the impact of digital learning media. The method used is a literature study by collecting data or sources from relevant journals or books on learning in the digitalization era. This researcher revealed that learning models in the digitalization era exist such as blended learning, flipped classroom, and fan gamification. The application of these learning models is assisted by digital technology such as laptops, tablets, smartphones with learning materials in the form of e-books, interactive multimedia, and learning applications whose learning activities use projects, online collaboration, and multimedia presentations as well as digital assessment systems with online tests, digital portfolios, and electronic feedback. The right model and media are chosen to have a positive impact on student learning achievement and learning motivation but the implementation and application is still not optimal because it seems conventional.

Keywords: *learning model, learning media, digitalization, implementation, impact*

ABSTRAK

Model pembelajaran di era digitalisasi dirancang untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi digital. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran yang diterapkan ditunjang oleh media dengan manfaatnya, serta dampak dari media pembelajaran digital. Metode yang digunakan ialah studi literatur dengan mengumpulkan data atau sumber dari jurnal ataupun buku yang relevan mengenai pembelajaran di era digitalisasi. Peneliti ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran di era digitalisasi ada seperti blended learning, flipped classroom, dan fan gamifikasi. Dalam pengaplikasian model pembelajaran tersebut dibantu oleh teknologi digital seperti laptop, tablet, smartphone dengan materi pembelajaran berupa e-book, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran yang aktivitas pembelajaran menggunakan proyek, kolaborasi online, dan presentasi multimedia serta sistem penilaian digital dengan tes online, portofolio digital, dan umpan balik elektronik. Model dan media yang tepat dipilih ampak positif pemanfaatan Model dan media terhadap pencapaian belajar siswa dan motivasi belajar tetapi dalam implementasi serta penerapannya masih belum maksimal karna terkesan konvensional.

Kata kunci: model pembelajaran, media pembelajaran, digitalisasi, implementasi, dampak

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sektor pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Digitalisasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, yang mendorong inovasi dalam metode pembelajaran di sekolah dasar. Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan formal memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak. Oleh karena itu, adaptasi terhadap era digital menjadi penting untuk memastikan proses pembelajaran yang relevan dan efektif.

Perubahan ini didorong oleh beberapa faktor utama. Pertama, aksesibilitas teknologi yang semakin luas telah membuka peluang untuk mengintegrasikan perangkat digital dalam kegiatan belajar mengajar. Pemerintah dan lembaga pendidikan mulai mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui program-program seperti pengadaan perangkat keras, jaringan internet, dan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi. Kedua, pandemi COVID-19 yang melanda dunia pada awal 2020 semakin mempercepat adopsi teknologi digital dalam pendidikan, mengharuskan sekolah untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh dan hibrida sebagai respons terhadap situasi darurat.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan, maka dibutuhkan SDM yang berkualitas, baik soft skill, maupun hard skillnya, juga yang melek alias tidak GAPTEK terhadap ICT. Mengingat memasuki abad 21, pendidikan kita harus berbasis ICT atau digital dengan pembelajarannya akrab disebut 4C. Namun, kendala yang dihadapi adalah kesiapan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang kurang mumpuni disetiap satuan pendidikan. Belum lagi kesiapan infrastruktur yang belum merata di setiap satuan pendidikan atau adanya disparitas SDM pendidik dan tenaga kependidikan serta infrastrukturnya. Artinya, disatu sisi kita dituntut mengikuti perubahan dibidang iptek, apalagi label pendidikan di abad 21 dengan berbasis ICT, disisi lain SDM dan infrastruktur masih mengalami disparitas disetiap wilayah di Indonesia. Namun, apapun yang menjadi kesulitan, faktanya dunia pendidikan harus tetap maju, tidak boleh ketinggalan.

Dengan pengembangan rancangan pembelajaran (desaian selain pembelajaran), menggunakan perangkat lunak (software) juga melibatkan penggunaan perangkat keras (hardware) seperti alat-alat audio-visual dan media elektronik sehingga pendidikan menjadi sangat efisien (Widyastono,2013). Cara belajarnya cukup unik, dimana peserta didik di beri kesempatan untuk berinteraksi, berkreasi.

Pendidikan berbasis digital itu pada dasarnya sederhana. Kita bisa menggunakan media elektronik yang sederhana. Tak harus mahal, tapi sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Contohnya, ketika seorang guru membutuhkan data siswa, maka data itu dapat diperoleh dengan cara-cara digital. Lembaga riset dan analis Gartner bahkan memproyeksikan pada 2020 sekitar 60 persen lembaga pendidikan akan mentransformasi seluruh sistemnya secara online. Dengan demikian akan terlihat jelas bahwa pendidikan berbasis digital sangat diperlukan saat ini. Dengan 165 ribu sekolah dari tingkat SD hingga SMA dan 4.500 perguruan tinggi, Indonesia berpotensi besar untuk maju menuju sekolah era digital. Dengan sistem operasi aopensource yang murah dan gratis, para guru dapat membuat jaringan internet di sekolah dengan sebuah server yang dirakit sendiri sehingga berbiaya murah.

Tapi, sosok pendidik yang sekarang ini lebih cocok sebagai sosok mimikri, yang harus pandai-pandai menyesuaikan diri di mana dan dalam situasi apa mereka berada. Hal itu sebagai akibat dari situasi ideologi, politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang ada sangat dominan. Munculnya media komunikasi yang tidak hanya berbasis pesan (audio) menjadi candu bagi anakanak muda sekarang. Terlebih lagi akan sebuah aplikasi komunikasi yang dilengkapi dengan media audio visual. Tak sedikit dari anak didik bangsa ini memperlihatkan gambar (amoral), yang menurut mereka merupakan sesuatu yang trendi. Ironisnya, guru tidak mengetahui apa

yang dilakukan anak didiknya karena tidak memiliki aplikasi serupa. Ini adalah sebuah problema yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Lewat salah satu aplikasi yang paling digandrungi, anak remaja hari ini berlomba-lomba mempertontonkan foto-foto mereka yang paling bergengsi.

Sebuah aplikasi komunikasi tanpa batas akan membawa anak pada dunia yang lebih bebas dan liar. Di sana, mereka akan berteman dengan para tokoh idolanya semisal artis Korea, artis Hollywood, dan lain-lain. Bahkan, mereka menjadikannya sebagai kiblat dalam tindak-tanduknya. Ini semua akan menjadi tantangan terbesar bagi para guru. Canggihnya teknologi akan menyebabkan komunikasi antarpeserta didik dapat terjalin dengan rahasia. Ketika obrolan dunia maya antaranak didik tanpa ada campur orang tua dan guru, maka sangat

riskan mereka akan bertindak sesuai dengan nafsu jiwa muda. Nafsu jiwa muda cenderung tanpa pertimbangan akal yang tentunya bisa mengakibatkan dampak negatif bagi diri mereka. Ratih Ibrahim (2012) menuturkan, "Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya, sehingga menganggap apa yang diperolehnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan terlengkap dan final".

Mengikuti perkembangan di era digital maka seharusnya pendidikan ikut berkembang. Tetapi berdasarkan keadaan nyata masih ada yang menerapkan model pembelajaran yang lama. Dengan model pembelajaran di era digitalisasi seperti penerapan pembelajaran blended learning, flipped class, dan gaming akan membantu proses belajar menjadi interaktif, menarik, dan efektif. Diikuti dengan pemanfaatan media digital yang ada seperti aplikasi belajar, aplikasi untuk berkomunikasi seperti WhatsApp, media sosial, dan berbagai platform pendidikan digital ini akan membantu guru mengelola kelas, memberikan tugas, dan memantau pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu dengan model dan pemanfaatan media digital yang ada siswa akan belajar manfaat serta cara penggunaan media digital yang digunakan tersebut.

Dengan demikian model pembelajaran di era digital yang efisien dilakukan ialah pemanfaatan teknologi yang ada. Hal ini memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan yang cukup serta cepat dan mudah didapatkan. Memanfaatkan teknologi digital ini tentunya menuntut keterampilan mengintegrasikan teknologi digital dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Penelitian studi literatur ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran di era digitalisasi yang diterapkan yang dibantu oleh penggunaan media yang dimanfaatkan, serta dampak dari media pembelajaran digital.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah suatu metode yang digunakan guna mengumpulkan beberapa data atau sumber yang berkaitan dengan topik dalam suatu penelitian (Habsy, 2017). Dalam penelitian ini peneliti mencari jurnal dan buku yang relevan mengenai pembelajaran di era digitalisasi, implementasi dan penerapan pembelajaran berbasis digital pada pendidikan sekolah dasar. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan pengakajian dari beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun digital) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dan mumpuni dengan penelitian atau kajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Era Digital Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut penulis bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di unduh dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik

mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Apalagi saat ini era digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru/ dosen secara real.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan masalah. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut maka bab ini akan mengkaji makna penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran. Melalui bab ini pembaca akan mendapatkan makna pengalaman nyata tentang penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Pendidik tidak boleh lagi beralasan jika media pembelajaran tidak penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik. Di era digital, peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan 7 media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media.

Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan et al., 2021).

1.1 Implementasi Model Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar

Menghadirkan sejumlah tantangan dan peluang. Tantangan utama mencakup kesenjangan digital, di mana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi dan

internet. Selain itu, kesiapan guru dalam menggunakan teknologi serta adaptasi kurikulum yang sesuai dengan pembelajaran digital menjadi aspek penting yang harus diperhatikan. Di sisi lain, peluang yang ditawarkan teknologi digital sangat menjanjikan, seperti peningkatan interaktivitas, akses ke sumber belajar yang lebih luas, serta kemampuan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Berbagai model pembelajaran digital, seperti blended learning, flipped classroom, dan gamifikasi, telah dikembangkan dan diimplementasikan di berbagai sekolah dasar. Model-model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mengoptimalkan hasil belajar. Blended learning, misalnya, mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, sehingga memberikan fleksibilitas dan kemandirian belajar bagi siswa. Flipped classroom memungkinkan siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah dan menggunakan waktu di kelas untuk diskusi dan kegiatan interaktif. Sementara itu, gamifikasi menerapkan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji model pembelajaran di era digitalisasi yang telah diterapkan di sekolah dasar. Dengan mengevaluasi efektivitas berbagai model pembelajaran digital, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi model tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif di era digital. Era digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu cara untuk memanfaatkan TIK dalam pendidikan adalah dengan menerapkan model pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.

1.2 Manfaat Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital semakin penting semenjak adanya pemberlakuan pembelajaran daring selama pandemi. Selain itu, perkembangan teknologi juga menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan media ini. Kehadiran media digital memberikan manfaat dalam pembelajaran. Menurut Latip (Jediut et al., 2021), dari hasil penelitian menunjukkan manfaat media pembelajaran digital sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digital ini mempunyai banyak manfaat antara lain:

1. Membuat proses pembelajaran lebih komunikatif dan menarik karena media bisa menjadi tempat untuk interaksi antar siswa, guru dan media pembelajaran.
2. Memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran tanpa perlu pendampingan guru
3. Bisa dimanfaatkan sebagai media untuk berinteraksi dan transfer informasi jika dalam pembelajaran jarak jauh.
4. Mendorong guru untuk lebih mengeksplorasi dan berinovasi dalam membuat media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital.
5. Membuat media pembelajaran lebih efektif dan efisien.
6. Media pembelajaran digital juga bisa dimanfaatkan dalam menunjang strategi dan metode pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yakni sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh guru sehingga tercapainya pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Selain ciri diatas, untuk media pembelajaran digital dikelompokkan menjadi tiga jenis yakni:

1. Media audio visual

Media pembelajaran dengan jenis ini merupakan media yang memadukan antara audio (pendengaran) dan visual (penglihatan). Media pembelajaran ini mempunyai kelebihan selain dapat sarana yang menyenangkan juga bisa menggantikan sebagai peran guru dalam beberapa hal. Contoh media pembelajaran video materi tentang tumbuhan atau menyanyi nasiona dan guru disini bisa berperan menjadi fasilitator.

2. Media visual

Media pembelajaran visual media yang menekankan pada penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua jenis yakni media project visual dan media nonproject visual.

3. Media audio

Media pembelajaran ini berupa pesan yang hanya dapat didengar oleh panca pendengar dengan tujuan agar bisa merangsang pikiran dan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Media audio ini biasa digunakan dalam materi pembelajaran dengan kompetensi mendengarkan. Pembelajaran inovatif terus dilakukan terutama pada jenjang SD.

Pembelajaran yang inovatif berkaitan erat dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Seperti penjelasan diatas berbagai jenis media pembelajaran digital memiliki banyak jenis dan manfaat dalam menunjang proses pembelajaran dan bisa dikategorikan sebagai implementasi pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi sudah banyak diaplikasikan dalam pembelajaran semua jenjang termasuk sekolah dasar. Contoh media pembelajaran yang menggunakan digital antara lain e-book, media audio visual, dan audio (Saputra & Gunawan, 2021). Menurut Mayer dalam (Gunawan, 2021) media pembelajaran digital juga bisa berupa multimedia. Multimedia ini bukan hanya memberikan pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi juga mampu menciptakan pemahaman kepada peserta didik lebih baik daripada hanya menggunakan metode yang konvensional.

Pembelajaran yang inovatif bukan hanya membebaskan pada media dan metode pembelajaran yang digunakan akan tetapi juga fokus pada hasil dari proses pembelajaran. Pembelajaran inovatif pada jenjang sekolah dasar memang mengandalkan guru, akan tetapi guru juga harus mampu mengimbangi dengan kemampuan penguasaan terutama pada bidang digital. Pada bidang digital minimal guru harus mampu menguasai penggunaan komputer dan handphone. Pada jenjang sekolah dasar inovasi pembelajaran menggunakan media digital diterapkan pada ujian berbasis computer serta inovasi yang dapat mengeksplor informasi pembelajaran berbasis digital di sekolah. Guru SD bukan hanya harus mempunyai kemampuan mengenai bidang digital akan tetapi juga dapat mendapatkan manfaat dengan adanya media

pembelajaran digital ini. Manfaat yang dapat dirasakan oleh guru antara lain sebagai pengganti peran guru dalam menyampaikan materi dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

1.3 Dampak Media Pembelajaran Digital

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar. Siswa lebih aktif dan mampu mengenal teknologi pembelajaran, meskipun penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat, terdapat beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikannya. Salah satu kendala utama adalah beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran sedang berlangsung, media pembelajaran digunakan secara luas oleh guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa kelas II. Berbagai jenis media, baik yang digital maupun konvensional, telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di sekolah tersebut. Penggunaan proyektor dan komputer adalah contoh umum dari media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kelas. Hal ini menunjukkan kesadaran dari pihak sekolah dan guru akan pentingnya mengadopsi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran cenderung positif secara keseluruhan. Mereka menyukai variasi dalam presentasi materi pembelajaran yang disajikan melalui media tersebut dan menganggapnya lebih menarik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Dengan adanya gambar, video, dan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran, siswa merasa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit.

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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian literatur dari beberapa jurnal dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran di era digitalisasi ini banyak seperti blended learning, flipped classroom, dan gamifikasi. Untuk menjadikan model pembelajaran ini efektif dan inovatif maka pemanfaatan media teknologi digital menjadi penunjang dalam penyampaian materi ataupun dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digital berupa video, gambar, animasi, e-book, berbagai platform digital, dan lainnya. Dengan menggabungkan model serta media yang cocok akan berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar. Dalam implementasinya terdapat kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai kebutuhan serta penerapannya belum maksimal karena terkesan

konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana D.B, Hasna Salsabila, Sati Lara, Patricia Bunga Juwita Galand, Istiqomah Yasmin Yunita, (2023). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Konseling, Riau.
- Aedi, W. G., Masitoh, L. F., Prasetyawan, E., Hidayati, T., Mahendrawan, E., & Widiastithi, N. N. S. (2022). Pendidikan Jarak Jauh Sebagai Upaya Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Memperluas Sumber Belajar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 89-96.
- Alya Rahma Febrizka, Hary Soedarto Harjono², Urip Sulistyono, (2023), Volume 7 Nomor 1 Halaman 603-611, Universitas Jambi
- Aziz, Taufiq Nur. (2019). *Pembelajaran Era Digital*. Jurnal Islamisasi Pengetahuan di Era Revolusi Industri 4.0 1(2).
- Elyas, Ananda Hadi. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Warta 56. Universitas Dharmawangsa.
- Faridah, Nadia Risya. Afifah, Eka Nur. Lailiyah, Sit. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerisasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal basicedu 6 (1).
- Fitriani, M. N. A., & Gunawan, H. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa kelas XI IPS 2 Di SMA Al Adzkar Pamulang. *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(4), 144-149.
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83-89.
- Fujiarti, A. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Kelas IV Di Kabupaten Sumedang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fujiarti, A., Dayanti, I. R., Apriliyanti, G. D. T., & Zanah, L. S. (2024). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 65-70.
- Habsy, B. A. (2017). *Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur*. Jurkam: Jurnal Konseling Andi Matappa, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic*. Jurnal Literasi Pendidikan Dasar. 2(2), 1-5.
- Maulana, R. Y. (2022). *Collabotive Digital Transformation Pemerintah Provinsi Jawa barat*. Jurnal Nokenilmu-Ilmusosial, 7(2), 263-277.
- Mogi, A., Lativa, Eliyani, C., Rahayu, K. P., & Sulistiyani. (2022). Pengenalan dan Pemanfaatan Digital Bussines dengan E- commerce Kepada ibu-ibu PKK Pelaku UMKM RT 001 RW 021 Kelurahan Parigi Lama. *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 3(3).
- Mogi, A., Lestari, A. W., & Rahayu, K. P. (2024). Pelatihan Pengelolaan SDM di Era Digital Pada Ibu-Ibu PKK Kelurahan Parigi RT 04 RW 05, Kec. Pondok Aren, Tangerang Selatan. *Idea Abdimas Journal*, 2(1), 53-58.
- Nana. Surahman, Endang. (2019). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended Poe We di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya.



- Nurhayati, S., & Ardianingsih, A. (2021). Analisis digitalisasi pemasaran berbasis sosial media untuk meningkatkan daya saing Usaha Kecil Menengah (UKM) di Pekalongan. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 24(1), 66-74.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana, 2013, ISBN. 978-692-7985-13
- Rozie, Fachur & Pratikno, Ahmad Sudi (2022). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bangakalan.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I.G. D. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19*. Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, 3(3), 86–95.
- Trisnawati, F. P., Widya, M., & Fujiarti, A. (2024). Studi Literatur: Pengaruh E-Modul terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7149-7156.
- 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>
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, Siti Kusniati. (2024) *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*. (JIEPP) Volume 4, Nomor 1, (Hal. 134-140). Semarang.
- Zulfah, S. (2018). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan)*. *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 2.