



**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 3A SD BRAWIJAYA SMART
SCHOOL KOTA MALANG**

Aristya Nur Aini¹, Muhammad Sulistiono², Fita Mustafida³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22001013011@unisma.ac.id, ²fita.mustafida@unisma.ac.id,
³muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstrak

It is important to realize that in the current era the use of digital technology as a learning medium needs to be applied. However, the use of digital technology as a means of media in learning is still not comprehensive or evenly applied in several schools. Digital learning media is used in learning in class 3A of SD Brawijaya Smart School. The availability of adequate digital technology-based facilities and infrastructure in the classroom, the learning that is carried out can vary. Digital learning media available in this class are active sound, PC, LCD and screen. The existence of this media can help teachers in the process of learning activities. The approach used is a qualitative approach, while the method used is a case study with data collection techniques used in the form of interviews, observations, documentation.

Keyword: Digital technology, learning media

A. Pendahuluan

Saat ini banyak berdiri sekolah-sekolah yang unggul dalam mengembangkan kualitas dan fasilitas sekolah. Pengembangan kualitas dan fasilitas tersebut utamanya adalah pada kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien serta fasilitas sarana ajar yang memadai. Penting untuk disadari pada era saat ini penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran perlu untuk diterapkan. Akan tetapi penggunaan teknologi digital sebagai sarana media dalam pembelajaran ini masih belum menyeluruh atau merata diterapkan di beberapa sekolah.

Digital sering dikaitkan dengan internet dan informasi teknologi, yang memungkinkan semuanya dilakukan dengan perangkat canggih yang memudahkan manusia (Wibowo *et al.*, 2023). Proses penyebaran kebiasaan di seluruh dunia disebut globalisasi, yang pada dasarnya mengacu pada pertumbuhan pesat teknologi komunikasi dan informasi (Hidayat dan Abdillah, 2019). Penggunaan teknologi digital ini menyebar ke seluruh penjuru dunia yang mana terlihat pada lingkup dunia pendidikan juga harus mampu mengikuti dan menerapkan akan perkembangan teknologi digital yang dapat

dimanfaatkan pada lingkup pendidikan khususnya penerapan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam sebuah pembelajaran tidak luput dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk menunjang keberlangsungan dalam pembelajaran. Media memiliki arti sebagai perantara, sarana penyampai, atau alat penyalur dalam pembelajaran. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan informasi tentang media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 3A SD Brawijaya Smart School. Tersedianya fasilitas dan sarana prasarana berbasis teknologi digital yang memadai di dalam kelas, maka pembelajaran yang dilaksanakan ini dapat bervariasi. Media pembelajaran digital yang tersedia di kelas ini yakni terdapat sound aktif, PC, LCD beserta layar. Adanya media tersebut dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

B. Metode

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dikarenakan data yang dikumpulkan berupa kata dan tulisan, bukan berupa angka. Menggunakan sumber data primer, yang diperoleh melalui kesaksian yang dikumpulkan oleh peneliti atau menyelidiki secara langsung dari lokasi penelitian. Sedangkan metode yang digunakan adalah studi kasus, yaitu penelitian terhadap kegiatan tertentu (acara, program, institusi, atau kelompok sosial) dengan berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan selama periode tertentu untuk mengumpulkan informasi secara menyeluruh untuk menggali informasi mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran tematik di kelas 3A SD Brawijaya Smart School.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dokumentasi yang diolah dalam bentuk catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan model Miles & Huberman yaitu kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan. Lokasi penelitian yaitu SD Brawijaya Smart School Kota Malang terletak di Jalan Cipayung, No. 8, Ketawang Gede Lowokwaru, Kota Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Penerapan Media Teknologi pada Proses Pembelajaran Tematik di kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang

a. Perencanaan Perangkat Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dari proses pendidikan dan sangat penting untuk menentukan keberhasilan program. Pada dasarnya, perencanaan pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi. Dengan menggunakan data dan informasi ini, guru dapat membuat

keputusan tentang apa yang akan dilakukan dalam proses pengajaran berikutnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media sebagai alat dalam perencanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mempelajari cara menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. (Rosmana *et al.*, 2024).

Hal ini dilaksanakan oleh guru di SD Brawijaya Smart School dengan menyusun RPP atau modul ajar sebagai salah satu perencanaan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Jenjang kelas 3A ini RPP yang terlampir adalah Tema 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1. Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia. Media pembelajaran yang seringkali digunakan ialah memanfaatkan teknologi digital, fasilitas tersebut sudah tersedia di sekolah dan mendukung untuk proses pembelajaran.

b. Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran

Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat penting, meliputi beberapa aspek utama. Pertama, teknologi pendidikan membantu mengatasi tantangan pembelajaran dengan pendekatan multidisiplin, yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu secara komprehensif. Kedua, teknologi pendidikan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Ketiga, teknologi pendidikan menjadi sumber inovasi baru dalam pendidikan untuk mengatasi berbagai masalah yang ada.

Pada dasarnya, teknologi pendidikan hadir untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran, melibatkan siapa saja, di mana saja, dan dengan metode yang sesuai. Teknologi pendidikan menjadi elemen kunci dalam transformasi pendidikan di era digital ini (Purba dan Saragih, 2023). Pada praktiknya, keberadaan teknologi ini selama pandemi covid sangat membantu dalam mengatasi keterbatasan jarak yang menghambat proses belajar mengajar secara tatap muka. Ketika pandemi melanda, pembelajaran dialihkan menjadi daring dan dilaksanakan melalui platform seperti *Microsoft Teams*. Hal ini berarti bahwa meskipun pandemi telah berakhir, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran tetap berlanjut dan terus berkembang. Teknologi ini semakin mudah diakses secara optimal dan memungkinkan guru untuk menjadi lebih bervariasi serta kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

2. *Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang*

a. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Matin dan Fuada dalam (Ananda dan Banurea, 2017) juga menyatakan bahwa sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang sangat penting untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Kondisi sarana dan prasarana sekolah serta cara pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya secara optimal tersebut sangat memengaruhi keberhasilan program pendidikan di sekolah.

Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sangat mendukung kegiatan belajar mengajar, terbukti dengan beragamnya media yang dapat digunakan. Seperti, PC, LCD dan layar, speaker aktif atau sound, jaringan internet yang merata semua kelas, genset, dimana semua warga sekolah dapat mengakses dan memanfaatkannya sesuai kebutuhan masing-masing.

b. Hambatan Pengelolaan Sarana dan Prasarana

Dalam pelaksanaannya, pengelolaan sarana dan prasarana sekolah ini tidak selalu berjalan dengan lancar dan mulus. Banyak sekali halangan maupun hambatan yang tentunya menjadi sebuah rintangan tersendiri bagi para pengelola yang bertanggung jawab pada bidang sarana dan prasarana sekolah. Hambatan yang terjadi di sekolah ini terkait dengan kendala teknis yang timbul akibat pemadaman listrik. Permasalahan ini menyebabkan jaringan internet terputus, sehingga tidak memungkinkan akses dan penggunaan komputer. Selain itu, keterbatasan ketersediaan genset yang tidak dapat digunakan di seluruh lingkungan sekolah juga menjadi masalah. Hal ini menyebabkan beberapa lantai tidak mendapatkan pasokan listrik cadangan, yang berdampak pada terganggunya berbagai aktivitas belajar mengajar dan operasional lainnya di sekolah. Minimnya genset membuat sekolah harus melakukan penyesuaian dan mencari solusi alternatif untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap dapat berjalan meskipun terjadi pemadaman listrik.

c. Sumber Media Pembelajaran Digital

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Memilih media yang tepat juga akan membantu siswa dan semua orang yang terlibat dalam pendidikan (Arikarani dan Amirudin, 2021). Pembelajaran berbasis media digital lebih efektif dan efisien berkat berbagai inovasi yang dibuat untuk memungkinkan pembelajaran lebih mudah diakses.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik, sehingga dapat mendukung proses berjalannya belajar pada peserta didik (Mustafida, 2013). Pembelajaran berbasis media digital lebih efektif dan efisien berkat berbagai inovasi yang dibuat untuk memungkinkan pembelajaran lebih mudah diakses.

Penggunaan aplikasi, platform, maupun web dalam proses pembelajaran telah dimanfaatkan oleh para guru kelas untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pengajaran. Sumber media aplikasi atau web yang sering digunakan oleh para guru di antaranya adalah Quizizz dan Wordwall, yang dikenal karena kemampuannya untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi game seperti ini termasuk dalam sebuah metode pembelajaran yang dikenal sebagai Game Based Learning. Metode ini menggabungkan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif.

3. Hasil Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang

a. Respon Siswa Manfaat

Respon siswa dalam belajar ini menjadi suatu hal yang penting dalam proses pengajaran guru dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran maupun penyampaian materi. Harvey dan Smith dalam (Urwatul Wutsqa *et al.*, 2021) menjelaskan bahwa respons adalah bentuk kesiapan dalam mengambil sikap, baik positif maupun negatif, terhadap suatu objek atau situasi.

Gagne dan Berliner menciptakan teori belajar behavioristik, yang menekankan bahwa pengalaman belajar menyebabkan perubahan perilaku. Aliran psikologi belajar ini secara signifikan mempengaruhi tujuan untuk meningkatkan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan. Menurut teori behavioristik, menunjukkan perubahan perilaku adalah tanda bahwa seseorang telah belajar. Oleh karena itu, stimulus dan respon adalah dua aspek belajar. Stimulus adalah masukan, dan respon dari stimulus adalah keluaran. Stimulus yang diberikan oleh guru dapat berupa materi, pembentukan karakter, dan nasihat. Jadi, respon adalah reaksi siswa atau tanggapan siswa terhadap stimulus tersebut.

Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tematik dalam praktiknya memperoleh hasil bahwa respon siswa menjadi hal yang paling tampak menonjol. Dari penggunaan semua media digital respon siswa menyambut dengan baik, antusias dalam teknologi digital. Karena menurut anak-anak media tersebut termasuk menjadi sesuatu yang baru dalam belajarnya. Stimulus yang terjadi adalah pemberian materi yang disajikan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai medianya dan respon siswa ditunjukkan bahwa reaksi mereka menerima.

b. Manfaat Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran digital telah menjadi komponen penting dari proses pendidikan generasi bangsa karena banyaknya dan ketersediaan informasi yang tersedia untuk masyarakat (termasuk guru dan siswa) sebagai sumber belajar (Afifulloh dan Sulistiono, 2023).

Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan siswa mendapatkan informasi dan belajar dengan lebih baik. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan ini untuk siswa menjadi mengenal media, siswa bisa belajar sesuai dengan dunianya karena saat ini serba menggunakan teknologi. Hal ini siswa ikut terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi digital, dapat ditunjukkan dengan aktivitas siswa ketika menjawab kuis, diskusi dan berbagai aktivitas lain yang terkait pembelajaran. Sedangkan manfaat untuk guru yaitu sebagai guru harus berpacu dengan guru yang lebih muda, untuk bisa menguasai media guna pembelajaran yang lebih menyenangkan.

c. Kendala dan Solusi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* pengertian kendala adalah halangan, rintangan, keadaan yang membatasi keleluasaan gerak atau hal-hal yang membatasi kemampuan gerak seseorang. Faktor manusiawi (guru dan siswa), institusional (ruang kelas), dan instruksional (kurangnya alat peraga) merupakan beberapa hambatan yang menghambat pembelajaran (Proborini, 2021). Sedangkan definisi solusi menurut Polya dalam (Shodiqin *et al.*, 2020) mengatakan bahwa pemecahan masalah adalah upaya untuk mencari solusi dari kesulitan.

Kendala yang dihadapi oleh guru wali kelas 3A ini, misalnya, adalah keharusan untuk mempelajari dan menguasai lebih banyak tentang teknologi digital terkini. Guru harus beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan kemajuan teknologi yang terus berkembang, terutama dalam konteks pembelajaran. Perlunya mempelajari berbagai media pembelajaran yang

menerapkan teknologi digital, baik melalui web, aplikasi, maupun sumber-sumber lain yang relevan.

Berdasarkan kendala yang telah dipaparkan di atas, langkah yang diambil oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara melakukan pembelajaran ulang. Mempelajari teknologi digital secara langsung bersama teman sejawat yang memiliki pengetahuan atau keterampilan lebih dalam mengenai cara memanfaatkannya dan menerapkannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya membantu mereka meningkatkan kompetensi teknologi mereka sendiri, tetapi juga memungkinkan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar sesama guru.

d. Dampak Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran

Dalam (Hakim dan Yulia, 2024) memaparkan salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi ini yaitu mengarah pada ketergantungan. Siswa dapat kehilangan kemampuan untuk belajar secara mandiri jika mereka bergantung pada teknologi untuk mendapatkan informasi dan belajar. Selain itu, kecanduan teknologi dapat menyebabkan anak-anak menjadi boros dan pemalas.

Penggunaan teknologi digital di kelas berdampak pada kemalasan siswa saat harus menyalin tulisan yang diberikan oleh guru. Siswa cenderung menginginkan segala sesuatu dengan cara instan melalui media digital yang mereka gunakan dalam belajar. Hal ini menunjukkan adanya dampak negatif berupa ketergantungan siswa pada teknologi digital. Ketergantungan ini dapat mengurangi kemampuan menulis tangan dan berpikir kritis, karena siswa terbiasa dengan kemudahan dan kecepatan yang disediakan oleh teknologi, sehingga menghindari proses belajar yang memerlukan lebih banyak usaha. Selain itu, ketergantungan pada teknologi digital juga memiliki efek yang mana dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan teman-temannya, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan emosional.

D. Simpulan

Menyusun RPP atau modul ajar sebagai salah satu perencanaan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya sarana dan prasarana memadai yang dimiliki sekolah sangat mendukung kegiatan belajar mengajar, namun dalam pelaksanaannya terdapat hambatan yang menjadi rintangan. Penggunaan aplikasi, platform, maupun web dalam proses pembelajaran telah dimanfaatkan oleh para guru kelas untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pengajaran.

Dari penggunaan semua media digital respon siswa menyambut dengan baik, antusias dalam teknologi digital, media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan siswa mendapatkan informasi dan belajar dengan lebih baik. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan ini untuk siswa menjadi mengenal media, siswa bisa belajar sesuai dengan dunianya. Hal ini timbul kendala yang dihadapi oleh guru wali kelas 3A yaitu keharusan untuk mempelajari dan menguasai lebih banyak tentang teknologi digital terkini, langkah yang diambil oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara melakukan pembelajaran ulang. Terdapat adanya dampak negatif siswa berupa ketergantungan siswa pada teknologi digital. Ketergantungan ini dapat mengurangi kemampuan menulis tangan dan berpikir kritis, karena siswa terbiasa dengan kemudahan dan kecepatan yang disediakan oleh teknologi, sehingga menghindari proses belajar yang memerlukan lebih banyak usaha.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Ananda, R., & Banurea, O. K. (2017). *Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya" (Cet. 1)* (C. Wijaya & Amiruddin (ed.)). Medan: Penerbit LPPPI.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 77–96.
- Proborini, E. (2021). Evaluasi Pembelajaran Matematika Secara Daring Pada Siswa Kelas Vi Sd Karangturi. *Intelligentes Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 2.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan

Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>

Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>

Shodiqin, A., Sukestiyarnob, Wardonob, Isnartob, & Utomo, P. W. (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik dan Rudnick ditinjau dari Kemampuan Wolfram Mathematica. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 809–820.

Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Smp. *Al Urwatul Wutsqa*, 1(2), 13–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>

Wibowo, S. ., Wahyuddin, S., Permana, A. ., Sembiring, S., & ... (2023). *Teknologi Digital Di Era Modern (Cet. 1)* (D. Purnama Sari (ed.)). Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022.