



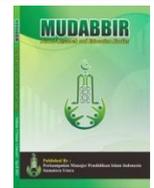
JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>

ISSN: 2774-8391



Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Kompetensi Fakta dan Konsep Pada Mata Pelajaran IPS SD/MI

Dea Ahunaya¹, Gita Rahmayani Purba², Indah Permata Sari³, Rizki Khairunnisa Sembiring⁴, Pitri Aulina Usman Lubis⁵, Eka Yusnaldi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: 1ahunayad@gmail.com, 2ekayusnaldi@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji peran media digital dalam pembelajaran kompetensi fakta dan konsep pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang SD/MI. Dengan menggunakan metode kajian pustaka, penelitian ini menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan untuk memberikan gambaran komprehensif terkait manfaat, tantangan, dan implementasi media digital dalam pendidikan. Media digital memberikan solusi inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berbagai platform digital, seperti multimedia interaktif dan aplikasi pembelajaran, memungkinkan siswa mengakses informasi lebih luas dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Namun, implementasi media digital menghadapi tantangan, termasuk keterbatasan infrastruktur dan literasi digital. Kajian ini menegaskan pentingnya integrasi media digital untuk mendukung pembelajaran IPS yang inklusif dan efektif, dengan menyoroti pentingnya pelatihan guru dan pemerataan akses teknologi.

Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran IPS, Kompetensi Fakta, Kompetensi Konsep, Pendidikan Di SD/MI.

ABSTRACT

This study examines the role of digital media in learning factual and conceptual competencies in Social Studies (IPS) subjects at the elementary school/Islamic elementary school level. Using a literature review method, this study analyzes various relevant literature sources to provide a comprehensive picture of the benefits, challenges, and implementation of digital media in education. Digital media provides innovative solutions to deliver learning materials interactively and interestingly, thereby increasing students' understanding and motivation to learn. Various digital platforms, such as interactive multimedia and learning applications, allow students to access broader information and develop critical thinking skills. However, the implementation of digital media faces challenges, including limited infrastructure and digital literacy. This study emphasizes the importance of digital media integration to support inclusive and effective IPS learning, by highlighting the importance of teacher training and equal access to technology.

Keywords: Digital Media, IPS Learning, Factual Competence, Conceptual Competence, Education in Elementary School/Islamic Elementary School.

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan pesat teknologi informasi, media digital telah bertransformasi menjadi salah satu sarana yang sangat berpengaruh dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), keberadaan media digital sangatlah penting. Media digital menyediakan berbagai macam sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang kompetensi fakta dan konsep yang diajarkan. Dengan memanfaatkan teknologi, proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Kuntari, 2023).

Menurut (Anam dkk., 2021) salah satu kelebihan media digital adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi dalam format yang lebih beragam dan menarik. Dengan menggunakan video, animasi, dan infografis, siswa dapat mengamati serta memahami fakta-fakta sosial dengan cara yang lebih visual dan gampang dipahami. Contohnya, saat mempelajari sejarah, pelajar bisa melihat film dokumenter atau video interaktif yang menunjukkan peristiwa-peristiwa penting, sehingga mereka tidak hanya membaca tulisan, tetapi juga merasakan konteks dan pengaruh dari peristiwa tersebut (Ratri, 2022). Ini membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih efektif dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

Selain itu, media digital memberikan kesempatan untuk akses yang lebih besar ke berbagai sumber informasi. (Heryani dkk., 2022) menyebutkan bahwa dengan adanya internet, siswa dapat mencari berbagai artikel, jurnal, dan sumber pembelajaran lain yang berhubungan dengan topik yang sedang mereka pelajari. Hal ini memberikan peluang bagi mereka untuk melakukan penelitian secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap isu-isu sosial yang rumit. Dalam belajar IPS, di mana memahami konteks sosial, budaya, dan ekonomi sangat penting, kemampuan untuk mengakses berbagai informasi menjadi sangat berharga (Kuntari, 2023).

Keterlibatan siswa dalam proses belajar juga meningkat berkat interaktivitas yang disediakan oleh media digital. Melalui aplikasi pendidikan dan platform belajar daring, siswa dapat ikut serta dalam kuis, diskusi, dan simulasi yang mendorong mereka untuk berpikir secara kritis dan analitis. Sebagai contoh, dalam proses pembelajaran geografi, siswa bisa memanfaatkan aplikasi peta interaktif untuk memahami sebaran penduduk, sumber daya alam, dan fenomena sosial yang lainnya. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya mempelajari fakta, tetapi juga mengerti konsep yang lebih mendalam dan aplikatif (Nopa, 2023).

Keterampilan guru dalam menggunakan media digital juga sangat krusial. Guru sebagai pengarah harus dapat memilih dan memanfaatkan media yang sesuai untuk mendukung proses belajar. Mereka harus mengenali karakter siswa dan mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan serta minat yang dimiliki (Pambudi, 2022). Dengan cara ini, guru bisa mengembangkan suasana belajar yang nyaman dan menarik, di mana siswa merasa terdorong untuk belajar dan ikut serta secara aktif. Pelatihan serta pengembangan profesional untuk guru dalam pemanfaatan media digital juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sitompul, 2022).

Namun, sekalipun media digital memberikan banyak keuntungan, tantangan dalam penerapannya juga harus diperhatikan. Tidak semua pelajar memiliki akses yang setara terhadap teknologi, dan hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam

belajar (Juniantoro, 2021). Oleh sebab itu, sangat penting bagi sekolah dan institusi pendidikan untuk menjamin bahwa semua siswa mendapatkan akses yang cukup terhadap media digital. Selain itu, penting untuk melakukan upaya dalam mendidik siswa mengenai literasi digital, agar mereka mampu memanfaatkan sumber informasi secara bijaksana dan kritis.

Dalam konteks pendidikan IPS, pemahaman mengenai fakta dan konsep sangat krusial untuk membangun karakter dan perspektif sosial siswa. Media digital dapat berfungsi sebagai penghubung yang mengaitkan siswa dengan dunia luar, membantu mereka memahami kerumitan masyarakat dan permasalahan global (Putri dkk., 2023). Dengan demikian, pengintegrasian media digital dalam pembelajaran IPS di SD/MI tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan sikap serta nilai-nilai sosial yang konstruktif.

Secara umum, fungsi media digital dalam pembelajaran kompetensi fakta dan konsep pada IPS di SD/MI sangat penting. Dengan menggunakan teknologi secara efisien, pendidikan bisa menjadi lebih inklusif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan masa kini. Dengan pendekatan yang tepat, media digital dapat mendukung siswa tidak hanya dalam memahami fakta dan konsep, namun juga dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kajian pustaka yang melibatkan tinjauan literatur untuk menciptakan gambaran yang komprehensif. Dalam proses ini, peneliti secara mendetail menganalisis laporan-laporan dengan mempertimbangkan perspektif responden serta melakukan studi dalam konteks situasi yang relevan (Darmalaksana, 2020). Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan penelaahan terhadap berbagai sumber bacaan, termasuk artikel jurnal, dokumen, dan bahan ajar lainnya yang secara khusus membahas topik Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Kompetensi Fakta Dan Konsep Pada Mata Pelajaran IPS SD/MI. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan adalah metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan (Albi & Johan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Defenisi Kompetensi Fakta dan Konsep

Kompetensi, yang berasal dari bahasa Inggris "*competence*", merujuk pada kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan tertentu. Secara teoritis, kompetensi didefinisikan sebagai kemampuan yang didasarkan pada keterampilan dan pengetahuan, serta didukung oleh sikap kerja yang sesuai dengan tuntutan pekerjaan tersebut. Dengan demikian, kompetensi mencerminkan keterampilan dan pengetahuan yang menunjukkan profesionalisme dalam bidang tertentu, menjadikannya sebagai elemen penting yang mendefinisikan keunggulan dalam bidang tersebut (Prawiyogi & Toyibah, 2020).

Menurut Usman dalam Kunandar (2007), kompetensi menggambarkan kualifikasi dan kemampuan individu, baik dari segi kualitatif maupun kuantitatif. Definisi ini menunjukkan bahwa kompetensi mencakup kemampuan menyeluruh yang dimiliki seseorang, yang mencakup aspek pendidikan dan pengetahuan yang tidak diragukan lagi. Selain itu, kompetensi juga dapat dilihat dari kinerja dan hasil kerja individu, yang

menunjukkan bahwa kompetensi berhubungan erat dengan kemampuan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Mulyasa dalam Rahmad Rifai (Lubis, 2016) menjelaskan bahwa kompetensi merupakan perilaku rasional yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Ia menekankan bahwa kompetensi berkaitan dengan kemampuan untuk melaksanakan tugas yang diperoleh melalui pendidikan, serta menunjuk pada performa dan tindakan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu dalam konteks tugas-tugas kependidikan. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan pekerjaan dalam bidang tertentu, diperlukan kompetensi yang memadai, yang berperan penting dalam menentukan kemampuan dasar seseorang untuk melaksanakan tugas tersebut. Tanpa kompetensi yang memadai, individu akan mengalami kesulitan dalam memenuhi standar yang ditetapkan (Vernia & Sandiar, 2020).

Fakta, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah peristiwa atau hal yang benar-benar ada atau terjadi. Istilah "fakta" berasal dari kata Latin "factus," yang berarti segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh indera manusia atau data yang telah dibuktikan dan menjadi kenyataan. Dalam konteks ilmiah, fakta didefinisikan sebagai hasil pengamatan yang objektif dan dapat diverifikasi oleh siapa saja. Dengan demikian, fakta merupakan informasi atau data yang ada dalam kehidupan, dengan ciri utama berupa keunikan dan ketidakterulangannya (Effendy dkk., 2023).

Sementara itu, konsep didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai gambaran dari suatu objek, proses, atau hal yang digunakan akal untuk memahami sesuatu di luar bahasa. Soedjad menjelaskan bahwa konsep adalah gagasan abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan atau mengkategorikan informasi, biasanya dinyatakan dengan istilah atau kumpulan kata. Tanwifi menambahkan bahwa konsep menggambarkan hubungan antara dua fakta atau lebih, seperti pemahaman tentang kebutuhan manusia yang berkaitan dengan berbagai aspek, termasuk sandang, keamanan, pendidikan, cita-cita, dan harga diri (Effendy dkk., 2023).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi fakta adalah kemampuan individu untuk memahami, mengingat, dan menggunakan fakta-fakta atau informasi yang bersifat objektif, spesifik, dan dapat diverifikasi. Kompetensi ini melibatkan penguasaan terhadap data dan informasi yang mendasari pengetahuan dalam suatu bidang tertentu. Di sisi lain, kompetensi konsep merupakan gambaran atau gagasan abstrak yang digunakan individu untuk memahami objek, proses, atau fenomena tertentu. Konsep berfungsi untuk mengklasifikasikan atau mengkategorikan informasi dan biasanya dinyatakan dengan istilah atau kumpulan kata.

Media Digital Sebagai Alat Bantu Pembelajaran

Kata "media" secara umum merujuk pada alat atau perantara yang digunakan untuk mentransfer objek dari satu pihak ke pihak lain. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar (KBM), istilah ini lebih spesifik merujuk pada media pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dapat terangsang, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan oleh guru (Zaelani & Mahmudah, 2024).

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat populer dan banyak digunakan. Media ini mencakup berbagai bentuk audio visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di semua jenjang pendidikan. Contoh media digital yang sering digunakan meliputi ebook, website, e-modul, flash, dan CD multimedia interaktif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital, proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas, memanfaatkan platform seperti blog atau Moodle untuk menyampaikan materi. Selain itu, jejaring sosial seperti Twitter dan Facebook juga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Sitepu, 2022).

(Putra & Pratama, 2023) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kategori utama, yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda:

- a) **Media hasil teknologi cetak:** Ini mencakup cara penyampaian materi pembelajaran melalui media cetak, seperti buku, majalah, dan materi visual berbasis grafis. Media cetak ini menjadi dasar utama dalam pengembangan berbagai jenis materi pembelajaran lainnya, dan umumnya dicetak melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b) **Media hasil teknologi audio-visual:** Media ini menggunakan perangkat mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual. Pengajaran melalui media audio-visual ditandai dengan penggunaan perangkat keras seperti proyektor film, perekam tape, dan proyektor visual yang canggih, yang memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- c) **Media hasil teknologi berbasis komputer:** Media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk digital, menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Dengan teknologi ini, informasi disajikan melalui layar kaca, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih langsung dan menarik.

Berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru antara lain:

- a) **Multimedia Interaktif:** Multimedia didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang disajikan secara terpadu. Multimedia terbagi menjadi dua kategori: multimedia linier, yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol, dan multimedia interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten. Contoh multimedia interaktif termasuk aplikasi pembelajaran dan game edukatif.
- b) **Digital Video dan Animasi:** Pembelajaran berbasis video telah menjadi tren dalam e-learning. Video dan animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Kelebihan media ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi. Tipe video pembelajaran yang dapat dikembangkan meliputi microvideo, tutorial, training video, screencast, presentasi, dan animasi.
- c) **Podcast:** Podcast adalah rekaman audio atau video yang tersedia di internet, yang dapat berupa kuliah, pertunjukan, atau program lainnya. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan mendengarkan materi kapan saja.
- d) **Aplikasi Zoom Meeting:** Aplikasi ini memungkinkan pertemuan virtual, yang sangat berguna dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Zoom Meeting dapat

digunakan di berbagai perangkat, termasuk komputer dan smartphone.

- e) Aplikasi Kahoot: Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif secara online. Aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Afriyadi dkk., 2023; Ariani dkk., 2023).

Media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan interaksi: Media pembelajaran digital menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik, memungkinkan interaksi yang lebih baik antara siswa, guru, dan media pembelajaran.
2. Fasilitas belajar mandiri: Siswa dapat belajar secara mandiri tanpa perlu pendampingan guru, yang memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan minat mereka.
3. Pembelajaran jarak jauh: Media digital memungkinkan interaksi dan transfer informasi dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga siswa tetap dapat belajar meskipun tidak berada di lokasi yang sama dengan guru.
4. Inovasi dalam pengajaran: Penggunaan media pembelajaran digital mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun materi ajar, sehingga metode pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.
5. Efektivitas dan efisiensi: Media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, karena materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.
6. Dukungan strategi pembelajaran: Media ini juga dapat digunakan untuk mendukung berbagai strategi dan metode pembelajaran, sehingga membantu mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Adventyana dkk., 2023).

Dengan demikian, media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan akses yang lebih luas kepada siswa, dan memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja. Hal ini juga mengubah pandangan guru menjadi lebih positif, produktif, dan kreatif, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan belajar mereka (Julita & Purnasari, 2022).

Studi Kasus Dari Penelitian Yang Mendukung Penggunaan Media Digital

Di era digital saat ini, penerapan media digital dalam proses pembelajaran telah menarik perhatian banyak peneliti. Berbagai studi kasus menunjukkan bahwa integrasi media digital tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman dan hasil belajar mereka. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & Sibuea, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan platform pembelajaran berbasis web, seperti *Google Classroom* dan *Edmodo*, dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Dalam penelitian tersebut, siswa yang terlibat dalam pembelajaran digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep IPS dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode tradisional.

Penelitian lain oleh (Devi, 2023) menekankan efektivitas media animasi dalam pembelajaran IPS, di mana siswa yang menggunakan media tersebut menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Media animasi memberikan visualisasi yang menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks.

Selain itu, penelitian oleh (Anggraeni dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam konteks pembelajaran jarak jauh selama

pandemi COVID-19 sangat membantu siswa dalam memahami materi IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media video memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan buku teks. Penelitian ini juga menekankan pentingnya interaksi antara guru dan siswa melalui platform digital, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, studi oleh (Amalia dkk., 2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif. Siswa dapat berdiskusi dan berbagi informasi melalui platform seperti WhatsApp dan Instagram, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPS, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Secara keseluruhan, berbagai studi kasus ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS di SD/MI tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era informasi yang semakin kompleks. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Penggunaan media digital di sekolah dasar menawarkan sejumlah keuntungan yang signifikan dalam proses belajar mengajar (Novela dkk., 2024). Berikut adalah deskripsi mengenai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media digital dalam pendidikan:

a. Kelebihan Penggunaan Media Digital:

1. Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak: Media digital membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
2. Pengalaman Belajar yang Interaktif: Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui interaksi langsung di lingkungan belajar, yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi (Sari dkk., 2024).
3. Pembelajaran yang Terstruktur dan Menarik: Dengan media digital, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih jelas dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan (Firmadani, 2020).
4. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Media digital mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.
5. Efisiensi dalam Akses Informasi: Teknologi digital memungkinkan siswa untuk dengan cepat dan efisien mengakses informasi dan pengetahuan yang mereka butuhkan.
6. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran: Penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.
7. Sikap Positif terhadap Pembelajaran: Media digital dapat membantu siswa untuk lebih menyukai dan memahami materi, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Seprie, 2024).
8. Pengalaman Belajar yang Aktif: Teknologi digital mendorong siswa untuk belajar secara aktif, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi pengetahuan dengan lebih mendalam (Permana dkk., 2024).

b. Kekurangan Penggunaan Media Digital

1. Biaya dan Waktu yang Diperlukan: Penggunaan media digital memerlukan waktu tambahan untuk merencanakan dan menyiapkan materi, serta biaya yang tinggi untuk perangkat dan akses internet (Seprie, 2024).
2. Ketimpangan Akses Pendidikan: Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan internet, yang dapat menyebabkan perbedaan dalam kualitas pendidikan yang diterima.
3. Kesulitan Guru dalam Menggunakan Teknologi: Banyak guru yang kurang berpengalaman dalam menggunakan alat komunikasi digital, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam penerapannya (Harahap, 2022).
4. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi: Di beberapa daerah, terutama yang terpencil, akses terhadap internet dan perangkat teknologi sangat terbatas, yang menghambat penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
5. Variasi Keterampilan Teknologi di Kalangan Guru: Meskipun banyak guru yang menguasai teknologi, tidak semua dari mereka mampu menggunakannya secara inovatif dalam proses pembelajaran (Asfiana dkk., 2025).

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan ini, penting bagi pendidik untuk merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan media digital secara efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tantangan Penggunaan Media Digital

Saat ini, kita hidup di era yang ditandai oleh kemudahan, kenyamanan, dan kepraktisan berkat kemajuan teknologi digital. Perkembangan industri digital yang pesat telah mempengaruhi berbagai sektor, termasuk media dan ritel, serta mengubah cara masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi. Era ini memungkinkan pengurangan jarak dan waktu secara efisien, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) dalam hampir semua aspek kehidupan. Transformasi besar ini terlihat dalam perubahan model bisnis yang signifikan dari masa lalu hingga sekarang (Juniantoro, 2021).

Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital, kita dapat dengan cepat mengirim pesan melalui email, berbagi informasi di platform seperti Twitter, Facebook, dan WhatsApp, serta berpartisipasi dalam acara secara online tanpa harus hadir secara fisik. Era digital menawarkan fleksibilitas tanpa batas, tetapi juga membawa tantangan. Dampak positif dari era ini termasuk akses informasi yang lebih mudah, peningkatan efisiensi kerja, dan inovasi dalam sumber daya manusia. Namun, ada juga sisi negatif, seperti pelanggaran hak cipta, berkurangnya lapangan pekerjaan, penyebaran informasi palsu (hoaks), dan kecenderungan untuk menjadi malas bergerak (Wahyudi & Jatun, 2024)

Penelitian mengenai Revolusi Industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial (Prasetyo & Trisyanti, 2018) menunjukkan bahwa globalisasi tidak hanya mempengaruhi teknologi, tetapi juga mendisrupsi berbagai bidang lain, termasuk sosial, hukum, ekonomi, dan pendidikan. Dalam menghadapi tantangan dan peluang yang muncul di era digital, masyarakat perlu mempersiapkan diri dengan baik. Ini termasuk membangun kesadaran dan kedewasaan dalam menyikapi informasi yang beredar, agar tidak terjebak dalam masalah yang disebabkan oleh informasi yang tidak akurat.

Era digital menawarkan peluang besar bagi individu untuk memahami dan memanfaatkan teknologi, tetapi juga menuntut kesiapan dalam menghadapi tantangan yang ada. Jika pendidikan tidak siap untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, maka hal ini bisa menjadi tantangan bagi para pendidik (Lailia dkk., 2023).

Menurut Wibawa (2018) Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui model *blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan materi virtual. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, mengurangi kejenuhan, dan memberikan peluang bagi pembelajaran mandiri yang lebih kreatif. *Blended learning* dipilih karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan, memudahkan akses, dan mengoptimalkan biaya. Dengan menggunakan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan Google Classroom, serta media sosial untuk interaksi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Guru juga dapat memanfaatkan platform populer seperti Facebook, Instagram, dan TikTok untuk melatih kreativitas siswa, misalnya dengan tugas membuat video blog. Untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dalam pembelajaran berbasis digital, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan dan seminar yang berfokus pada teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Dengan demikian, guru diharapkan dapat menguasai teknologi dan memanfaatkan media sosial dengan baik (Restianty, 2018).

Pendidikan saat ini harus diselaraskan dengan tuntutan masa depan, sehingga pembelajaran menjadi sarana utama dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Peran orang tua juga sangat penting dalam mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka (Ngongo dkk., 2019). Untuk meningkatkan keterampilan digital, guru dapat berpartisipasi dalam pelatihan dan seminar yang relevan, sehingga mereka dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menghadapi era 5.0. Dengan upaya ini, diharapkan guru dapat memberikan wawasan yang lebih baik kepada siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS di jenjang SD/MI memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kompetensi fakta dan konsep. Media digital mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif, yang memudahkan siswa dalam memahami informasi kompleks dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, media digital memperluas akses siswa terhadap sumber belajar, mendorong pembelajaran mandiri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan era digital.

Namun, tantangan dalam implementasinya, seperti kesenjangan akses teknologi, keterbatasan literasi digital, serta kurangnya pelatihan guru, perlu mendapat perhatian khusus. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis seperti pengadaan infrastruktur yang memadai, pelatihan intensif bagi guru, dan pendidikan literasi digital bagi siswa untuk memaksimalkan potensi media digital dalam pembelajaran IPS. Dengan upaya yang tepat, media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, bermakna, dan sesuai dengan tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Albi, A., & Johan, S. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., Faradhillah, N., & Syukron, A. A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah*. Penerbit NEM.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87.
- Anggraeni, C. S., Hidayati, N., Farisia, H., & Khoirulliaty, K. (2020). Trend pola asuh orang tua dalam pendampingan model pembelajaran blended learning pada masa pandemi COVID-19. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(2), 97–108.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asfiana, A., Fitriyani, F., & Rokhimawan, M. A. (2025). Analisis Tantangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 187–193.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/32855>
- Devi, Y. N. (2023). *Efektivitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Pampang Kota Makassar* [Phd Thesis]. Universitas Bosowa.
- Effendy, E., Aisyah, N., Manurung, R. S., & Nasution, R. (2023). Konsep Informasi konsep fakta dan informasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5723–5729.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Harahap, A. R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah Dalam Penerapan Berbasis Online. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 44–49.
- 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), 17–28.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239.
- Juniantoro, S. (2021). *Literasi digital dalam tantangan pendidikan abad 21*. Penerbit Nem.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional*. Rajawali Press.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94.
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD pada era revolusi industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10–19.

- Lubis, R. R. (2016). Kompetensi kepribadian guru dalam perspektif islam. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2).
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nopa, P. G. N. P. G. (2023). Implementasi Media Digital Dalam Pembelajaran Ips Abad 21 Di Sd Negeri 2 Tanjung Kukuh Ogan Komering Ulu Timur. *Karmawibangga: Historical Studies Journal*, 36–50.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Pambudi, M. A. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(03), 636–646.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 5, 22–27.
- Prawiyogi, A. G., & Toyibah, R. A. (2020). Strategi peningkatan kompetensi mahasiswa melalui model sertifikasi kompetensi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 78–86.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Putri, A. K., Jida, A. N. F. E. T., Zaky, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(2), 181–190.
- Rahmawati, I., & Sibuea, T. (2021). Penelitian Eksperimen Siswa Kelas Delapan SMP PGRI Kalimulya: Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 858–869.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 4(2), 15–22.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Seprie, S. (2024). Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional pada Siswa SD. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Vernia, D. M., & Sandiar, L. (2020). Peranan kompetensi kerja terhadap kepuasan kerja dan kinerja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 91–99.

- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Wibawa, S. (2018). *Pendidikan dalam era revolusi industri 4.0*. Indonesia.
- Zaelani, A., & Mahmudah, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 63-72.