

## Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Aisah Nur Fitri<sup>1\*</sup>, Muhamad Sofian Hadi<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta

### Article History:

Received: 4 Juni 2023

Accepted: 14 Maret 2024

Published: 14 Maret 2024

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran ,  
Platform Digital,  
Pembelajaran IPS SD ,  
Kajian Pustaka

### Keywords:

Learning Media, Digital  
Platform, Elementary  
Social Studies Learning,  
Literature Review

### ABSTRAK

Di dunia pendidikan perkembangan IPTEK sangatlah di butuhkan. Dengan adanya perkembangan IPTEK proses pembelajaran akan semakin mudah untuk dilakukan dimana pun dan kapanpun. Peran guru di dunia pendidikan terutama dalam menghadapi perkembangan IPTEK sangatlah penting. Agar dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satu contohnya ialah media pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu metode kajian pustaka. Data pada penelitian berupa data dari studi literatur. Sumber data yang digunakan diperoleh dari berbagai referensi yang berhubungan dengan penelitian seperti buku, jurnal penelitian, dan buku panduan penggunaan beberapa platform digital. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu dengan melakukan pengkajian informasi yang dibahas, mengaitkan dengan setiap topik yang dibahas, kemudian pemetaan konsep dalam bentuk perbandingan dari setiap data penelitian. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam memudahkan sekolah, guru, dan siswa memanfaatkan beberapa platform digital yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai media pembelajaran.

### ABSTRACT

*In the world of education, the development of science and technology is very much needed. With the development of science and technology, the learning process will be easier to do anywhere and anytime. The role of teachers in the world of education, especially in facing the development of science and technology is very important. In order to create a pleasant teaching and learning atmosphere, teachers can use learning media in the teaching and learning process. One example of learning media that can be used is digital-based learning media. The method used in this research is the literature review method. Data in research is in the form of data from literature studies. The data sources used are obtained from various references related to research such as books, research journals, and guidebooks for using several digital platforms. The data analysis technique used is content analysis, namely by reviewing the information discussed, relating to each topic discussed, then mapping concepts in the form of comparisons of each research data. The results of this study are expected to contribute in making it easier for schools, teachers, and students to utilize several digital platforms issued by the Ministry of Education and Culture as learning media.*

Copyright © 2024 Aisah Nur Fitri, Muhamad Sofian Hadi

**Citation:** Fitri, Aisah Nur., & Hadi, Muhammad Sofian. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133-146. <https://doi.org/10.21093/jtik.v5i2.6995>

## A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membuat masyarakat dituntut untuk dapat terus meningkatkan kemampuan dan kompetensi dirinya. Hal tersebut dikarenakan kemajuan IPTEK sangat mempengaruhi kehidupan di berbagai bidang. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan.

Di dunia pendidikan perkembangan IPTEK sangatlah di butuhkan. Dengan adanya perkembangan IPTEK proses pembelajaran akan semakin mudah untuk dilakukan dimana pun dan kapanpun. Menurut Ratnaningsih (2020) dengan adanya perkembangan teknologi terutama dalam dunia pendidikan, maka guru dan juga peserta didik dapat mengakses berbagai informasi pengetahuan dengan sangat cepat mudah. Informasi pengetahuan dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui jaringan internet. (Mulyani & Haliza, 2021)

Peran guru di dunia pendidikan terutama dalam menghadapi perkembangan IPTEK sangatlah penting. Guru menjadi fasilitator bagi peserta didiknya tidak hanya menyalurkan pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga dituntut untuk bisa kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Kreatifitas seorang guru sangat diperlukan agar dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Hal tersebut telah di jelaskan dalam UU Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 yang menyatakan bahwa "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Agar dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Hamka (2018) adalah sesuatu baik itu fisik maupun non fisik yang di dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaatnya yaitu untuk menghubungkan komunikasi antara guru dan murid dalam memberi pemahaman pada pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran dan dapat menarik minat belajar bagi siswa Ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. (Nurfadhillah, 2021)

Media pembelajaran dapat berupa suatu bahan, alat, ataupun suatu kejadian peristiwa dalam proses pembelajaran. Minat, pemikiran, dan perasaan pada diri siswa juga dapat dirangsang melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap dalam proses pembelajaran. (Husadani, 2017)

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satu contohnya ialah media pembelajaran berbasis digital. Menurut Setiawan, et al., (2022) media pembelajaran berbasis digital mengusung dasar desain pembelajaran yang responsif, inetarktif, dan juga adaptif sesuai dengan kebutuhan bagi para penggunanya. (Hendra et al., 2023)

Media pembelajaran digital menurut Banum Havifah, et al., (2022) merupakan media pembelajaran yang dibuat secara digital yang dapat dikomunikasikan secara dua arah. Media pembelajaran digital dapat digunakan melalui perangkat digital. Adapun media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru yaitu poster digital, e-book, multimedia interaktif, komik digital, video digital, dan masih banyak lagi. Adapun kelemahan dari penggunaan media pembelajaran digital ialah masih ada beberapa siswa dan guru yang gagap tekonologi, jaringan internet yang belum terjangkau, serta masih banyaknya siswa yang belum memiliki gadget untuk melakukan pembelajaran. (Khosiyono & Dkk, 2022)

Hampir semua mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran digital. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran digital ialah

mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang termuat pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Pelajaran IPS cenderung dianggap membosankan oleh Sebagian siswa dikarenakan masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam pembelajarannya. Beberapa guru juga masih banyak yang belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital terutama dalam pelajaran IPS dikarenakan kurangnya kemampuan berteknologi (gagap teknologi).

Permasalahan mengenai guru yang belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran digital inilah yang akan menjadi tantangan bagi para guru terutama guru-guru yang mengajar pada jenjang sekolah dasar. Siswa yang berada di sekolah dasar menurut (Agustin & Dkk, 2021) berdasarkan teori Jean Piaget bahwa perkembangan kognitif pada siswa yang berada pada usia tujuh hingga dua belas tahun sedang berada pada tingkat operasional konkrit. Pada tingkatan inilah siswa berada pada awal mula untuk berpikir secara rasional. Siswa juga dapat memecahkan permasalahan yang kompleks selama permasalahan tersebut tidak abstrak dan nyata. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran terutama bagi anak usia sekolah dasar (SD) sangat di butuhkan karena sesuai dengan tahap perkembangan pada dirinya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tergerak untuk melakukan penelitian melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas tinggi yaitu pada kelas 4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan teknologi sebagai suatu media pembelajaran terkait perangkat digital bagi peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS SD di kelas 4. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa platform digital. Platform digital yang digunakan tersebut dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Hamka (2018) adalah sesuatu baik itu fisik maupun non fisik yang di manfaatkan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaatnya yaitu untuk menghubungkan komunikasi antara guru dan murid dalam memberi pemahaman pada pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran dan dapat menarik minat belajar bagi siswa Ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. (Nurfadhillah, 2021)

Media pembelajaran dapat berupa suatu bahan, alat, ataupun suatu kejadian peristiwa dalam proses pembelajaran. Minat, pemikiran, dan perasaan pada diri siswa juga dapat dirangsang melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap dalam proses pembelajaran. (Husadani, 2017)

### **2. Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital menurut Banum Havifah, et al., (2022) merupakan media pembelajaran yang dibuat secara digital yang dapat dikomunikasikan secara dua arah. Media pembelajaran digital dapat digunakan melalui perangkat digital. Adapun media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru yaitu poster digital, e-book, multimedia interaktif, komik digital, video digital, dan masih banyak lagi. Adapun kelemahan dari penggunaan media pembelajaran digital ialah masih ada beberapa siswa dan guru yang gagap teknologi, jaringan internet yang belum terjangkau, serta masih banyaknya siswa

yang belum memiliki gadget untuk melakukan pembelajaran. (Khosiyono & Dkk, 2022)

### **3. Platform Digital**

Menurut (Rachmawati et al., 2020) Platform Digital merupakan salah satu pemrograman yang dapat mendukung pembelajaran daring agar lebih berhasil. Ada beberapa Platform yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu ada Google classroom, Edmodo, Zenius, Google Suit For Education, Rumah Belajar, dan lainnya. Selain Platform tersebut masih ada Platform lainnya seperti Zoom dan Whatsapp Group (WAG).

Eka Yuda Wibawa (2021) juga menjelaskan mengenai Platform Digital. Menurutnya Platform Digital merupakan suatu Software yang dapat dibuka pada system android ataupun pc. Biasanya Platform Digital bisa berupa aplikasi atau website. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah menjalin hubungan dengan berbagai pihak untuk menerapkan pembelajaran secara daring berbasis digital. Pada situs resmi [www.belajar.id](http://www.belajar.id) terdapat 46 (empatpuluh enam) platform digital, 5 diantaranya yaitu Rumah Belajar, Gredu, Bahaso, Quizizz, dan kelaspedia.

## **C. Metode Penelitian**

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian kajian literatur. Menurut (Ramdhan, 2021) penelitian kualitatif bersifat mendeskripsikan dan lebih cenderung untuk menganalisis. Pada penelitian kualitatif peneliti ikut serta dalam proses penelitian. Data utama dari penelitian kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan juga observasi.

(Jaya, 2020) juga memaparkan mengenai pengertian penelitian kualitatif. Menurutnya penelitian kualitatif ialah penelitian yang biasanya digunakan untuk meneliti tentang kehidupan masyarakat, kegiatan sosial, perekonomian, sejarah, dan lainnya. Penelitian kualitatif pada hasilnya bisa berupa penjelasan mengenai tulisan, perkataan, atau perilaku dalam keadaan tertentu. Penelitian kualitatif bisa menghasilkan beberapa penemuan yang tidak dapat dicapai menggunakan cara lain dari kuantitatif.

Sedangkan Kajian Literatur Menurut (Subahan et al., 2021) adalah penelitian yang dilakukan dengan melakukan penelusuran kepustakaan yaitu dengan cara membaca berbagai kajian literatur. Literatur yang dapat dibaca misalnya seperti buku-buku, jurnal, dan lainnya yang berhubungan dengan pokok bahasan dalam penelitian. Penelusuran kepustakaan tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan tulisan berdasarkan permasalahan dan pokok bahasan yang ada. Pada kajian literatur peneliti juga mengkaji mengenai teori-teori yang pernah dilakukan dan dihasilkan oleh peneliti lainnya yang berkaitan dengan pokok permasalahan pada peneliti.

Menurut (Heryani et al., 2022) kajian literatur merupakan suatu metode yang dilakukan untuk mengkaji suatu pengetahuan, penemuan, maupun gagasan dari sumber sumber tulisan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Data yang didapatkan pada penelitian dengan kajian literatur dapat di peroleh dari beberapa jurnal pilihan baik secara digital maupun secara manual. Jurnal-jurnal yang dipilih harus berhubungan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Jurnal yang telah dipilih kemudian diproses dengan membandingkan isi jurnal yang berkaitan.

Pada penelitian kali ini peneliti memusatkan pembahasan dalam kajian literatur. Artikel sebagai literatur yang dimuat pada data base dengan rentang tahun yaitu pada tahun 2017 hingga 2023. Artikel yang digunakan oleh peneliti dapat temukan pada laman [scholar.google.com](http://scholar.google.com). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel yang berkaitan adalah "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Di SD" dengan mengambil dari data base yang dipusatkan pada "Tipe Dokumen Artikel" kemudian peneliti memilih 7 artikel yang berkaitan dengan penelitian

#### D. Hasil Penelitian

Pemilihan literatur berdasarkan pada kapabilitas, yaitu literatur yang telah diterbitkan oleh penerbit bereputasi. Dengan kriteria yang telah di tetapkan tersebut, berikut merupakan sejumlah literatur yang telah dipilih menjadi sumber data utama dalam penelitian kali ini :

**Tabel 1. Literatur Yang Dikaji Dalam Penelitian Kali Ini**

<b>Jurnal Artikel</b>	<b>Sumber data</b>	<b>Hasil Review</b>
<b>Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19</b>	Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN: 2746 - 1505	Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran digital dapat menarik motivasi belajar siswa selama pandemic Covid-19. Penggunaan media pembelajaran digital dapat digunakan sebagai penghubung interaksi antara guru dan murid selama pandemik. Adapun media pembelajaran digital yang dikaji pada penelitian ini yaitu ada <i>Whatsapp Group, Google Form, Zoom Cloud Meeting, Dragon Learn</i> , dan siaran belajar di TVRI.
<b>Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi</b>	JURNAL PENDIDIKAN, p-ISSN 2715-095X, e-ISSN 2686-5041 Volume 31, No.1, Maret 2022 (17-28)	Hasil penelitian yang diperoleh ialah, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terutama dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di SD kelas tinggi dan dapat memberikan pengaruh pada pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan literasi digital pada peserta didik. Adapun media pembelajaran yang di kaji pada penelitian kali ini adalah aplikasi <i>SWAY, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline, CD interaktif</i> , dan lainnya.
<b>Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti</b>	INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education	pemanfaatan media pembelajaran daring yang digunakan, seperti dalam Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi <i>Wordwall, Quizizz, Sway</i> ,

		maupun <i>WhatsApp</i> . terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktifnya, serta juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.
<b>Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar</b>	IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Volume 1 Nomor 2 Tahun 2023	Hasil dari penelitian ini yaitu menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa <i>wordwall</i> memberikan dampak positif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampak positif dari penggunaan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran diantaranya yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.
<b>Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD</b>	Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)	Penelitian kali ini memperoleh hasil bahwa aplikasi canva dapat menyediakan berbagai macam fitur yang sangat menarik dan dapat membuat guru menjadi lebih mudah dalam membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran digital. Salah satu pemanfaatannya yaitu dengan dapat menggunakan beragam template yang ada dalam proses mendesain media pembelajaran di MI/SD.
<b>Pemanfaatan Aplikasi VN Sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar</b>	Jurnal Humaniora Bina Sarana Inforealita, Volume 22 No. 2 Maret 2022 P-ISSN 1411-8629, E-ISSN: 2579-3314	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pemanfaatan media pembelajaran digital berupa video menggunakan aplikasi VN editor memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran terutama di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi VN sangat bermanfaat dalam proses belajar peserta didik di

		<p>jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini dapat dirasakan pemanfaatan ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat membuat motivasi bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran digital yang berupa video dapat menampilkan berbagai gambar yang didukung dengan suara penjelasan dan musik yang mengiringi video.</p>
<p><b>Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19</b></p>	<p>SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020: ISSN: 2686 6404</p>	<p>Hasil penelitian kali ini menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran daring baik itu dengan model satu arah maupun dua arah, ditentukan dengan memanfaatkan adanya teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh platform-platform digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.</p>

## E. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan murid dalam memberikan pemahaman pada materi pembelajaran yang akan di ajarkan. Media pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa dapat menjadi lebih cepat dalam menerima materi pelajaran dan dapat menarik minat belajar bagi siswa ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dengan seiringnya perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dapat dihubungkan dengan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih responsif, interaktif, dan juga adaptif. Penggunaan media pembelajaran digital ini memiliki tujuan yaitu untuk mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, proses KBM akan menjadi lebih efektif, dan juga agar tujuan dari pembelajaran jarak jauh itu sendiri dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran digital ini sangatlah diperlukan dalam dunia pendidikan karena dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempersingkat jarak dan waktu yang menjadi hambatan dalam melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Ada berbagai macam jenis teknologi yang dapat digunakan untuk dijadikan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan *Platform*. Menurut (Rachmawati et al., 2020) *Platform Digital* merupakan salah satu pemrograman yang dapat mendukung pembelajaran daring agar lebih berhasil. Ada beberapa *Platform* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu ada *Google classroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Google Suit For Education*, *Rumah Belajar*, dan lainnya. Selain *Platform* tersebut masih ada *Platform* lainnya seperti *Zoom* dan *Whatsapp Group (WAG)*.

(Eka Yuda Wibawa, 2021) juga menjelaskan mengenai *Platform Digital*. Menurutnya *Platform Digital* merupakan suatu *Software* yang dapat dibuka pada system android ataupun pc. Biasanya *Platform Digital* bisa berupa aplikasi atau website. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah menjalin hubungan dengan berbagai pihak untuk menerapkan pembelajaran secara daring berbasis digital. Pada situs resmi [www.belajar.id](http://www.belajar.id) terdapat 46 (empat puluh enam) platform digital, 5 diantaranya yaitu *Rumah Belajar*, *Gredu*, *Bahaso*, *Quizizz*, dan *kelaspedia*.

Berikut merupakan pembahasan dari dua *Platform Digital* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPS di kelas IV :

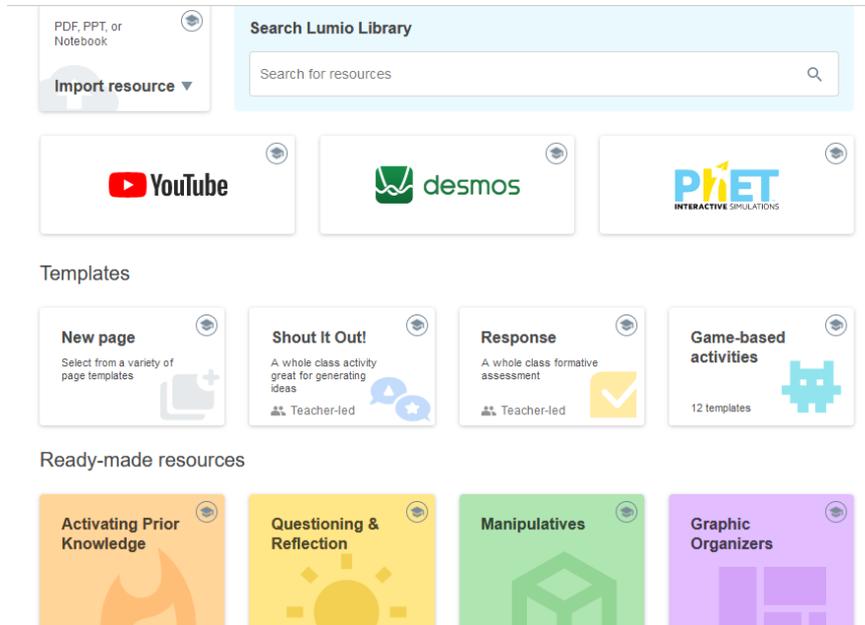
### 1. Lumio SMART

Lumio SMART merupakan salah satu *Platform Digital* sebagai media pembelajaran digital yang lebih bersifat kebaruan dan kolaboratif. Lumio SMART disusun untuk para guru dan peserta didik agar dapat saling berinteraksi dan berhubungan dalam pembelajaran di mana pun berada. Lumio SMART dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki banyak variasi seperti refleksi, membuat pertanyaan pemantik, dan penanaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Ada beberapa pilihan yang dapat digunakan dengan *Platform Digital* Lumio SMART. Pilihan tersebut diantaranya yaitu pendidik dapat membuat *game based activity*, *assessment*, *question and reflection*, dan masih banyak lagi yang nantinya dapat digunakan untuk media pembelajaran digital. Berikut merupakan Langkah-langkah yang dapat kita lakukan untuk menggunakan *Platform Digital* Lumio SMART sebagai media pembelajaran berbasis digital :

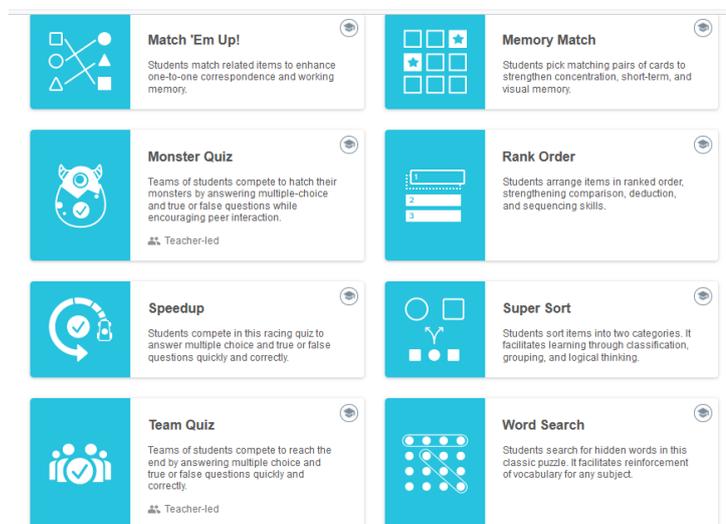
- a. Para pengguna bisa mengunjungi laman website Lumio SMART yaitu pada link <https://suite.smarttech-prod.com/library> melalui Google, browser, chrom, atau laman apapun yang bisa digunakan.
- b. Setelah di klik pada laman tersebut, maka akan muncul dua pilihan. Pilihan tersebut yaitu sebagai pendidik dan sebagai siswa.
- c. Jika kita akan membuat media pembelajaran untuk digunakan siswa-siswi Ketika pembelajaran maka pilihan yang dapat kita pilih adalah sebagai pendidik.

- d. Setelah memilih pilihan sebagai pendidik kita diminta untuk membuat akun dengan dengan memilih pilihan register
- e. Setelah akun selesai dibuat maka akan muncul beberapa pilihan seperti pada gambar di bawah ini :



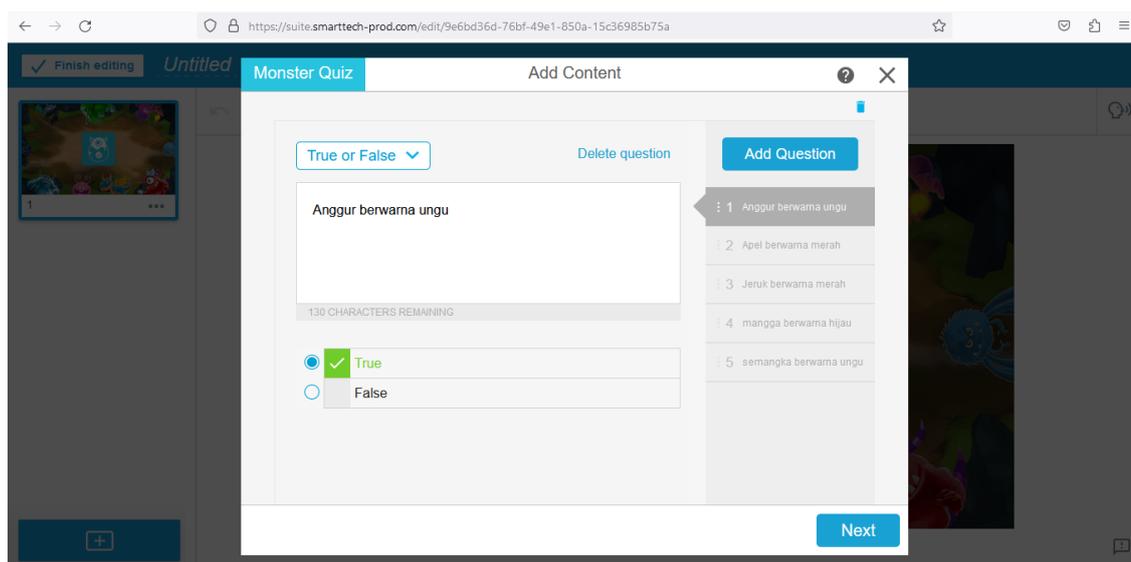
**Gambar 1.** Tampilan halaman Lumio SMART

- f. Pada tampilan tersebut para pendidik dapat memilih variasi media pembelajaran apa yang akan dibuat. Misalnya para pendidik ingin membuat game edukasi maka para pendidik dapat memilih pilihan game based activities. Namun jika para pendidik ingin membuat pertanyaan sebagai bahan refleksi maka dapat memilih pilihan questioning and reflection.
- g. Berikut akan ditampilkan jika para pendidik ingin membuat game edukasi. Para pendidik dapat memilih pilihan game based activities dan akan muncul tampilan pada gambar di bawah ini :



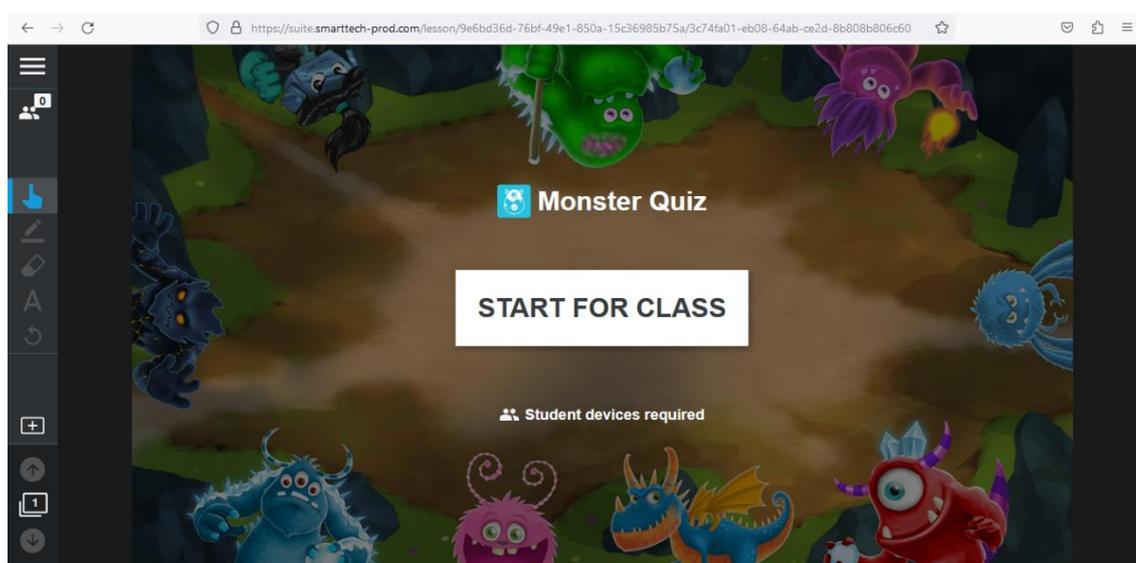
**Gambar 2.** Tampilan game based activities pada Lumio SMART

- h. Para pendidik dapat memasukan materi atau pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran seperti pada gambar di bawah ini :



**Gambar 3. Tampilan edit game edukasi melalui Lumio SMART**

- i. Setelah game edukasi selesai maka para pendidik dapat membagikan link permainan tersebut kepada siswa maupun dapat dimainkan secara langsung secara bersama-sama di kelas dengan siswa. berikut merupakan tampilan game edukasi yang telah dibuat :



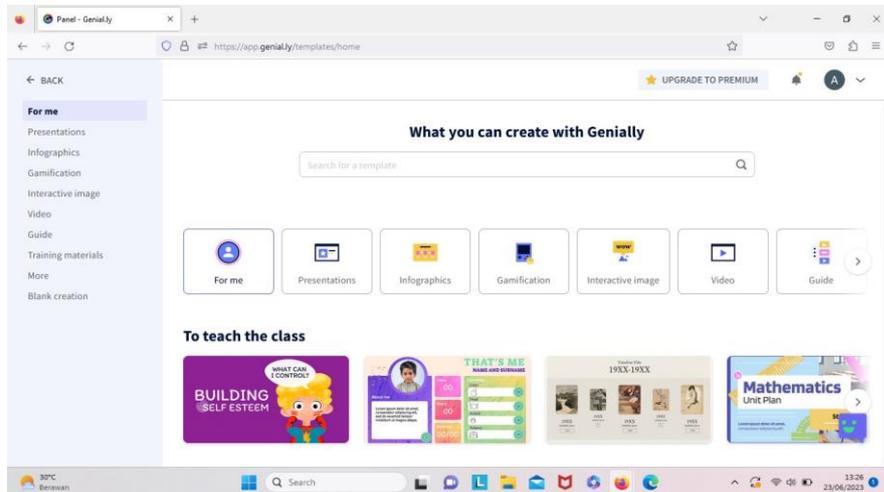
**Gambar 4. Tampilan game edukasi yang sudah siap untuk digunakan**

## 2. Genially

Genially merupakan *Platform Digital* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang dapat di akses secara daring melalui link website. Website genially dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena didalamnya terdapat banyak fitur-fitur yang sangat menarik. Fitur-fitur menarik tersebut misalnya yaitu game edukasi, poster pembelajaran, pembuatan animasi video, kuis, dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik pada genially itulah, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, tidak monoton, maupun membosankan.

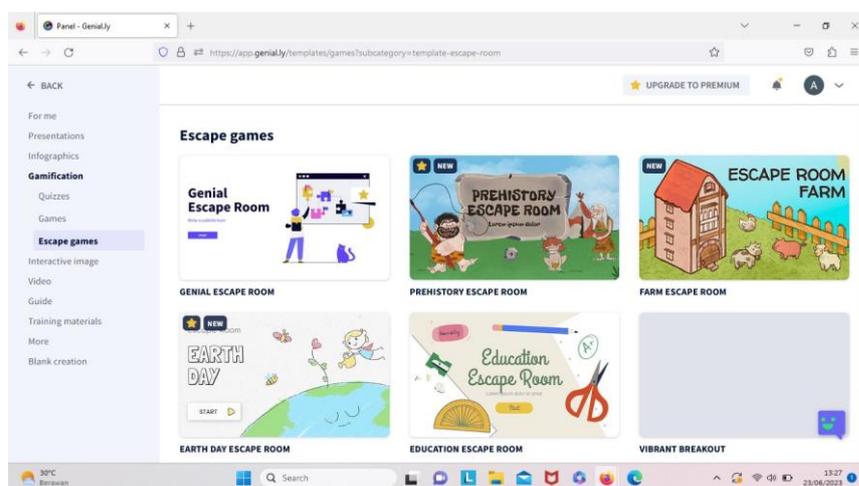
Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat media pembelajaran digital melalui genially :

- a. Para pengguna bisa mengunjungi laman website genially dengan mengunjungi laman website <http://www.genially.com/> melalui Google, browser, chrom, atau laman apapun yang bisa digunakan.
- b. Setelah di klik pada laman tersebut maka akan muncul tampilan awal pada genially dan meminta kita untuk membuat akun jika belum mempunyai dan bisa langsung login jika sudah mempunyai akun genially. Berikut merupakan tampilan dari genially jika sudah masuk ke akunnya :



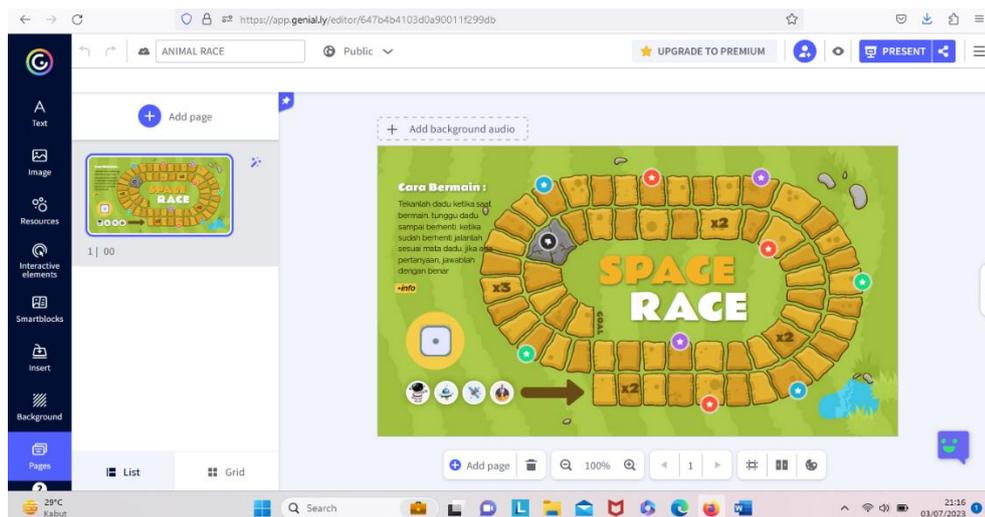
Gambar 5. Tampilan dari Platform Genially

- c. Para pendidik bisa memilih fitur apa saja yang akan digunakan untuk pembelajaran. Para pendidik dapat memilih fitur *Presentation*, *infograpichs*, *gamification*, *video* dan lainnya.
- d. Jika para pendidik ingin membuat game edukasi maka dapat memilih fitur gamification
- e. Pada pilihan gamification terdapat beberapa pilihan fitur permainan yang dapat dipilih seperti quiz, game, dan escape game. Berikut merupakan tampilan dari genially pada fitur gamification :



Gambar 6. Tampilan gamification pada genially

- f. Berikut merupakan contoh tampilan dari salah satu game yang di pilih untuk dijadikan media pembelajaran digital. Pada kali ini game yang akan dibuat adalah game space race. Berikut merupakan tampilannya :



**Gambar 7. Tampilan permainan edukasi yang di pilih untuk dijadikan media pembelajaran digital**

- g. Setelah merancang permainan Langkah terakhir yaitu dengan menyimpan media yang sudah jadi dan dapat membagikan link media pembelajaran tersebut. Untuk membagikan link media pembelajaran genially tersebut dapat dilakukan dengan cara meng klik tanda share lalu klik copy untuk mendapatkan linknya.

## F. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran berbasis digitalisasi akan lebih mengikuti zaman yang terus berkembang sehingga peserta didik bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Dengan adanya media pembelajaran digital, pembelajaran menjadi lebih responsif, inetarktif, dan juga adaptif. Penggunaan media pembelajaran digital ini memiliki tujuan yaitu untuk mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, proses KBM akan menjadi lebih efektif, dan juga agar tujuan dari pembelajaran jarak jauh itu sendiri dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran digital ini sangatlah diperlukan dalam dunia pendidikan karena dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempersingkat jarak dan waktu yang menjadi hambatan dalam melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Para pendidik bisa lebih mengasah keterampilannya untuk mengajar dengan kreatif dan inovatif. Dengan mengasah keterampilannya diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Para pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran digital seperti Lumio SMART, genially, wordwall, Quizizz, dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran digital tersebut diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

## Referensi

- Abror, M. K. (2018). *“Implementasi Program Baca Tulis Al-Qur’an di Sekolah Dasar Negeri Jember Kidul 02 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Agustin, N., & Dkk. (2021). *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa* (A. Mardati, H. H. Sukma, S. T. Martaningsih, & I. Maryani (eds.)). UAD Press.
- Albasith, R., & Dahlan, D. N. (2020). Upaya Guru Mengatasi Kejenuhan Belajar Fikih Pada Siswa di Madrasah Tsanawiyah Antasari Samarinda Tahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 1(2), 163–177.

- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain. *Jurnal Penelitian*, 5(1), 144. [https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v5i1.968](https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968)
- Asmi, E., & Sahuri, C. (2013). Pelayanan Sekolah untuk Meningkatkan Kualitas Peserta Didik. *Jurnal Kebijakan Publik*, 4(1), 53. <http://dx.doi.org/10.31258/jkp.v4i01.1330>
- Baharuddin, Kausar, A., & Prayogo, E. (2020). Kebijakan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kualitas Peserta Didik Dhuafa. *Jurnal Al Fikrah*, VIII(1), 7–8.
- Dini, J. P. A. (2022). Implementasi pembelajaran Al-Qur'an terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2462–2471.
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Fitriyah, N. N., & Mamluchah, L. (2021). Peningkatan Kemampuan Menghafal Anak Usia Sekolah Dasar melalui Metode Pair Check. *Modeling*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.36835/modeling.v7i1.570>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)* (Efitra & Sapriano (eds.); Maret 2023). PT. Soenpedia Publishing Indonesia.
- 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>
- Husadani, M. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran IPA SD materi bagian-bagian tubuh katak berbasis metode Montessori*. <https://repository.usd.ac.id/11761/>
- Irma, F. (2021). Penguatan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik melalui Pembelajaran Alquran Hadist di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Innovative*, 8(1), 14–15.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (F. Husaini (ed.)). Anak Hebat Indonesia.
- Kautsar Eka Wardhana. (2022). Pengaruh Kematangan Anak Usia Dini Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, Vol. 1. No. 2, Maret 2022, 56–66. <https://doi.org/10.21093/sijope.v1i2.4917>
- Khosiyono, B. H. C., & Dkk. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Deepublish Publisher.
- Mashud, I. (2019). Meningkatkan Kemampuan dalam Setoran Hafalan Al-Qur'an Melalui Metode Talaqqi Pada Siswa Kelas VIB Sekolah Dasar Islam Yakmi Tahun 2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 347–358.
- Masyitoh, D. (2019). Urgensi Pendidikan Islam dalam Peningkatan Kecerdasan Sosial, Emosional Anak. *Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.358>
- Muhammad Rohan Saputra, Kautsar Eka Wardhana, Rahmad Effendy, Rahmatul Muthmainnah, & Trianisa Ayu Anastasya. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Muhsin, A. (2017). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Alquran di TPQ Miftahul Ulum Nglele Sumobito Jombang. *Al Murabbi*, 2(2), 175–190.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*, Volume 3 N(<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/issue/view/111>), 3.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD* (R. Awahita (ed.)). Jejak Publisher.
- Nuriyah, N. (2022). *Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Muhammadiyah 02 Danakerta Kecamatan Punggelan Banjarnegara*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen.
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., Amalyaningsih, R., Aftannailah, F., & Auliyah, A. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan IPA Saat Masa Pandemi COVID-19 Di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v1i1.633>
- Rahmawati. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Q.S AT-TIN Menggunakan Model Make A Match. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*, 1(1), 991–997.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (Aidil Amin Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Salmitha, L., Malik, L. R., & Irnawati, I. (2022). Self-Regulation Siswa Pada Kegiatan Hafalan Al-Qur'an Di Madrasah Ibtidaiyah Al Mujahidin Samarinda. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 3(2), 81–93.
- Shulton. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendekatan Konstruktivistik dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA*, 1(1), 135–152.
- Silva, A., & Khairiah, D. (2021). Hakikat Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Kualitas Diri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 168. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3024>
- Subahan, A., Dista, D. X., & Witorsa, R. (2021). Kajian Literatur Tentang Kebijakan Pendidikan Dasar Di Masa Pandemi Dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1662>
- Sulastri, Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Of Education Reaserch*, 1(3), 258–264.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. , *Jurnal Electronics, Informatic and Vocasional Education*, 1(2), 128. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>