

## Media Pembelajaran Berbasis IT

Randi Syahputra WB.<sup>1</sup>, Tegar Bayu Prayoga<sup>2</sup>, Zaki Ma'rufan Chandra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Insan Pembangunan Indonesia

\*Corresponding author email: [randisyahputra538@gmail.com](mailto:randisyahputra538@gmail.com)

**Abstrak** - Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, teknologi, edukasi, siswa

**Abstract** - Instructional media is a tool that can assist the teaching and learning process, making the conveyed message clearer and ensuring that educational or instructional objectives are achieved effectively and efficiently. Learning outcomes are the results given to students as assessments after participating in the learning process by evaluating their knowledge, attitudes, and skills, leading to behavioral changes. Instructional media functions as one of the learning resources for students to receive the messages and information provided by the teacher, enhancing the learning materials and building knowledge for students. The benefits of instructional media are twofold. First, it provides guidance for teachers to achieve the learning objectives, enabling them to present the learning materials systematically and in an engaging manner, thus improving the quality of instruction. Second, it can boost students' motivation and interest in learning, allowing them to think critically and analyze the subject matter presented by the teacher in an enjoyable learning environment. Students can easily grasp the learning materials, resulting in improved learning outcomes. The use of instructional media can enhance students' learning outcomes in several ways: Simplifying the teaching and learning process, making it easy for students to comprehend and understand the lessons; Increasing the efficiency of student learning by aligning it with the learning objectives; Promoting student concentration in learning due to engaging and relevant instructional media; Elevating students' motivation to learn as their interest in the subject matter grows; Offering a comprehensive learning experience, enabling students to gain a practical understanding of the provided materials; and Involving students in the learning process, making them active participants, and providing opportunities for creativity and potential development.

**Keywords:** Instructional media, technology, education, student

### PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang harus dilakukan secara sadar untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru. Hal ini akan menghasilkan perubahan perilaku dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Sebelum memahami media pembelajaran, konsep belajar itu sendiri perlu diteliti dengan baik. Konsep belajar seharusnya diresapi dengan baik, terutama oleh calon pengajar. Belajar adalah suatu proses yang bersifat konseptual dan sadar. Tujuannya adalah untuk menciptakan perubahan positif dalam berpikir, merasa, dan bertindak.

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup faktor jasmani dan faktor psikologi. Faktor jasmani melibatkan kondisi fisik pembelajar, sedangkan faktor psikologi melibatkan kecerdasan dan kelelahan psikologis. Ketika berbicara tentang faktor internal, kita perlu memahami bahwa peserta ajar atau siswa memiliki beragam kondisi fisik dan tingkat kecerdasan. Ini penting bagi pengajar untuk mengenali dan merespons perbedaan ini dengan tepat. Faktor jasmani mengacu pada kondisi fisik siswa, termasuk cacat atau ketidakmampuan fisik. Sementara faktor psikologis melibatkan aspek-aspek kecerdasan siswa. Penting untuk diingat bahwa tidak ada siswa yang dapat disebut "bodoh." Mereka mungkin berbeda dalam cara mereka belajar, memahami, atau berpikir. Kelelahan, baik fisik maupun psikologis, juga dapat memengaruhi belajar. Beban tugas yang berat dapat menyebabkan kelelahan fisik dan mental, yang pada gilirannya dapat memengaruhi efektivitas belajar siswa. Pengelolaan beban tugas dan dukungan yang tepat adalah kunci dalam mengatasi masalah ini.

Faktor eksternal dalam belajar melibatkan elemen-elemen di luar siswa, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar. Masyarakat sekitar dapat berperan penting dalam membentuk lingkungan belajar siswa, yang mencakup waktu belajar, norma-norma sosial, dan tingkat dukungan pendidikan. Faktor-faktor eksternal ini dapat beragam, seperti kualitas infrastruktur sekolah, perilaku pengajar, dan tingkat dukungan keluarga. Pengajar perlu memahami pengaruh faktor-faktor ini karena mereka dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar siswa.

Ada tiga prinsip utama yang harus dipahami dalam konteks belajar. Pertama, belajar harus menghasilkan perubahan perilaku yang positif. Kedua, belajar adalah sebuah proses yang memerlukan waktu dan usaha. Tidak ada jalan pintas untuk mencapai pemahaman dan pengetahuan yang mendalam. Ketiga, belajar melibatkan pertukaran pengalaman antara pengajar dan siswa, serta antar sesama siswa. Dengan pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip ini, pengajar dan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Perubahan perilaku yang positif, dedikasi dalam proses belajar, dan pertukaran pengalaman akan membantu memperkaya pengalaman belajar siswa.

### METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode simak karena sumber data diperoleh dengan menyimak. Sumber data yang disimak adalah video Kampus Virtual Ferdi Arifin yang ada di YouTube dengan judul "APA ITU BELAJAR DAN FAKTOR PEMBELAJARAN | MK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT I". Tingkat kategori kuartil jurnal yang telah dikumpulkan ini juga beragam, ada yang tinggi, ada juga yang rendah. Pencarian data memanfaatkan waktu kurang lebih dalam 1 minggu, mulai 28 Oktober hingga 3 November.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### MEDIA-MEDIA YANG DIGUNAKAN UNTUK PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan/pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi: (a) Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara, seperti tape recorder. (b) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset (c) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan. (d) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video. (e) Kriteria yang perlu diperhatikan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: tujuan, efektifitas, kemampuan guru dan siswa, fleksibilitas, kesediaan media, manfaat, kualitas. (f) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran yakni: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah yakni dengan efisiensi belajar siswa meningkat karena sesuai tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran menarik dan sesuai kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa memahami secara nyata dari materi yang diberikan. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Macam-macam media yang digunakan untuk pembelajaran yakni sebagai berikut:

#### **Multi Media Pembelajaran Interaktif Online**

Radio Edukasi Kemdikbud ([radioedukasi.kemdikbud.go.id](http://radioedukasi.kemdikbud.go.id))

Suara Edukasi ([suaraedukasi.kemdikbud.go.id](http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id))

Jogja Belajar Radio ([jbradio.jogjabelajar.org](http://jbradio.jogjabelajar.org))

Podcast English First (Podcast untuk belajar listening Bahasa Inggris)

Sumber Belajar Kemdikbud Audio ([sumber.belajar.kemdikbud.go.id](http://sumber.belajar.kemdikbud.go.id))

#### **Media Pembelajaran Online Berbasis Visual**

Multimedia untuk Pembelajaran Online : Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Fedena, Edmodo, Schoology, PesonaEdu, Fisikanet Lipi, Kelas Digital Rumah Belajar Kemdikbud, Laboratorium maya Rumah Belajar Kemdikbud dan lain sebagainya.

Multimedia untuk Latihan Soal Online : Google Form, Office Form, Quizziz, dan lain-lain

Media pembelajaran berbasis web : WordPress Edublogs, Blogspot, Google site, Indonesia Montessori, Selingkar, Wolfram Alpha dan lain sebagainya.

Media Pembelajaran Online berbasis Games : m-edukasi kemdikbud, games pembelajaran di playstore/app store, dan lain-lain

Media Pembelajaran untuk study literasi : Google Search, Bing Search, Wikipedia, Wikihow,

Media pembelajaran Literasi Geografis : Google Maps, Bing Maps, Wordwide Telescope, Microsoft Photosync dan lain-lain.

Media Pembelajaran terjemah Bahasa : KBBi Online Kemdikbud, Google Translator, Bing Translator, Kamus online dan lain sebagainya

Media Pembelajaran Kelas Jarak Jauh : Zoom, Google Meet, Whatsapp VC Grup, Skype, Microsoft Teams, Cisco Webex dan lainnya

### **Multimedia Pembelajaran Interaktif Online Berbentuk Audio Visual**

Media Pembelajaran Kelas Jarak Jauh : Zoom, Google Meet, Whatsapp VC Grup, Skype, Microsoft Teams, Jogja Belajar Class dan lainnya

Multimedia Pembelajaran berbasis Video Audio Visual : Rumah Belajar Kemdikbud, Youtube, Vimeo, Jogja Belajar Budaya, Ruang Guru, QuipperClass, Zenius Education, Sekolahmu, Kelas Pintar, dan masih banyak lagi lainnya.

### **Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Visual**

Microsoft Powerpoint (membuat presentasi dan video visual recording)

Google Slide (membuat presentasi slide)

Libre Office (membuat presentasi slide)

Prezi (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis)

Focusky (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis)

VideoScribe (membuat Video berbasis whiteboard/ handwriting)

Whiteboard Fi (media canvas whiteboard online) Class Room

Animaker.com

GoAnimate (membuat Video Animasi)

PowToon (membuat Video Animasi)

Animiz (membuat Video Animasi)

Flypaper (membuat video animasi)

Comic Strip Creator (membuat Digital Comic)

Clip Studio Paint Pro (membuat Digital Comic)

ComicPo (membuat Digital Comic)

Canva (membuat Infografik dan Poster)

DesignCap (membuat Infografik dan Poster)

Easy Test Maker (Membuat Soal Kuis)

Class Marker (Membuat Soal Kuis)

Quizizz (membuat Kuis Online)

Quizlet (Membuat Soal Kuis)

EquatIO (merancang media Matematika Online)

Scratch (membuat Animasi dan cerita interaktif)

Padlet (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online)

Flip Grid (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online)

### **Aplikasi Untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif Audio Visual**

Kahoot (membuat kelas digital)

Google Classroom (membuat kelas digital)

Microsoft Teams (membuat kelas digital)

LMS Canvas (membuat kelas digital)

Quora (membuat kelas digital)

Open Study (membuat kelas digital)

Lectora (membuat kelas digital)

MIT App Inventor (membuat aplikasi belajar berbasis android)

Unity (membuat aplikasi belajar berbasis android)

ISpring (membuat aplikasi belajar berbasis android)

Macromedia Flash (membuat game pembelajaran)

Movie Maker (membuat Video Pembelajaran)

Camtasia (membuat Video Pembelajaran)

Filmora Wondershare (membuat Video Pembelajaran)

KineMaster (membuat Video Pembelajaran)

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL**

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

#### **Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik**

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

#### **Efisiensi belajar siswa dapat meningkat**

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

#### **Membantu konsentrasi belajar siswa**

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

#### **Meningkatkan motivasi belajar siswa**

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

### **KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PEMANFAATAN MEDIA TIK BAGI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK**

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mempunyai kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lainnya. Kelebihan pemanfaatan media belajar berbasis TIK bagi peserta didik yaitu: (1) memberikan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Notabennanya pada saat melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung (offline) banyak proses pembelajaran kelas yang menunjukkan bahwasannya pendidik lebih berperan aktif dari pada peserta didik. saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran, maka peserta didik hanya berusaha mendengar dan mencatat atau malah kadangkala peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti bercanda, tidur dan lain sebagainya. Alhasil ilmu yang disampaikan tidak terserap dan membuang banyak waktu serta tenaga. Dengan adanya media TIK memungkinkan segala informasi dan komunikasi bisa didapatkan dan dilaksanakan dengan cepat dan mudah. Sehingga dalam hal ini pendidik tidak perlu repot menjelaskan secara rinci materi pembelajaran yang dibahas, cukup memberikan tanggung jawab kepada peserta didik untuk melakukan akses atau browsing melalui laman web maka segala sumber pembelajaran bisa didapatkan secara lengkap dan rinci baik berupa modul, buku elektronik, maupun video pembelajaran. Selain itu dengan tersediannya media pembelajaran berbasis TIK menjadikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan potensi dan pengetahuannya dengan berbagai sumber informasi yang didapatkan. Jadi tidak selalu fokus dan bertumpu pada materi pembelajaran yang ada di kelas saja. peran seorang pendidik dalam hal ini hanyalah berusaha menjadi fasilitator yang baik yaitu berusaha mengarahkan dan mendukung peserta didik dalam berproses sesuai dengan kemampuan intelektual serta ketrampilan dalam mengkritisi suatu topik pembelajaran; (2) waktu dan tempat belajar bersifat fleksibel. Artinya segala aktivitas belajar dan pembelajaran bisa dilaksanakan kapanpun, dimanapun, dan bagaimanapun dengan perantara memanfaatkan media elektronik; (3) meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mengembangkan pemikirannya. Seperti halnya pada kurikulum K13 yang mengharuskan peserta didik mengembangkan topik pembelajaran yang disampaikan baik berupa praktek atau hasil karya. Maka dalam hal ini keberadaan Media TIK berupaya dalam memupuk jiwa aktif, terampil, kreatif, serta kritis pada individu peserta didik. Peserta didik adalah sosok parsitipan yang mana seorang partisipan selalu berpartisipasi. Bentuk partisipasi bukanlah kepasifan

yang hanya diam dan mendengar tanpa bersuara sebagai wujud kemonotonan diri, akan tetapi partisipasi diwujudkan dengan usaha berani berpendapat berdasarkan pemikiran yang bersifat kritis sekaligus berupaya dalam mewujudkan pemikiran yang telah ia susun dalam bentuk karya dan praktek di kehidupan sehari-hari; dan (4) memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik. Namun ada berbagai topik pembahasan ilmu dengan berbagai sumber-sumber baik dalam negeri maupun luar negeri. Sifatnya yang global memudahkan peserta didik dalam menemukan suatu hal yang ingin mereka pelajari sesuai kepeminatan masing-masing. Sementara manfaat bagi pendidik yaitu: (1) pendidik bukan satu-satunya sumber belajar karena meluasnya sumber informasi pada TIK. Sifat TIK yang global menjadikannya basis yang meringankan beban pendidik menghadapi peserta didik. Jika seorang pendidik memiliki batasan dalam keilmuan yang hanya bertumpu pada bidang studi yang dulu pernah ia pelajari dan dikatamkan dengan gelar strata, maka TIK bisa lebih meluas pada segala bidang keilmuan yang bersifat global; (2) membantu menguatkan kegiatan belajar sehingga dapat merangsang dan memotivasi peserta didik. Peran pendidik sejak adanya media TIK berubah peran menjadi fasilitator yang bertugas memfasilitasi sekaligus memberikan pengarahan kepada peserta didik atas topik pembahasan materi yang sedang terjadi; (3) membantu proses interaksi guru atau tutor dengan peserta didik. Dengan kedatangan Media pembelajaran TIK menjadikan proses pembelajaran yang terlaksana bisa berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang maksimal. Hal ini terutama berdampak pada pendidik dan peserta didik yang tetap dapat melakukan interaksi baik asinkronus maupun sinkronus dengan melalui perantara media; dan (4) pengaturan proses belajar lebih efektif. Dalam hal ini keberadaan media TIK berusaha dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan memudahkan pendidik dalam mentransferkan pengetahuan baik langsung ataupun tidak langsung. Menurut Martius Tekege (2017) menyatakan bahwa keefisienan Media TIK yang dapat diakses kapanpun dimanapun dan bagaimanapun menjadi landasan efektivitas proses belajar peserta didik. Karena bagaimanapun ada waktu di jam tertentu dimana peserta didik mengalami masa produktif dalam belajar dan ada masa dimana peserta didik mengalami kejenuhan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Kekurangan media pembelajaran berbasis TIK bagi peserta didik yaitu: (1) Sering terjadi penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik. Terkadang bagi peserta didik sesuatu yang menarik bagi dirinya adalah prioritas utama, seperti halnya pemanfaatan teknologi bagi peserta didik. Salah satunya adalah game online yang dianggap menarik dan menghibur bagi banyak peserta didik. Jika sudah bermain game maka mereka akan lupa waktu dan mengabaikan kewajiban dan peranan mereka sebagai sosok peserta didik yang harusnya menimba ilmu dan mengembangkan keilmuannya yang didapatkan; (2) penggunaan web sering susah diakses. Terkadang wilayah yang terkendala jaringan atau sinyal membuat kesulitan saat melakukan browsing atau menelusuri situs, akibatnya menjadikan proses pembelajaran yang dilaksanakan terhambat, selain itu kendala yang terjadi mengakibatkan ketidaknyamanan peserta didik terutama rasa jenuh saat menunggu jaringan pulih; (3) penyampaian informasi yang dilakukan pendidik secara lisan tidak terlalu jelas. Kendala jaringan yang sering terjadi selalu menghambat proses berjalannya pendidikan terutama berkomunikasi. Apalagi komunikasi yang disampaikan membahas poin-poin penting dalam hal seputar materi pembahasan. Selain itu, kekurangan media pembelajaran berbasis TIK bagi pendidik yaitu: (1) sering ditemukan pendidik yang tidak bisa mengoperasikan teknologi menjadikan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar, Tak semua pendidik selalu melek akan teknologi terutama pendidik yang sudah senior. Mereka lebih mengutamakan cara manual atau offline daripada melalui media perantara secara online. Tuntutan untuk bisa mengoperasikan teknologi terutama teknologi pembelajaran TIK tentu sangat memberatkan bagi mereka; (2) Pendidik tidak bisa menjamin keberhasilan pembelajaran karena kesuksesan tergantung pada kemandirian belajar siswa. Kemandirian peserta didik dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya secara individu tidak serta merta dibarengi keselarasan, kesetaraan, dan kesamaan, tiap peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan yang ada. Mereka memiliki cara belajar yang berbeda, dan hasil yang berbeda sehingga dalam hal ini pendidik harus memiliki kemampuan dalam menentukan evaluasi seperti apa yang baik dan efektif ia laksanakan untuk mengetahui tolak ukur pengetahuan seluruh peserta didik; dan (3) pendidik sulit untuk mengatur batasan akses pembelajaran sehingga sering disalahgunakan oleh pendidik. Adanya kemudahan dalam aktivitas mengakses terkadang tidak dibarengi dengan kebijakan lingkup akses yang harus dilakukan dan tidak dilakukan. Sehingga dalam hal ini terjadi penyalahgunaan atau penyimpangan dari hal yang sebelumnya tidak harus dilakukan.

### **FAKTOR PENGHAMBAT PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL**

#### **Terbiasa Menggunakan Model Belajar Konvensional**

Model belajar konvensional memiliki ciri-ciri belajar menggunakan teknik ceramah tanpa menggunakan media, guru menggunakan bahan ajar apa adanya dalam kegiatan pembelajaran. Perihal ini juga dijelaskan dalam penelitian Djononiarjo, (2020) menyatakan bahwa guru dalam pelaksanaan masih banyak menggunakan model konvensional dengan cara ceramah. Model ceramah tidak dapat diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru harus memperhatikan situasi dan kondisi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model konvensional dengan ceramah memiliki kekurangan antara lain pembelajaran akan membosankan, karena hanya berfokus pada siswa, guru juga tidak memberikan pengalaman berharga pada siswa terkait penggunaan media belajar yang inovatif. Perihal ini juga dijelaskan oleh Wirabumi, (2020) bahwa model konvensional dengan cara ceramah akan menghasilkan masalah pembelajaran hanya berfokus pada guru, kurang membagi ruang pada siswa, kurang kreatifitas menyiapkan media, siswa mudah lupa, sulit mendeteksi kemampuan siswa. Padahal, kegiatan pembelajaran hendaknya lebih berfokus pada siswa dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif agar menggairahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Santika et al., (2022) kegiatan pembelajaran hendaknya membuat siswa lebih aktif.

#### **Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru Relatif Rendah**

Media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan inti. Media pembelajaran digunakan berdasarkan asas kebutuhan yang dimiliki oleh siswa. Pada abad-21, siswa cenderung membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Menurut Trinaldi et al., (2022) bahan ajar yang dituangkan dalam media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan oleh siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal akan menyebabkan kesalahan persepsi yang menyebabkan pembelajaran berjalan tidak berkualitas perihal ini juga dijelaskan Widyatnyana & Rasna, (2021) pembelajaran yang baik harus memanfaatkan media yang ada. Pada abad-21 media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai penyedia materi yang inovatif. Perihal ini juga dijelaskan oleh Tafonao, (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus digunakan karena memiliki peran penting, antara lain berperan sebagai penyedia, penunjuk, pembimbing dan memberikan motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya sekadar media pembelajaran yang digunakan, namun harus tetap merelevansikan pada pembelajaran abad-21 yang menyarankan agar guru menggunakan teknologi sebagai inovasi pembuatan media pembelajaran. Menurut Rahayu et al., (2022) pembelajaran abad-21 akan menggunakan pembelajaran berbasis digital, termasuk didalamnya perihal penggunaan model dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya sekadar powerpoint yang menyajikan materi dalam bentuk teks. Media pembelajaran seperti ini walaupun memaksimalkan digital namun tetap saja penerapannya belum maksimal karena tampilan media pembelajaran tersebut terkesan konvensional.

#### **Fasilitas Berbasis TIK yang Masih Terbatas**

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang dapat digunakan berupa komputer, wifi, handphone, proyektor dan lain sebagainya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat pula permasalahan jika di sekolah tersebut minim fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Teknologi informasi sangat berpengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran abad-21. Adanya platform merdeka belajar salah satunya menjadi tanda bahwa setia guru diharapkan mampu untuk berkreasi membuat modul dan bahan ajar berbasis digital. Teknologi informasi yang terbatas menghambat guru untuk berkreasi membuat modul dan bahan ajar karena basis penggunaan platform digunakan secara digital.

#### **Kurangnya Dukungan dari Pemerintah**

Pemerintah memiliki peran penting dalam pengadaan fasilitas dan sumber daya manusia dalam pemanfaatan digital. Namun, terjadi kesenjangan sosial di desa dan kota sehingga fasilitas dan sumber daya

manusia ahli tidak merata dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Pemerataan digital diharapkan untuk dapat lebih peduli dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Maulana, (2022) Peran pemerintah ialah menyampaikan kebijakan terkait literasi digital disetiap kalangan masyarakat termasuk guru, agar kegiatan pembelajaran berjalan secara berkualitas dengan tidak adanya kesenjangan digital.

### KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, membuat pesan lebih jelas, dan mencapai tujuan pendidikan dengan efektif. Hasil belajar adalah penilaian setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media berbasis audio, visual, audiovisual, dan berbagai aplikasi online. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi mudah, efisien, meningkatkan motivasi siswa, dan memungkinkan partisipasi aktif siswa. Faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran digital mencakup kecenderungan penggunaan model belajar konvensional, kurangnya penggunaan media oleh guru, keterbatasan fasilitas TIK, dan kurangnya dukungan dari pemerintah dalam pemberian pelatihan dan literasi digital. Dengan memahami manfaat media pembelajaran dan mengatasi faktor penghambat, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Asbari, M., Damayanti, M.S., 2023. Tiga Level Proses Belajar Efektif: Fundamental, Insightful Knowledge, Specific Skill. *Literaksi J. Manaj. Pendidik.* 01, 339–342.
- Alfina, Y. ., Asbari, M., & Habibah, S. (2023). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Neurosciencie. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 26–29. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.496>
- Alpiah, S., Asbari, M., Saputri, I. A., & Adilya, N. R. (2023). Oversharing: Urgensi Privasi di Era Digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.877>
- Amelinda, D., Asbari, M., & Hadisah. (2023). Transformasi Pendidikan PAUD dan Kesetaraan: Akselerasi Peningkatan dan Pendanaan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 13–17. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.635>
- Anggini, I. D., Asbari, M., & Noor, S. P. (2023). Program Kampus Merdeka: Wadah Mahasiswa Berkreasi, Berinovasi, dan Berprestasi . *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 39–42. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.445>
- Apriyani, A. ., Asbari, M. ., Zakiyah, M. L., & Nuraeny, I. (2023). Quo Vadis SMK Pusat Keunggulan?. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 30–33. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.801>
- Arifin, F. (2020). APA ITU BELAJAR DAN FAKTOR PEMBELAJARAN | MK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT I. <https://www.youtube.com/watch?v=FTIk1460gdQ&t=491s> (Diakses tanggal 2 November 2023)
- Asbari, M., 2015. Fokus Satu Hebat. Penerbit Dapur Buku, Jakarta.
- Asbari, M., 2019. Pengaruh Kepemimpinan Transformasional dan Iklim Organisasi terhadap Kinerja Dosen. *J. Commun. Educ.* 13, 172–186.
- Atmaka, P. (2021). Pengertian Contoh dan Aplikasi Pembuat Multimedia Pembelajaran Interaktif. <https://pendidikan.infoasn.id/pengertian-contoh-dan-aplikasi-pembuat-multimedia-pembelajaran-interaktif/> (Diakses tanggal 2 November 2023)
- Aulia, N. ., Asbari, M., & Renawati. (2023). Kampus Merdeka Membentuk Generasi Unggul Menuju Tantangan Masa Depan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.848>
- Azzahra, G. F., Asbari, M., & Ariani, A. S. (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui



- Keanekaragaman. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 1–7. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.505>
- Candra, I. S., Asbari, M., & Rozikin, P. R. (2023). Konsep Eksosistem Pendidikan Merdeka: Perspektif Filosofis dan Praksis Najelaa Shihab. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 89–92. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.839>
- Crisvin, Asbari, M., Chiam, J.V., 2023. Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *J. Inf. Syst. Manag.* 02, 8–12.
- Devi, S., Asbari, M., & Anggel, C. (2023). Kurikulum Merdeka yang Memerdekakan Manusia: Perspektif Munif Chatib. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 48–52. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.875>
- Fadhillah, M. ., Asbari, M., & Othaviani, E. M. . (2023). Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 19–22. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.714>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.785>
- Hutahaean, J. T., Asbari, M., & Nurwanto, F. (2023). Urgensi Sadar Lingkungan di Era Teknologi . *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 47–49. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.730>
- Isbah, L. P. I., & Faisal, A. (2023). Mengapa Pancasila Mirip dengan Komunisme? Perspektif Guru Gembul. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 62–66. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.776>
- Jihan, I., Asbari, M., Nurhafifah, S., 2023. Quo Vadis Pendidikan Indonesia : Kurikulum Berubah , Pendidikan Membaik ? *J. Inf. Syst. Manag.* 02, 17–23.
- Khumalia, S. H., & Asbari, M. (2023). Urgensi Pemimpin Adil dan Berpengetahuan Luas: Perspektif Anies Baswedan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 22–27. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.511>
- Kirana, M. D., Asbari, M., & Rusdita, R. (2023). Anak Indonesia Pencipta AI untuk Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 34–37. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.833>
- Larasati, A.K., Asbari, M., Pinandita, P.H., Anggaini, A.D., 2023. Implementasi Kurikulum yang Memberdayakan Konteks? *J. Inf. Syst. Manag.* 02, 23–26.
- Latif, D., Efendi, F., & Asbari, M. (2023). Demi Bela Generasi Pendidikan Harus Siap Dihujat. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 43–46. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.729>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840>
- Maulansyah, R.D., Febrianty, D., Asbari, M., 2023. Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Penting! *J. Inf. Syst. Manag.* 02, 31–35.
- Novitasari, D., Asbari, M., 2021. Leaders Coaching di Sekolah: Apa Perannya terhadap Kinerja Guru? *Edumasup J. Pendidik.* 5, 580–597.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf> (Diakses tanggal 3 November 2023)
- Prasetyo, R. H., Asbari, M., & Putri, S. A. (2023). Mendidik Generasi Z: Tantangan dan Strategi di Era Digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 10–13. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.743>
- Rahma, F. A. & Harjono, H. S. & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/4653/pdf/17363> (Diakses tanggal 3 November 2023)
- Widianto, E. & Husna, A. A. & Sasami, A. N. & Rizkia, E. F. & Dewi, F. K. & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE/article/viewFile/11707/6677> (Diakses tanggal 3 November 2023)