

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 9 METRO BARAT

Siti Aanisah¹, Monik Meilani², Masramita³, Salma Qothifatun Nabiila⁴

¹²³⁴PGSD FKIP Universitas Lampung

Alamat e-mail : ¹sitiaanisah4@gmail.com, ²monikmeilani4@gmail.com,
³masramitakrui@gmail.com, ⁴nabiilasalma32@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of digital learning media in the learning process at SD Negeri 9 Metro Barat. The background of this research is the increasing need for technology integration in primary education to foster 21st-century skills, specifically critical thinking. A qualitative descriptive methodology was employed, utilizing observation and interview techniques to gather data from teachers and students. The results indicate that digital media, such as Wordwall, PowerPoint (PPT), and learning videos, are actively utilized and supported by adequate facilities like Smart TVs and projectors. The use of interactive media like Wordwall has significantly increased students' active participation, enthusiasm, and motivation. Teachers align the chosen media with learning objectives and student characteristics. However, challenges such as unstable internet connections persist, which teachers mitigate by temporarily reverting to conventional methods. In conclusion, digital media integration at SD Negeri 9 Metro Barat is highly effective in creating an engaging learning environment, although infrastructural consistency remains an area for improvement.

Keywords: *digital media, interactive learning, primary school, Wordwall, critical thinking*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di SD Negeri 9 Metro Barat. Latar belakang penelitian ini adalah meningkatnya kebutuhan integrasi teknologi di pendidikan dasar untuk melatih keterampilan abad 21, khususnya kemampuan berpikir kritis. Metode deskriptif kualitatif digunakan dengan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data dari guru dan peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa media digital seperti Wordwall, PowerPoint (PPT), dan video pembelajaran telah dimanfaatkan secara aktif dengan dukungan fasilitas yang memadai seperti Smart TV dan proyektor. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan motivasi peserta didik. Guru menyesuaikan media yang dipilih dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Namun, terdapat kendala berupa koneksi internet yang kurang stabil, yang diatasi guru dengan beralih sementara ke metode konvensional. Kesimpulannya, integrasi media digital di SD Negeri 9 Metro Barat sangat efektif

dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meskipun konsistensi infrastruktur masih perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: media digital, pembelajaran interaktif, sekolah dasar, Wordwall, berpikir kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi yang mampu menjembatani karakteristik peserta didik dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam ranah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), integrasi teknologi bukan sekadar pelengkap, melainkan komponen esensial untuk memfasilitasi proses belajar yang bermakna. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mampu merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir secara rasional, analitis, dan kritis dalam memecahkan masalah. Penggunaan media digital dinilai sebagai salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi tantangan tersebut dan mentransformasi pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, (Hamalik, 2016) mengemukakan bahwa penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik

Proses pembelajaran yang interaktif sangat bergantung pada media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan observasi awal, banyak sekolah dasar yang mulai mengadaptasi teknologi, namun belum sepenuhnya menganalisis efektivitas dan kendala dalam penerapannya. Media digital seperti Wordwall, presentasi visual, dan video pembelajaran menawarkan stimulus yang kuat bagi kognisi anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Melalui media yang tepat, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan aktor aktif yang terlibat langsung dalam proses asimilasi pengetahuan. urtutan ini diperkuat oleh pendapat

(Mulyasa, 2017) yang menyatakan bahwa profesionalisme guru di era digital dituntut untuk kreatif dalam mengemas pengalaman belajar agar peserta didik mampu mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Sejalan dengan dinamika pendidikan nasional, implementasi kurikulum saat ini semakin mendorong sekolah untuk menciptakan ekosistem belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Kurikulum menuntut guru sekolah dasar untuk tidak sekadar mentransfer ilmu, tetapi juga merancang asesmen dan kegiatan pembelajaran yang berdampak pada penguatan karakter serta literasi digital peserta didik. Oleh karena itu, penguasaan dan pemanfaatan media digital menjadi indikator penting bagi profesionalisme seorang pendidik. Guru dituntut untuk berinovasi dan melepaskan diri dari ketergantungan pada metode ceramah semata, agar mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang semakin beragam.

Selain tuntutan kurikulum, pergeseran profil peserta didik juga menjadi faktor determinan yang mengharuskan adanya transformasi

media pembelajaran. Peserta didik di sekolah dasar saat ini merupakan bagian dari generasi yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya arus informasi digital. Mereka memiliki kecenderungan visual yang kuat dan rentang perhatian yang relatif singkat jika dihadapkan pada pendekatan pembelajaran yang monoton. Kebosanan di kelas pada gilirannya akan berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi kontemporer yang diidentifikasi oleh (Prensky, 2010) sebagai *digital natives*, di mana mereka lebih menyukai pemrosesan informasi yang cepat, grafis visual yang menarik, dan pola belajar non-linier dibandingkan metode pasif konvensional. Oleh karena itu, kehadiran media digital interaktif bukan lagi sebuah tambahan, melainkan kebutuhan mendasar untuk menjembatani gaya kognitif mereka dengan materi pelajaran.

Secara teoretis, penggunaan media digital multiformat seperti kombinasi teks, gambar, dan animasi telah terbukti mampu mengoptimalkan pemrosesan informasi di dalam otak peserta didik. Prinsip pembelajaran multimedia menegaskan bahwa anak

akan belajar lebih bermakna ketika informasi disajikan secara terintegrasi melalui stimulus visual dan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Teori ini diperkuat oleh prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari (Mayer, 2009), yang membuktikan bahwa manusia memproses informasi visual dan verbal melalui saluran terpisah; oleh karena itu, kombinasi teks dan visual secara simultan akan mengoptimalkan kapasitas memori kerja (*working memory*) peserta didik dalam menyerap konsep abstrak. Lingkungan belajar yang kaya akan stimulus interaktif ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep abstrak, tetapi juga membangun iklim kelas yang menyenangkan. Kondisi psikologis yang positif inilah yang pada akhirnya menjadi fondasi krusial bagi tumbuhnya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia sekolah dasar.

SD Negeri 9 Metro Barat merupakan salah satu institusi pendidikan dasar yang telah menginisiasi penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajarnya. Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam mengenai bagaimana media digital

diimplementasikan, respons dan keterlibatan peserta didik, serta kendala operasional yang dihadapi oleh guru di lapangan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif fenomena penggunaan media digital di SD Negeri 9 Metro Barat sehingga dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan kompetensi pedagogik di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang mendalam dan faktual mengenai penggunaan media digital di SD Negeri 9 Metro Barat. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif menurut (Creswell & Creswell, 2018), yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau humaniora dengan cara meneliti kondisi objek secara alamiah tanpa ada manipulasi. Subjek dalam penelitian ini meliputi pendidik dan peserta didik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama,

yaitu observasi langsung dan wawancara terstruktur. Penggunaan kombinasi teknik triangulasi data berupa observasi partisipatif dan wawancara mendalam ini merujuk pada panduan metodologis dari (Sugiyono, 2019), yang menyatakan bahwa triangulasi teknik merupakan langkah paling kredibel untuk memastikan keabsahan data empiris yang diperoleh langsung dari subjek di lapangan.

Instrumen observasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlibatan peserta didik, penggunaan media oleh guru, kemampuan pengoperasian, sikap belajar, dan kendala teknis yang muncul selama pembelajaran berlangsung di kelas. Sementara itu, wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas untuk menggali perspektif mereka mengenai jenis media yang dipilih, pertimbangan pedagogis, strategi integrasi materi, manfaat, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media digital tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan melalui lembar instrumen observasi

dan wawancara dengan guru di SD Negeri 9 Metro Barat. Secara umum, temuan menunjukkan tren yang sangat positif terkait adaptasi teknologi di ruang kelas, meskipun masih ditemukan beberapa kendala infrastruktur.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi
Penggunaan Media Pembelajaran
Digital**

Aspek	Indikator	Hasil (Ya/Tidak)	Catatan
Keterlibatan	Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi (bertanya, menjawab, menanggapi) selama penggunaan media digital.	Ya	Partisipasi tinggi.
Penggunaan Media Digital	Guru menggunakan media pembelajaran digital sesuai dengan tujuan dan materi, serta mampu mengoperasikannya dengan baik.	Ya	Guru terampil.
Kemampuan Penggunaan Media	Peserta didik mampu mengikuti langkah penggunaan dan menyelesaikan tugas dengan bantuan media digital.	Ya	Sesuai arahan.
Sikap Belajar	Peserta didik menunjukkan perhatian,	Ya	Siswa antusias.

	minat, dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.		
Kendala	Terdapat kendala pada perangkat, aplikasi, atau jaringan internet, dan belum berjalan optimal karena keterbatasan sarana.	Ya	Internet tidak stabil.

Berdasarkan data observasi pada Tabel 1, terlihat bahwa indikator keterlibatan dan sikap belajar peserta didik terpenuhi secara maksimal. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif merespons instruksi guru ketika pembelajaran diintegrasikan dengan media digital. Hal ini sejalan dengan pandangan (Arsyad, 2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara visual dan interaktif mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap keterlibatan peserta didik di dalam kelas.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik. Guru mengungkapkan bahwa media yang

paling sering dan efektif digunakan adalah Wordwall, didukung oleh fasilitas seperti Smart TV dan proyektor. Pertimbangan utama guru dalam memilih media tersebut adalah kesesuaiannya dengan karakteristik materi dan profil kognitif peserta didik di tingkat sekolah dasar. Sebagaimana ditegaskan oleh (Heinich et al., 2019), pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada karakteristik pembelajar serta tujuan instruksional agar proses transfer pengetahuan dapat berlangsung secara optimal.

Penggunaan Wordwall sebagai instrumen evaluasi interaktif sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, di mana peserta didik sekolah dasar (berusia 7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka membutuhkan stimulus visual yang nyata dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif. Fitur gamifikasi pada Wordwall mentransformasi proses asesmen yang seringkali dianggap menegangkan menjadi aktivitas bermain sambil belajar (play-based learning). Hal ini tidak hanya meminimalisasi tingkat stres peserta didik saat dievaluasi, tetapi juga secara signifikan mendongkrak

motivasi intrinsik dan keaktifan mereka di dalam kelas, sebagaimana dikemukakan oleh (Daryanto, 2021) bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta merangsang keaktifan optimal.

Lebih lanjut, strategi guru yang memadukan presentasi konsep melalui PowerPoint (PPT) di awal pembelajaran, yang kemudian dilanjutkan dengan kuis interaktif Wordwall, menunjukkan penerapan kerangka kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang sangat baik. Guru tidak hanya menguasai konten materi, tetapi juga terampil mengintegrasikan pedagogi dengan teknologi. Visualisasi materi melalui PPT membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak. Selanjutnya, kuis interaktif melatih peserta didik untuk mengambil keputusan dengan cepat, mengevaluasi ketepatan jawaban, dan merangsang kemampuan berpikir analitis. Rangkaian proses ini merupakan pijakan awal yang esensial dalam membangun keterampilan berpikir kritis (Higher Order Thinking Skills), yang menjadi kompetensi wajib dalam pendidikan abad 21, sejalan dengan kerangka

kompetensi abad ke-21 yang dijabarkan oleh (Trilling & Fadel, 2009).

Lebih spesifik, penerapan media digital ini menunjukkan relevansi yang sangat tinggi ketika diintegrasikan pada mata pelajaran yang sarat akan nilai dan konsep abstrak, seperti Pendidikan Pancasila di kelas IV. Karakteristik materi Pendidikan Pancasila menuntut peserta didik untuk memahami norma, hak, dan kewajiban secara komprehensif. Melalui stimulasi visual dari PowerPoint dan evaluasi berbasis skenario pada Wordwall, nilai-nilai kewarganegaraan yang awalnya bersifat teoretis dapat divisualisasikan melalui studi kasus digital. Hal ini memudahkan peserta didik kelas IV untuk mengontekstualisasikan materi dengan lingkungan di sekitar mereka secara lebih bermakna, mendukung teori konstruktivisme yang dicetuskan oleh (Vygotsky, 1978) terkait pentingnya mediasi sosial dan budaya dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan media digital terbukti sangat suportif ketika disandingkan dengan model pembelajaran inovatif berbasis pemecahan masalah, seperti Problem Based Learning (PBL). Dalam tahap

orientasi masalah, presentasi visual bertindak sebagai pemantik (trigger) yang efektif untuk memfokuskan perhatian peserta didik pada isu yang akan dipecahkan. Ketika memasuki tahap evaluasi, kuis interaktif mengambil peran untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu menganalisis dan menemukan solusi atas masalah tersebut. Sinergi antara sintaks model pembelajaran dan pemanfaatan media digital inilah yang secara substansial mengakselerasi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sebagaimana dikuatkan oleh (Arends, 2013) mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis masalah.

Dari perspektif evaluasi pembelajaran dan analisis data, platform interaktif memberikan keuntungan manajerial bagi pendidik. Sistem penilaian otomatis yang bersifat real-time memungkinkan guru untuk langsung meninjau tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Umpan balik yang instan ini mempermudah pendidik dalam menganalisis reliabilitas pemahaman siswa pada setiap butir soal, serta merencanakan tindak lanjut remedial atau pengayaan secara lebih akurat. Secara konseptual, transisi dari

evaluasi berbasis kertas menuju digital ini berkontribusi pada peningkatan hasil (gain) yang terlihat dari selisih pemahaman kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang interaktif, sejalan dengan prinsip asesmen autentik yang dikemukakan oleh (Stiggins, 2017).

Dampak positif lainnya yang teramati adalah terbangunnya kemandirian dan integritas akademik peserta didik. Interaktivitas yang ditawarkan oleh perangkat digital mendorong siswa untuk lebih berani dan mandiri dalam menentukan jawaban. Format gamifikasi pada beberapa aplikasi evaluasi yang secara acak mengurutkan soal antarperangkat berhasil meminimalisasi potensi siswa untuk sekadar meniru pekerjaan teman. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai katalisator kognitif, tetapi juga sebagai instrumen afektif tak langsung yang menumbuhkan karakter kemandirian dan orisinalitas dalam belajar, yang sejalan dengan teori pembentukan karakter anak oleh (Lickona, 2012).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Tabina et al., 2024), di mana

pemanfaatan media digital yang terencana dengan baik dapat meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan. Lebih lanjut, Raudah, Suriansyah, dan (Raudah et al., 2024) menegaskan bahwa keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif melonjak tajam saat mereka difasilitasi dengan visualisasi interaktif dibandingkan sekadar mendengarkan melalui metode ceramah konvensional.

Meskipun terbukti memberikan banyak dampak positif, implementasi media digital di SD Negeri 9 Metro Barat tidak terlepas dari hambatan infrastruktur. Faktor pendukung utama di lapangan memang sudah tersedia, seperti perangkat keras di ruang digital serta inisiatif kuat dari guru. Namun, sebagaimana diungkapkan oleh (Raehang & Karim, 2024), kendala teknis merupakan hal yang sangat lumrah. Fluktuasi koneksi jaringan internet kerap kali menghambat aksesibilitas platform online, dan proses inisiasi perangkat (seperti menyalakan proyektor dan Smart TV) cukup menyita alokasi waktu belajar. Sebagai solusi pragmatis di lapangan, guru mengambil alih kelas dengan metode ceramah. Walaupun solusi ini dapat

memastikan materi tetap tersampaikan, transisi mendadak dari visualisasi digital kembali ke metode konvensional dapat memutuskan alur konsentrasi dan menurunkan antusiasme siswa yang sebelumnya telah terbangun. Oleh karena itu, sebagai langkah antisipatif, pendidik sangat disarankan untuk merancang dan menyimpan media pembelajaran interaktif berbasis luar jaringan (offline) seperti aplikasi Articulate Storyline atau kuis interaktif menggunakan fitur makro pada PowerPoint sehingga iklim pembelajaran yang menyenangkan tetap konsisten terjaga walau tanpa dukungan koneksi internet yang memadai. Hal ini ditegaskan pula oleh (Smaldino et al., 2015) bahwa ketersediaan rencana cadangan (contingency plan) terhadap kegagalan teknologi merupakan aspek manajerial kelas yang wajib dikuasai guru modern.

D. Kesimpulan

Penelitian di SD Negeri 9 Metro Barat menyimpulkan bahwa penggunaan media digital, khususnya platform interaktif seperti Wordwall dan presentasi visual (PowerPoint), memiliki dampak yang sangat

signifikan terhadap kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Media digital terbukti mampu merangsang motivasi, menumbuhkan minat belajar, serta memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif peserta didik melalui pendekatan play-based learning. Kompetensi guru dalam memadukan media digital dengan materi ajar (TPACK) sudah berjalan dengan sangat baik dan adaptif terhadap karakteristik kognitif anak usia dasar. Kendala utama yang dihadapi adalah instabilitas jaringan internet yang dapat mengganggu alur pembelajaran. Sebagai rekomendasi, pihak sekolah diharapkan berupaya meningkatkan stabilitas infrastruktur jaringan internet, sementara para pendidik disarankan untuk mulai mengembangkan atau mengoleksi alternatif media pembelajaran interaktif luring (offline) sebagai rencana mitigasi (backup plan) yang efektif di kelas.

Temuan ini mengimplikasikan perlunya pelatihan berkala bagi pendidik sekolah dasar dalam merancang media digital interaktif mandiri, sehingga ketergantungan terhadap koneksi internet dapat

diminimalisasi tanpa mengurangi kualitas interaksi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2013). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning* (8th ed.). Pearson.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan*

- Menyenangkan. Remaja Rosdakarya.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174–182.
<https://doi.org/10.35326/taksono mi.v4i1.6336>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (11th ed.). Pearson.
- Stiggins, R. J. (2017). The Unfulfilled Promise of Classroom Assessment. *Educational Measurement: Issues and Practice*, 36(3), 9–17.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
<https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4219>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.