

## Urgensi Media Digital dalam Materi IPS Kenampakan Alam di SD

Fahrid Maruf Alfiyana<sup>1</sup>, Heidi Giva Salsabilla<sup>2</sup>, Yessi Vichaully<sup>3</sup>, Tin Rustini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan  
Indonesia

e-mail: [fahridalfiyana74@upi.edu](mailto:fahridalfiyana74@upi.edu)

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Pada era digital 4.0, guru harus juga melakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif untuk mencari tahu urgensi dari penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam di SD.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Media Digital, Pembelajaran*

### Abstract

Learning media is one component in the learning process. Learning media is a tool that can help teachers in delivering learning material so that students can have interest and interest in the learning material presented. In the digital era 4.0, teachers must also innovate learning by using digital-based learning media in learning carried out in the classroom. Therefore, in this research the author used a library research method with a qualitative approach to determine the urgency of using digital media in social studies learning natural appearance material in elementary schools.

**Keywords :** *Learning Media, digital media, Learning.*

### PENDAHULUAN

Sebuah pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut salah satunya ditentukan oleh guru sebagai pengajar. Dalam proses pembelajaran guru harus bisa membuat suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik, agar mereka tidak jenuh dan akan selalu semangat dalam belajar. Upaya meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan bagi seorang guru juga dapat dilakukan dengan menggunakan media

pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, seperti dengan adanya media berbasis digital. Hal tersebut juga diperkuat dengan kita yang saat ini hidup di era reformasi 4.0 yang kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat pesat. IPTEK tersebut sangat berpengaruh besar serta mendominasi sektor-sektor kehidupan termasuk di sektor pendidikan. Maka dari itu, guru harus senantiasa memunculkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis digital dalam pembelajaran khususnya dalam Pembelajaran IPS pada Materi Kenampakan Alam. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui bagaimana urgensi media digital dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya pada materi kenampakan alam di sekolah dasar.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kepustakaan adalah teknik pengumpulan data pustaka yang didapatkan dari berbagai sumber informasi kepustakaan yang berkaitan dengan obyek penelitian seperti melalui abstrak hasil penelitian, indeks, review, jurnal dan buku referensi (Sugiyono, 2010).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan**

#### **Media Digital**

Di masa yang sudah serba modern, sudah tidak asing lagi telinga kita mendengar kata media digital dalam kehidupan sehari-hari. Media secara harfiah memiliki arti perantara. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah alat, atau lebih rinci lagi, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Media juga merupakan alat yang dapat membantu manusia untuk melakukan aktivitas, yang bersifat dapat memudahkan siapa saja yang menggunakannya. Sementara digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Digital berasal dari kata Digitus, dalam bahasa Yunani yang artinya adalah jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah bit (binary digit). Peralatan canggih, seperti komputer, pada prosesornya memiliki serangkaian perhitungan biner yang rumit. Dalam gambaran yang mudah-mudah saja, proses biner seperti saklar lampu, yang memiliki 2 keadaan, yaitu off (0) dan on (1).

Dalam era yang serba digital ini, media digital telah marak digunakan. Media digital adalah perantara atau alat yang menggunakan sistem yang dapat digunakan oleh komputer dan peralatan elektronik lainnya. Menurut Flew (2008) media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro. Media digital sangat erat hubungannya dengan jaringan internet. Namun, media digital bisa juga diakses tanpa internet, setelah file media ini didownload atau tersimpan di perangkat komputer ataupun smartphone.

## **Media Digital dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam berjalannya pembelajaran. Media bisa membentuk suasana belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam untuk peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki keunggulan yang terlihat dalam manfaatnya yang bisa membangkitkan minat, motivasi, dan semangat dalam proses belajar (N. Hidayat & Khotimah, 2019). ditengah majunya perkembangan teknologi, guru didorong untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam media pembelajaran. Riri Okra (2019, hlm. 122) berpendapat bahwa media pembelajaran digital memiliki arti sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang perlu diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pengintegrasian teknologi di dalam media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menambahkan nilai bagi peserta didik untuk mengundang rasa ingin tahunya. Teknolgi digital juga memberikan ruang terbuka bagi guru untuk menambah sumber belajar peserta didik seperti video, gambar, aplikasi interaktif. Dengan menggunakan media berbasis digital, guru dapat memunculkan pembelajaran yang memukau dengan menggunakan audio visual, sehingga kebutuhan belajar siswa bisa seluruhnya terpenuhi.

Media pembelajaran yang berbasis digital mampu menarik partisipasi aktif peserta didik sehingga pembelajaran memiliki suasana yang lebih hidup. Arsyad mengemukakan bahwa perkembangan teknologi telah bisa dibagi ke dalam empat kategori yang berbeda: "(a) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku dan materi visual berbasis grafis, yang umumnya dicetak melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual menjadi dasar utama dalam pengembangan dan pemanfaatan berbagai jenis materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan yang dicetak. (b) Media hasil teknologi audio-visual merupakan cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan mesin-mesin mekanis dan elektronik yang memungkinkan penyajian pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui media audio-visual ditandai oleh penggunaan perangkat keras selama proses belajar mengajar, seperti mesin proyektor film, perekam tape, dan proyektor visual yang canggih. (c) Media hasil teknologi berbasis komputer adalah cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Teknologi berbasis komputer ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk digital, berbeda dengan teknologi lainnya yang menghasilkan materi dalam bentuk cetak atau visual.

Pemanfaat media digital dalam pembelajaran merupakan Langkah besar dalam upaya pemenuhan kebutuhan peserta didik dan mempersiapkan mereka sebagai penerus yang akan melanjutkan hidup di abad-21 nanti. Dalam penelitiannya, Warschauer (2007) mengemukakan bahwa peran sosial, budaya, dan ekonomi memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk serta mempengaruhi perubahan pendidikan di era digital. Di era society 5.0 atau Masyarakat 5.0, teknologi bukan hanya alat untuk mempermudah hidup manusia melainkanelemen yang juga terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari seperti pembentukan tata cara Bahasa, tata cara belajar, dan membuka gerbang menuju ilmu pengetahuan yang

mendunia. Beberapa contoh media digital yang dapat diakses dengan mudah adalah, power point interaktif, qizz, video.

### **Materi Kenampakan Alam**

Kenampakan alam adalah segala sesuatu keadaan yang ada di muka bumi. Berdasarkan proses terjadinya, kenampakan alam dibedakan menjadi kenampakan alami dan buatan. Kenampakan alam alami adalah bentuk permukaan bumi yang terbentuk akibat aktivitas bumi secara alamiah. Contohnya gunung, pantai, laut, dataran rendah, dataran tinggi, selat, teluk, sungai, danau, dan lain-lain. Sedangkan kenampakan alam buatan merupakan bentuk permukaan bumi yang terbentuk akibat adanya campur tangan aktivitas manusia. Seperti pemukiman, pasar, stasiun, bandar udara, lapangan, dan lain-lain.

Menurut para ahli, wilayah Indonesia menduduki urutan ke-14 terluas di dunia. Sementara di kawasan Asia berada pada urutan ke-4 setelah RRC, India, dan Arab Saudi. Luas daratan Indonesia adalah 1,9 juta km<sup>2</sup> dan luas lautan 7,9 juta km<sup>2</sup> (termasuk Zone Ekonomi Eksklusif). Letak Indonesia secara geografis di antara dua Samudra, yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga diapit oleh dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia. Adapun letak Indonesia secara astronomis adalah antara 6 LU-11 LS dan 95 BT-141 BT. Batas-batas wilayah negara Indonesia adalah:

1. bagian utara berbatasan dengan Malaysia, Singapura, dan Filipina;
2. bagian timur berbatasan dengan Papua Nugini dan Samudra Pasifik, serta Timor Leste;
3. bagian selatan berbatasan dengan Australia dan Samudra Pasifik;
4. bagian barat berbatasan dengan Samudra Hindia.

Pulau-pulau di Indonesia dikelompokkan sebagai berikut:

1. Gugusan Kepulauan Sunda Besar, yaitu Pulau Sumatra, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan pulau-pulau kecil di sekitar pulau-pulau besar itu;
2. Gugusan Kepulauan Sunda Kecil, yaitu Pulau Bali, Lombok, Sumbawa Flores, Sumba, Roti, Solor, Alor, dan Nusa Tenggara, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya;
3. Gugusan Kepulauan Maluku, yaitu Pulau Halmahera, Ternate, Tidore, Seram, Buru, Kepulauan Sula, Obi, Ambon, Kepulauan Kai, Kepulauan Aru, dan pulau-pulau kecil lainnya;
4. Gugusan Pulau Irian (Papua) dan pulau-pulau kecil di sekitarnya, antara lain Pulau Biak, Waigeo, Salawati, Yos Sudarso, dan Misool.

Kenampakan alam di Indonesia dibagi antara daratan dan perairan, kenampakan alam yang ada di darat mencakup:

1. Pantai

Pantai adalah perbatasan antara daratan dan lautan. Panjang garis pantai wilayah Indonesia berkelok-kelok, lebih dari 81.497 km. Hal itu termasuk salah satu garis pantai terpanjang di dunia. Keadaan pantai di Indonesia tidak sama, antara lain disebabkan oleh abrasi dan gelombang laut. Oleh karena itu, pantai ada yang curam dan landai. Manfaat pantai selain untuk berlabuhnya berbagai jenis kapal dan

perahu, juga sebagai objek wisata. Tidak kalah pentingnya adalah kekayaan alam yang ada di daerah tersebut.

## 2. Dataran rendah

Dataran rendah adalah bentangan tanah datar yang sangat luas pada ketinggian kurang dari 200 m di atas permukaan laut. Meskipun letaknya dekat daerah, Surabaya, Medan, Pontianak, Jayapura, dan Ujung pandang. Penduduk kota yang bertempat tinggal di dataran rendah memanfaatkan daerahnya untuk tempat tinggal. Selain itu, mereka juga mendirikan gedung pantai, tetapi mata pencarian penduduknya berbedabeda. Dataran rendah di wilayah Indonesia membentang di sepanjang Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Bali, Nusa Tenggara, dan pulau-pulau kecil.

## 3. Dataran tinggi

Dataran tinggi adalah dataran yang ketinggiannya di atas 600 m di atas permukaan laut. Dataran ini terletak di daerah pegunungan atau dikelilingi oleh perbukitan sehingga udaranya sejuk dan segar. Dataran tinggi di Pulau Sumatera membentang di bagian tengah sejajar dengan Pegunungan Bukit Barisan. Dataran tinggi di Sumatera, antara lain Dataran Tinggi Pasai, Alas, dan Gayo (Aceh), serta Dataran Tinggi Karo (Sumatera Utara). Dataran tinggi lainnya di wilayah Indonesia adalah Dataran Tinggi Puncak (Jawa Barat), Dataran Tinggi Dieng (Jawa Tengah), Dataran Tinggi Ijen (Jawa Timur) dan Dataran Tinggi Madi (Kalimantan barat).

Di daerah dataran tinggi dapat ditemukan objek wisata alam, seperti Gunung Tangkuban Perahu (Jawa Barat), Pangalengan (Jawa Barat), dan Dieng (Jawa Tengah). Selain itu, ada juga sumber pemandian air panas alami, seperti di Ciateur (Lembang, Jawa Barat) dan Sangkan Hurip (Linggarjati). Daerah dataran tinggi juga mempunyai udara yang sejuk dengan pemandangan yang indah. Hal ini menyebabkan banyak orang mendirikan rumah-rumah di sana untuk peristirahatan.

## 4. Pegunungan

Pegunungan adalah rangkaian gunung atau daerah yang bergunung-gunung. Tinggi pegunungan lebih dari 600 meter di atas permukaan laut. Wilayah Indonesia merupakan pertemuan dari dua deret atau rangkaian pegunungan dunia, yaitu rangkaian Pegunungan Mediterania dan Pegunungan Sirkum Pasifik. Pegunungan Mediterania membentang mulai dari ujung barat laut Sumatra, Jawa, Bali, dan Kepulauan Nusa Tenggara berakhir di Kepulauan Maluku bagian selatan. Pegunungan Sirkum Pasifik membentang mulai dari Sulawesi Utara, Kepulauan Maluku Utara, berakhir di Papua.

## 5. Gunung

Gunung merupakan bukit yang sangat besar dan tinggi. Tinggi gunung biasanya lebih dari 600 meter di atas permukaan laut. Wilayah Indonesia memiliki banyak gunung, baik gunung yang berapi maupun yang tidak berapi. Gunung tertinggi di wilayah Indonesia adalah Puncak Jaya di Provinsi Papua (5.030 meter). Ketinggian Puncak Jaya sudah melebihi batas salju daerah tropis, sehingga puncaknya selalu diselimuti salju abadi. Gunung-gunung lain yang puncaknya diselimuti salju abadi adalah Puncak Yamin (4.530 m) dan Puncak Mandala (4.700 m) di Provinsi Papua.

Gunung-gunung tertinggi di tiap pulau dan kepulauan di Indonesia adalah Gunung Kerinci di Pulau Sumatera (3.805 m), Gunung Semeru di Pulau Jawa (3.676 m), Gunung Bukit Raya di Pulau Kalimantan (2.278 m), Gunung Rantekompola di Pulau Sulawesi (3,465 m), Gunung Agung di Pulau Bali (3.142 m), Gunung Rinjani di Kepulauan Nusa Tenggara (3.726 m), dan Gunung Gamalama di Kepulauan Maluku (2,700 m).

Kenampakan alam di perairan mencakup:

1. Sungai

Sungai merupakan bagian dari permukaan bumi yang rendah dan dialiri oleh air. Air itu mengalir dari dataran tinggi (hulu sungai) menuju dataran rendah dan bermuara di laut. Sesuai dengan keadaannya, sungai dimanfaatkan untuk berbagai hal. Antara lain, sarana transportasi, perikanan, pengairan, sumber tenaga listrik, olahraga, dan rekreasi.

Sungai yang lebar dengan arus yang lambat banyak digunakan sebagai sarana transportasi penghubung antardaerah. Selain itu, dapat juga digunakan untuk pasar terapung dan pengangkutan kayu hasil penebangan. Contohnya, pasar terapung di Sungai Kapuas Kalimantan. Beberapa sungai lainnya seperti Sungai Musi di Palembang (Sumatera) yang terkenal dengan jembatan Ampera Sungai Bengawan Solo melintasi Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur; Sungai Memberamo yang terpanjang di Papua.

2. Danau

Danau adalah permukaan bumi berupa cekungan yang sangat luas dan digenangi air. Terbentuknya danau ada yang berasal dari letusan gunung berapi disebut danau vulkanik, seperti Danau Kerinci, Danau Kelimutu (Flores), Danau Lamongan (Jawa Timur). Danau tektonik adalah danau yang terbentuk akibat adanya pergeseran muka bumi. Seperti, Danau Toba (Sumatera Utara), Danau Tempe (Sulawesi), dan Danau Singkarak. Adapula danau buatan, yaitu danau yang sengaja dibuat manusia, di antaranya Jatiluruh (Jawa Barat). Danau banyak memberikan manfaat bagi manusia, di antaranya untuk perikanan, pengairan, tempat wisata, dan persediaan air.

3. Rawa

Rawa merupakan tanah yang digenangi air. Umumnya terdapat di daerah dekat sungai atau pantai. Di sebuah rawa banyak terdapat tumbuhan air. Daerah rawa-rawa banyak dijumpai di daerah pesisir timur Pulau Sumatera, Kalimantan Selatan bagian barat, serta Papua bagian barat dan selatan. Keberadaan rawa juga bermanfaat bagi manusia. Biasanya rawa yang dikeringkan dimanfaatkan untuk persawahan. Untuk memenuhi kebutuhan akan air bersih, penduduk daerah rawa sangat bergantung pada air hujan. Rawa-rawa yang terdapat di tepi pantai banyak ditumbuhi pohon bakau. Pohon bakau ini bermanfaat untuk mencegah erosi pantai oleh terpaan ombak laut.

4. Selat

Selat adalah laut yang sempit di antara dua pulau. Negara kita dikenal sebagai Negara Maritim karena memiliki wilayah laut yang luas. Letak Indonesia yang dibatasi

oleh lautan luas menjadikan jarak antara satu pulau dengan lainnya. Oleh karena itu, kita memiliki banyak selat.

#### 5. Laut

Laut adalah bagian permukaan bumi paling rendah dan luas yang digenangi air asin. Laut sebagai penghubung antar-pulau. Kedalaman laut di Indonesia berbeda-beda, ada yang dangkal dan dalam. Laut dangkal memiliki kedalaman kurang dari 200 m. Seperti laut- laut di antara Pulau Kalimantan dan Jawa, atau Pulau Sumatera dan Selat Malaka. Laut dalam memiliki kedalaman antara 3.000 m - 6.000 m. Seperti Laut Buru, Laut Timur, Laut Sulawesi, atau Laut Banda yang merupakan laut terdalam di Indonesia. Laut juga menghasilkan minyak bumi yang digali di tengah laut lepas.

### **Kenampakan buatan**

Kenampakan buatan adalah suatu lingkungan tentu akan mengalami perubahan. Manusia mengubah lingkungan alam sekitar menjadi lingkungan buatan untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan kita sebagai manusia tidak terbatas. Manusia juga memerlukan kebutuhan tambahan, seperti kemudahan transportasi. Untuk memenuhi kebutuhan itu, manusia memerlukan lahan yang sangat luas. Kenampakan buatan ini ada untuk menunjang kebutuhan manusia.

Beberapa kenampakan buatan, di antaranya waduk atau bendungan, kawasan industri atau pabrik, permukiman, perkebunan, sarana transportasi baik di darat, laut atau udara.

#### 1. Waduk atau bendungan

Waduk atau bendungan merupakan kenampakan buatan yang diciptakan manusia dengan cara membendung aliran sungai. Sebagian besar pemanfaatan waduk tidak hanya untuk pengairan sawah dan perkebunan saja, tetapi juga untuk Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA). Contohnya, Bendungan Jatiluhur, Saguling, dan Cirata yang membendung aliran Sungai Citarum di Jawa Barat; Bendungan Gajah Mungkur di Jawa Tengah; dan Bendungan Asahan di Sumatra Utara. Waduk atau Bendungan ini juga dapat dimanfaatkan untuk perikanan air tawar, cadangan air, pengendali banjir, serta objek wisata.

#### 2. Kawasan industri

Dikatakan sebagai kawasan industri karena merupakan daerah yang digunakan khusus untuk kegiatan industri. Pembangunan kawasan industri dapat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Selain itu diharapkan membuka kesempatan untuk meningkatkan kesejahteraan penduduk di setiap daerah.

#### 3. Perkebunan

Perkebunan merupakan daerah hutan yang sengaja dibuat oleh manusia untuk dimanfaatkan hasilnya. Tanaman perkebunan merupakan tumbuhan yang dibudidayakan serta memiliki nilai ekonomi tinggi. Tanaman perkebunan ini menjadi salah satu sumber pendapatan rakyat Indonesia.

Perkebunan yang ada di Indonesia, di antaranya perkebunan coklat, kopi, tembakau, teh, kelapa sawit, dan karet. Perkebunan di Pulau Sumatera merupakan perkebunan kelapa sawit terbesar di Indonesia. Di beberapa daerah di Pulau Jawa merupakan daerah perkebunan teh, seperti di Puncak, Ciateur, dan Pangalengan (Jawa Barat).

#### 4. Sarana transportasi

Sejalan dengan penambahan jumlah penduduk maka meningkat pula berbagai kebutuhan lainnya, seperti ketersediaan transportasi. Di kota-kota besar, kemudahan sarana transportasi sangat diperlukan karena banyak memberikan manfaat dan kemudahan. Seperti untuk mempersingkat waktu serta mengurangi kemacetan lalu lintas. Sarana transportasi darat yang diperlukan, yaitu jalur kereta api, jembatan, jalan layang (fly over), dan jalan tol yang merupakan jalan bebas hambatan antarkota.

Untuk sarana transportasi laut diperlukan adanya pelabuhan. Sementara sarana perhubungan udara memerlukan bandara. Selain itu, diperlukan juga sarana jalan yang baik untuk menuju tempat- tempat tersebut.

### Hasil

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih bisa memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Perkembang ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk mengggunkana media digital dalam menyapaikan materi kepada siswa dan siswa dapat menerima materi lebih maksimal. Media pembelajaran digital merupakan bentuk komunikasi secara fisik yakni berupa perangkat lunak yang selanjutnya dikembangkan, dimanfaatkan, dan digunakan untuk kebutuhan pembelajaran dengan tujuan untuk memaksimalkan dalam penyampaian materi pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Peran media digital dalam pemebelajaran yakni untuk lebih mengefisiensi kegiatan belajar dan mendorong pembelajaran yang aktif, selain itu sebagai konstruksi pengetahuan, eksplorasi, dan inquiri bagi siswa (Hidayat & Khotimah, 2019).

Menurut Alifah & Virgianti 2023, penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Banyak sekali media digital yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran seperti Canva, Internet, Video, Google earth, Google Classroom. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital ini mendukung keterampilan 4C siswa, yakni, creativity, critical thinking, collaboration dan communication (Asani, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah & Nita, 2020 yakni penggunaan media E-Puzzle pada materi kenampakan alam dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai faisilitator, selain itu Suasana pembelajaran juga semakin menyenangkan. Siswa juga lebih banyak mengeksplorasi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajarnya. Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Nur'aini, Aeni, dan Nugraha, 2021 yakni Chatbot: Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Pemanfaatan media Chatbot sebagai media e-learning bagi siswa memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa tanpa harus bertatap



muka. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra & Manuaba, 2021, yakni Media Video Animasi Berbasis Project Dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS menunjukkan hasil siswa merasa senang dan termotivasi untuk menyimak materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan juga oleh (Widiyasanti & Ayriza, 2018) yang menyatakan bahwasannya penggunaan media video animasi lebih mampu meningkatkan motivasi siswa, karena siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar sehingga siswa lebih mudah untuk menerima materi. Hal ini juga akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

Dengan demikian urgensi dari penggunaan media digital dalam materi kenampakan alam di sekolah dasar, yaitu (1) guru harus memanfaatkan teknologi dan melakukan inovasi dengan menggunakan media digital, (2) media digital digunakan untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pembelajaran, (3) media digital dimanfaatkan harus sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan kemampuan siswa, (4) media digital memberikan dampak positif dan negative sehingga guru harus bisa mengembangkan media digital sebaik mungkin untuk mengurangi dampak negative dan memaksimalkan dampak positif (Maisarah & Lestari, 2022).

## **SIMPULAN**

Urgensi dari penggunaan media digital dalam materi kenampakan alam di sekolah dasar, yaitu (1) guru harus memanfaatkan teknologi dan melakukan inovasi dengan menggunakan media digital, (2) media digital digunakan untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pembelajaran, (3) media digital dimanfaatkan harus sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan kemampuan siswa, (4) media digital memberikan dampak positif dan negative sehingga guru harus bisa mengembangkan media digital sebaik mungkin untuk mengurangi dampak negative dan memaksimalkan dampak positif. Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwasannya penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar sehingga berdampak pula pada hasil belajar yang juga ikut meningkat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115.
- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran IPABerbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. 3(2), 116–122.
- Fadilah, S. N., Nita, C. I. R., & Yasa, A. D. (2020, November). Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 205-210)*.
- Flew, T. (2008). *New Media: an introduction*. New York: Oxford University Pers.

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Nur, M. (2022). PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LITERASI DIGITAL. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 2(6), 331-346.
- Nur'Aini, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2023). Chatbot: Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10-16.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.
- Wulandari, A. P., DKK. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.