

# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar

Acep Ruswan<sup>1</sup>, Primanita Sholihah Rosmana<sup>2</sup>, Annisa Nafira<sup>3</sup>, Hanie Khaerunnisa<sup>4</sup>, Ighna Zahra Habibina<sup>5</sup>, Keysha Kholillah Alqindy<sup>6</sup>, Khomsanuha Amanaturrizqi<sup>7</sup>, Widia Syavaqilah<sup>8</sup>

1,2,3,4,5,6,7,8 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [acepruswan@upi.edu](mailto:acepruswan@upi.edu)<sup>1</sup>, [primanitarosmana@upi.edu](mailto:primanitarosmana@upi.edu)<sup>2</sup>, [annisanafira@upi.edu](mailto:annisanafira@upi.edu)<sup>3</sup>, [haniekhaerunnisa@upi.edu](mailto:haniekhaerunnisa@upi.edu)<sup>4</sup>, [ighna@upi.edu](mailto:ighna@upi.edu)<sup>5</sup>, [keyshakholillah13@upi.edu](mailto:keyshakholillah13@upi.edu)<sup>6</sup>, [nuhakhomsa@upi.edu](mailto:nuhakhomsa@upi.edu)<sup>7</sup>, [widiasyava@upi.edu](mailto:widiasyava@upi.edu)<sup>8</sup>

## Abstrak

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran di sekolah dasar berdampak besar pada keterampilan digital siswa. Hal ini membantu siswa mengembangkan literasi digital melalui perangkat dan aplikasi edukatif, memperkenalkan dasar-dasar teknologi, meningkatkan keamanan online, serta memotivasi partisipasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pelajaran berbasis teknologi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan digital pada siswa sekolah dasar. Teknik yang diterapkan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini adalah studi literatur atau penelitian di perpustakaan yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, literatur terkait, dan publikasi yang relevan untuk menunjang penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh ialah penggunaan media teknologi berbasis pembelajaran berkontribusi signifikan pada literasi digital siswa sekolah dasar. Implikasi praktisnya adalah memberikan panduan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Teknologi, Literasi Digital*

## Abstract

The utilization of technology within primary school learning materials profoundly impacts students' digital competencies. It aids in fostering digital literacy through educational tools and applications, acquaints students with fundamental technological concepts, enhances online safety, and encourages active participation in the learning process. Employing technology-oriented learning resources proves to be an efficient tactic for enhancing digital proficiency among primary school students. The data for this study was gathered through a

literature study, commonly known as library research, encompassing various sources like books, scientific journals, relevant literature, and pertinent publications to support the research. The findings underscore that the utilization of technology-infused learning resources significantly enhances the digital literacy of elementary school students. A practical implication of these findings is to offer guidance to educators and curriculum developers in harnessing technology as an instructional aid to elevate students' digital literacy.

**Keywords :** *Learning Media, Technology, Digital Literacy*

## **PENDAHULUAN**

Pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan yang terus berubah menampakkan dirinya melalui komputer dan gadget yang mempermudah komunikasi antar individu di berbagai tingkat, baik lokal maupun global. Akses yang mudah terhadap segala informasi ini kini hanya bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini menjadi perhatian global karena memberikan manfaat yang besar dalam menyelesaikan banyak permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkup pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari kebosanan dalam proses belajar.

Pembelajaran memegang peran krusial dalam perkembangan manusia, memungkinkan pertumbuhan intelektual dan pembentukan karakter. Proses pembelajaran melibatkan interaksi dua arah di mana pengajar memainkan peran sebagai guru sementara pembelajar adalah siswa atau peserta didik. Pendapat Jones (dalam Majid 2005), menggambarkan pembelajaran sebagai cara untuk menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Salah satu metode untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi penting agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang tercipta menjadi menarik.

Kemajuan teknologi informasi telah berdampak pada penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses belajar. Oleh karena itu, materi mengenai media pembelajaran menjadi hal yang penting bagi para pengajar atau guru, yang diharapkan mampu menggunakan media tersebut secara efisien dan efektif dalam penyampaian materi kepada siswa di kelas. Media yang digunakan sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan, serta teknologi pembelajaran yang memerlukan penggunaan berbagai media pembelajaran yang berbeda-beda serta semakin banyak dan media yang kompleks (Saddam Husein, 2018). Media pembelajaran teknologi adalah sarana yang digunakan untuk mengirimkan informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Isinya mencakup diskusi mengenai pembelajaran berbasis teknologi, ragamnya media pembelajaran berbasis teknologi, klasifikasi media pembelajaran secara umum, kelebihan dan kekurangan media

pembelajaran teknologi, serta manfaatnya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa (Susilana & Riyana, 2008).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memerlukan pemahaman teoritis, melainkan juga membutuhkan praktik yang konsisten. Diperlukan upaya aktif dalam merancang dan memanfaatkan berbagai jenis media, serta terlibat dalam pengembangan konten media tersebut. Sebagai pendidik, penting untuk eksplorasi penggunaan perangkat teknologi elektronik terkini, serta memperhatikan desain dan penggunaan media yang sederhana dalam proses pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan tidak ada satu pun yang menjadi yang terbaik karena setiap media memiliki ciri khas yang berbeda. Keterampilan memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan, pengalaman belajar, dan isi kurikulum menjadi penting bagi pengajar. Memahami karakteristik tiap media membantu pengajar dalam memilih media yang cocok untuk mendukung tujuan pembelajaran dengan optimal (Moto, 2019). Maka dari itu, penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta mampu menarik minat siswa dalam proses belajar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif sendiri merupakan penelitian yang tidak ada atau tidak menggunakan unsur hitungan (Moleong, 2010). Metode yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan (*Library Research*). Hadi (1990) mengemukakan bahwa disebut penelitian kepustakaan dikarenakan mengandalkan data dari sumber-sumber perpustakaan seperti buku, jurnal, ensiklopedia, dokumen, dan publikasi ilmiah lainnya. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2015) bahwa penelitian memerlukan landasan teoritis yang kuat dari literatur ilmiah yang relevan. Proses dalam penelitian ini dilakukan dengan meliputi pengumpulan, pembacaan, pencatatan, pengolahan, dan penyusunan laporan berdasarkan aturan penulisan yang berlaku. Data yang digunakan berasal dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, laporan penelitian, artikel penelitian, dan buku.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Pembelajaran Berbasis Teknologi (PBT) menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan berkolaborasi antara guru dan siswa, dengan menggunakan perangkat elektronik, perangkat lunak, aplikasi, platform online, dan sumber daya digital lainnya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan aksesibilitas, keterjangkauan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan sumber daya. Beberapa kekurangan PBT termasuk keterbatasan akses, distraksi, dan kurangnya interaksi sosial. Jenis media pembelajaran berbasis teknologi mencakup multimedia interaktif, video dan animasi digital, podcast, serta augmented reality. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan jenis tugas, tujuan pembelajaran, dan jenjang pendidikan siswa.

PBT sangat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, menjadikan pembelajaran efektif, efisien, menarik, dan merangsang perhatian serta konsentrasi siswa. Meski demikian,

terdapat tantangan seperti ketimpangan akses dan terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat melancarkan proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan tingkat keberhasilan belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan antara lain media audio, media visual, dan media audiovisual.

Pembelajaran Berbasis Teknologi (PBT) mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. PBT telah menjadi fokus utama dalam upaya peningkatan pendidikan di Indonesia, dengan program seperti Merdeka Belajar dan PembaTIK sebagai inisiatif pemerintah untuk mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus memanfaatkan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan personal. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan teknologi adaptif memudahkan personalisasi pembelajaran.

PBT sangat relevan dalam konteks pembelajaran jarak jauh, terutama di masa COVID-19. Peralihan ke pembelajaran jarak jauh telah mendorong penggunaan berbagai platform dan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, pengoptimalan teknologi digital diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, PBT tidak hanya sekedar alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun juga sebagai sarana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih dalam dan menjadi inovator di masa depan.

### **Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Pemanfaatan teknologi saat ini mutlak diperlukan oleh setiap manusia dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan mutu. Teknologi juga memegang peranan penting dalam bidang pendidikan karena dapat mengarahkan individu menuju tujuan yang telah ditetapkan selama proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, khususnya untuk memajukan dunia pendidikan, mengubah sistem lama yang sudah tidak relevan lagi saat ini. Oleh karena itu, teknologi hadir untuk memudahkan proses perubahan, termasuk dalam media pembelajaran. Media pembelajaran penting digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, diterima oleh siswa dan dilaksanakan oleh pendidik. Penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa memang sangat diperlukan, namun penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai dengan perubahan zaman juga menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan bagi tenaga pendidik. Selain itu agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mengikuti perkembangan zaman.

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, maupun audiovisual. Beberapa contoh media pembelajaran berbasis teknologi meliputi:

1. Media Augmented Reality (AR)  
Menggunakan teknologi AR untuk menambahkan elemen interaktif pada realitas atau gambar untuk membantu siswa lebih memahami konsep dan objek dalam proses pembelajaran.
2. Media Virtual Reality (VR)  
Teknologi VR digunakan untuk memungkinkan siswa merasakan lingkungan virtual untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam.
3. Media Artificial Intelligence (AI)  
Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) pada media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. AI dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan merekomendasikan materi pembelajaran yang memenuhi kebutuhan tersebut.
4. Media Multimedia Interaktif  
Menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
5. Digital Video dan Animasi  
Menggunakan video dan animasi untuk menyampaikan informasi dan mempelajari pesan Anda dengan cara yang lebih efektif dan menarik.
6. Podcast  
Podcast merupakan format audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, cerita, dan pengetahuan kepada pendengar. Penggunaan podcast untuk pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama keterampilan mendengarkannya. Selain itu, podcast memungkinkan siswa mendengarkan materi sebanyak yang diperlukan dan mengaksesnya kapan saja dan di mana saja sesuai jadwal mereka.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi hendaknya disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tingkat pendidikan yang ditempuh oleh siswa. Para tenaga pendidik juga harus memperhatikan karakteristik siswa, seperti keterampilan dan pengalaman, serta apakah media pembelajaran tersebut menarik bagi mereka. Dengan demikian, maka media pembelajaran berbasis teknologi ini akan mudah diterima oleh siswa maupun para tenaga pendidik. Untuk membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

### **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut :

1. Media Visual  
Termasuk gambar, grafik, diagram, dan segala bentuk representasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi.
2. Media Audio  
Melibatkan elemen suara, seperti rekaman audio, musik, atau narasi, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau konsep.
3. Media Audio Visual

Kombinasi dari elemen visual dan audio, mencakup presentasi multimedia, video, atau animasi, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif.

Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu sebagai berikut :

1. Dilihat dari sifatnya  
Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik intrinsik seperti visual, audio, atau kombinasi keduanya. Misalnya, media dapat bersifat grafis, auditif, atau audio-visual.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya  
Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi media massa (jangkauan luas) dan media terbatas (jangkauan terfokus). Media massa mencakup radio, televisi, dan internet, sedangkan media terbatas dapat berupa buku atau materi cetak lokal.
3. Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya  
Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media cetak, media visual, media audio, dan media audio-visual. Setiap jenis media ini memiliki karakteristik unik dalam menyampaikan informasi kepada pembelajar.

### **Contoh Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran di sekolah. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran di tingkat dasar. Penggunaan media pembelajaran memudahkan pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran dan juga merangsang semangat belajar mereka. Dalam era teknologi yang berkembang pesat, semakin banyak usaha untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian yang menguji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar semakin meningkat. Banyak sekolah dasar menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi, yang bisa menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran. Sejumlah media pembelajaran berbasis teknologi disajikan berdasarkan hasil penelitian untuk membantu guru dalam pengajaran di sekolah dasar, di antaranya sebagai berikut :

#### **1. Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR)**

Aplikasi *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu aplikasi yang unik digunakan karena dapat menambahkan elemen realitas ke dalam pengalaman pengguna. Ini terjadi secara visual dengan menggabungkan elemen digital dengan tampilan dunia nyata (Ramadhan et al., 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2015), penerapan *Augmented Reality* telah terbukti dapat meningkatkan aspek kognitif. Contohnya, kemampuan siswa dalam mengingat informasi terkait konsep gelombang, memahami fenomena-fenomena terkait gelombang, mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam mengerjakan soal terkait gelombang, dan kemampuan dalam menganalisis bagian-bagian dari suatu gelombang. Oleh karena itu, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan hasil belajar secara kognitif dan memiliki peran penting dalam pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI)**

*Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan adalah sistem komputer yang mampu menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kemampuan manusia (Sufyan & Ghofur, 2022). AI sering dijelaskan sebagai sistem yang membuat mesin memiliki kecerdasan sebagaimana manusia, sehingga sistem ini merujuk pada cara berpikir, bernalar, memecahkan masalah, mengingat, mengenali rangsangan, mengambil keputusan, dan merespons sebagaimana yang dilakukan manusia (Yanti & Thaha, 2022). Berdasarkan penelitian Maufidhoh & Maghfirah (2023), terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan pembelajaran berbasis AI dengan menggunakan media *puzzle maker*. Penggunaan AI melalui media *puzzle maker* pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan personalisasi pembelajaran dengan menganalisis kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu. AI juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang aktif dalam menyelesaikan masalah-masalah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran dengan menyediakan alat dan platform untuk memfasilitasi interaksi antar siswa.

## **3. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif**

Hasanuddin (dalam Ariyati & Misriati, 2016) mendefinisikan multimedia sebagai gabungan dari audio, teks, grafik, dan video yang dibuat berbasis komputer dan bisa digunakan secara interaktif. Multimedia interaktif merujuk pada cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia guna meningkatkan keterlibatan siswa serta interaksi dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa dapat mempelajari materi melalui berbagai sumber informasi yang disajikan secara interaktif melalui media multimedia. Penggunaan elemen-elemen seperti gambar, audio, video, dan animasi bertujuan untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan melibatkan bagi siswa (Komalasari et al., 2021). Berdasarkan hasil penelitian Abdurrahman et al. (2020) memperoleh informasi bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Penelitian lain oleh Nata & Putra (2021) pada materi rantai makanan kelas V SD menunjukkan bahwa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran membantu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan, dan inovatif.

## **4. Pembelajaran Berbasis Digital Video dan Animasi**

Pemanfaatan video pembelajaran memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Video memberikan fleksibilitas kepada guru dan memungkinkan mereka untuk memahami perspektif siswa (Sunami & Aslam, 2021; Taqiya et al., 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Ponza, Jampel, & Sudarma (2018) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah penerapan video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam pelajaran tematik kelas IV. Hasil penelitian Valentina & Sujana (2021) juga mendukung efektivitas penggunaan video pembelajaran animasi edukatif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, video animasi membantu siswa untuk fokus dalam belajar, memperkuat

kepercayaan diri guru dalam menyampaikan informasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **5. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline**

Menurut Sari & Harjono (2021), *Articulate Storyline* adalah sebuah jenis media yang mirip dengan *PowerPoint* dalam tampilannya, memiliki keunggulan yang jauh lebih banyak daripada *PowerPoint*. *Articulate Storyline* memiliki berbagai fitur tambahan yang mencakup penambahan karakter, beragam jenis kuis, kemampuan untuk menautkan URL dan tombol, lapisan yang memungkinkan pemisahan objek, serta *trigger* yang dapat mengarahkan tombol ke lokasi yang diinginkan. Selain itu, platform ini juga menyediakan berbagai format untuk publikasi seperti LMS, HTML5, Articulate Storyline Online, CD, dan Word, sehingga produk akhirnya menjadi lebih terperinci, interaktif, dan efektif secara keseluruhan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih et al (2020), ditemukan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dalam materi tentang kerajaan Hindu Buddha pada kelas IV SD telah meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran peserta didik. Peningkatan semangat belajar ini disebabkan oleh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melalui platform *Articulate Storyline*, yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih meluas mengenai materi yang dipelajari.

### **Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kelebihan signifikan bagi peserta didik. Pertama, mereka dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri dengan mudah mengakses berbagai sumber pembelajaran. Kedua, fleksibilitas waktu dan tempat belajar memungkinkan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan preferensi peserta didik. Ketiga, media berbasis teknologi dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, sesuai dengan tuntutan kurikulum K13. Keempat, media ini memberikan akses lebih luas terhadap pengetahuan dengan menyajikan berbagai topik pembahasan dari dalam dan luar negeri.

Meskipun media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak keuntungan, terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaannya :

- Keterbatasan akses: Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan konektivitas internet, sehingga menyebabkan kesenjangan digital antara siswa.
- Distraksi: Penggunaan teknologi dapat memicu distraksi, terutama jika siswa tidak memiliki pengawasan yang memadai. Siswa mungkin tergoda untuk menggunakan teknologi untuk tujuan selain pembelajaran.
- Kurangnya Interaksi Sosial: Pembelajaran berbasis teknologi dapat mengurangi interaksi sosial antara siswa dan guru, yang mungkin menghambat pengembangan keterampilan sosial siswa.

### **Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa**

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki beberapa manfaat Dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa :



1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran: Penggunaan media interaktif dan multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Mengaktifkan semua indera siswa: Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis.
3. Meningkatkan motivasi peserta didik: Media pembelajaran yang menarik dan informatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
4. Memperluas jangkang mengajar: Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mencapai lebih banyak siswa di lebih lama waktu, mengurangi beban kerja dan biaya pendidikan.

Dengan memahami macam-macam media pembelajaran berbasis teknologi, kelebihan dan kekurangannya, serta manfaatnya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

## SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran sangat mendukung guru dan siswa. Media dalam pembelajaran memberikan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan efisien, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Literasi digital siswa juga terasah karena langsung berinteraksi dengan teknologi dalam pembelajaran. Variasi media teknologi seperti Augmented Reality (AR), Artificial Intelligence (AI), multimedia interaktif, digital video, animasi, dan platform seperti Articulate Storyline memungkinkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, terdapat kendala seperti akses terbatas dan potensi distraksi. Pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu disertai perhatian terhadap aspek-aspek tersebut untuk memastikan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara efektif

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Journal Of Education Technology*, 4(1), 52.
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain multimedia pembelajaran tari rakyat berbasis android sebagai self directed learning mahasiswa dalam perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96-105.
- Kristanto, Y. D. (2020). Covid-19, Merdeka Belajar, dan Pembelajaran Jarak Jauh. *Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional*, 1–12.
- Majid, A. (2020). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Maufidhoh, I., & Magfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30-43.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227-237.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat eras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Sufyan, Q. A., & Ghofur, A. (2022). Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 62–71.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Susanto, R. (2019). *Konsep Teknologi Penulis*.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01-06..
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231-242.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Yuliana, I., Octavia, L. P., & Sudarmilah, E. (2020, April). Computational thinking digital media to improve digital literacy. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295.
- Yanti, R. D., & Thaha, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD. *MUBTADI: Jurnal Pe*