



## Penerapan Media Multiplatform dalam Pembelajaran IPS Abad 21

Salsabila Deti<sup>1</sup>, Salshabila Febrianti Sukmana<sup>2</sup>, Yona Wahyuningsih<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

---

### Abstract

Received: 6 Januari 2023  
Revised: 8 Januari 2023  
Accepted: 10 Januari 2023

*Learning is currently taking place continuously, from time to time until now. In the digital era of the 21st century, it brings many impacts that should not be underestimated in the world of education, especially education in Indonesia. In this century, teachers and students are required to be technology literate where technology is currently developing rapidly. Digital learning is a very sophisticated medium that is highly renewable. The benefits that can be obtained from this digital media, especially in the scope of education, include increasing the involvement of a student in learning activities, helping students in applying complex concepts and making students who have critical awareness. In today's digital era, it is imperative to innovate in learning at every educational institution. Utilization of digital learning as a learning tool which certainly has a good effect on the emergence of learning motivation in students, so that in digital learning it is expected that student learning achievements can be achieved optimally.*

**Keywords:** Social Studies Learning Multiplatform Media, 21<sup>st</sup> Century

(\*) Corresponding Author: [salsabiladeti27@upi.edu](mailto:salsabiladeti27@upi.edu)

**How to Cite:** Deti, S., Sukmana, S., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Media Multiplatform dalam Pembelajaran IPS Abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 473-487. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7633124>

---

## PENDAHULUAN

Menurut (Vebrianto Susilo, Nizan. Solahudin, and Suhandi Saputra 2021). Pada abad 21 seorang pendidik harus menguasai terlebih dahulu berbagai media platform untuk proses pembelajaran, supaya peserta didik bisa memahaminya dan mampu mempraktekannya untuk menunjang pendidikan di zaman sekarang dan masa mendatang. Inovasi media pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik ini sebagai upaya untuk memanfaatkan berbagai media platform dalam interaksi seorang guru dan juga peserta didik.

Pada era digital abad ini membawa banyak dampak yang tidak boleh dipandang oleh sebelah mata dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan di Indonesia. Dalam implikasi globalisasi sangat berdampak pada pelayanan pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Menurut (Ediati et al. 2018). Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa perkembangan pada media digital ini memberikan dampak yang begitu positif dalam aspek kehidupan khususnya pada pendidikan. Dalam menggunakan media digital akan mempunyai kesempatan untuk pemerolehan sumber informasi yang baru. Pada abad 21 ini, menjadikan sebuah kesempatan sekaligus timbulnya masalah jika tidak bisa menerima perubahan. Menurut (Nahdi and Jatisunda 2020) Pada abad ini dibutuhkan keterampilan supaya bisa menggunakan teknologi secara tepat, karena tidak dipungkiri media digital juga mempunyai dampak negatif seperti: informasi yang memiliki dampak negatif pun dapat ditemukan.



Dengan adanya perubahan yang bertumbuh kembang pesat maka melahirkan temuan baru yang akan memberikan manfaat berupa kemudahan kemudahan pada proses pembelajaran dan melahirkan permasalahan permasalahan baru. Oleh karena itu, harus dicermati kemudahan yang akan di dapatkan, karena pasti terlahir permasalahan yang baru dan akan diselesaikan melalui pemikiran yang baru pula. Permasalahan yang di hadapi adalah bagaimana cara mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media digital.

Menurut (Sabarua, Patalatu, and Besare 2020). Pemanfaatan media diberbagai platform dalam pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam hal ini seorang pendidik harus bisa mendesain materi materi pembelajaran menjadi menarik dan juga inovatif. Dalam pembelajaran abad 21 akan merubah berbagai cara pandang dan praktik dalam proses pembelajaran. Perkembangan pada era ini siswa maupun guru akan memperoleh pengetahuan baru dan pengetahuan yang melimpah secara cepat dan juga mudah. Pada perubahan ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi informasi kedalam proses pembelajaran. Pendidikan pada era digital, tidak sepenuhnya berpusat kepada guru tapi kepada peserta didik, dimana peserta didik harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Pada pembelajaran ini diperlukan kesiapan seorang guru dan peserta didik dalam berkomunikasi interaktif dengan menggunakan TIK. Media pembelajaran digital sangat diperlukan pada era digital ini seperti aplikasi aplikasi yang dapat memudahkan pada proses pembelajaran. Sehingga dengan hadirnya teknologi dan informasi bisa bermanfaat sebagai media dalam proses pembelajaran di era digital. Dengan menggunakan media digital ini, bertujuan agar meningkatnya kualitas pembelajaran di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang diteliti memanfaatkan metode studi pustaka atau penelitian pustaka. Menurut (HASANAH 2021). Kajian pustaka ini didapat dari literatur literatur seperti artikel, buku buku referensi, dan jurnal yang sesuai dengan yang sedang diteliti. Informasi literatur ini dikumpulkan sesuai dengan kegiatan penelitian. Penelitian ini adalah tahap prosedur pada implementasi penelitian yang berlangsung dan akan dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini pun disebut penelitian kualitatif. Berikut merupakan prosedur dari penelitian menggunakan metode kualitatif atau metode library research:

1. Penentuan masalah
2. Pengumpulan data dan referensi
3. Mengelola data dan bahan referensi
4. Pengembangan data serta analisisnya
5. Hasil penelitian
6. Simpulan dan saran

## **PEMBAHASAN**

Menurut (Garini, Respati, and Mulyadiprana 2020). Berbagai materi pembelajaran kontekstual dapat disajikan melalui media digital. Media pembelajaran digital yaitu salah satu media yang dapat menarik perhatian dan

minat peserta didik karena media pembelajaran digital ini tidak membuat siswa bosan dalam pembelajaran dan suasana kelas pun akan menjadi menarik juga menyenangkan. Sedangkan menurut (Assidiqi and Sumarni 2020). Media digital adalah suatu program yang bisa menunjang pada saat pembelajaran online dan dapat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa platform digital yang digunakan pada pembelajaran daring yaitu *Whatsapp Group* (WAG), *Google Classroom* (GC) dan lain sebagainya.

(Purwati 2021). Mengemukakan bahwa pembelajaran digital adalah media yang sangat canggih yang sangat terbaru. Manfaat yang bisa di dapat dari media digital ini, khususnya dalam ruang lingkup pendidikan diantaranya, dapat meningkatkan keterlibatan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah siswa memahami konsep konsep yang sulit dipahami dan membuat siswa mempunyai kesadaran yang kritis.

a) Media Pembelajaran Digital

Secara etimologi media ialah bentuk umum dari kata medium yaitu pengantar atau penghubung. Asal kata media dalam bahasa arab, disebut dengan wasala, yang berarti penyampai pesan dari yang mengirim ke yang mendapatkan pesan. Sedangkan menurut terminologi atau istilah, ada beberapa tokoh memberi pengertian:

- 1) Menurut Gagne (dalam Sadirman dkk, 1993:1), media ialah jenis jenis komponen dan sekitarnya.
- 2) Gerlach dan Ely (1971) menyebutkan, media merupakan manusia, materi dan kejadian yang dapat membangun suatu kondisi agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik/guru, buku, dan lingkungan sekolah adalah media.
- 3) Menurut Martin dan Briggs (1986), media adalah mencakup semua sumber yang diperlukan tujuannya untuk melakukan sebuah komunikasi dengan pelajar. Dalam hal ini, bisa menggunakan media yang berupa perangkat keras ataupun lunak.
- 4) Asosiasi Pendidikan Nasional yaitu National Education Association/NEA mengartikan bahwa media pada dunia pendidikan berupa benda yang bisa dimanifulasikan, didengar, dibaca, dilihat dan juga dapat dibicarakan beserta instrumen yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- 5) Menurut Hamalik (1994) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan, tujuannya untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran. Dalam hal ini dapat merangsang minat, perhatian dan keinginan pelajar dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuannya.

Dapat disimpulkan dalam pengertian diatas, media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu dalam sebuah proses pembelajaran, dapat berfungsi untuk memperjelas sebuah pesan yang disampaikan pada saat pembelajaran, oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pendidikannya atau menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga efisien.

Pembelajaran digital memiliki dimensi menurut (Amarulloh, Surahman, and Meylani 2019), potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, meliputi potensi alat komunikasi, potensi alat mengakses informasi dan potensi alat Pendidikan atau pembelajaran.

Dari berbagai media pembelajaran tentunya memiliki kemampuannya masing-masing, maka dari itu, seorang guru SD diharapkan dapat menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhannya dalam setiap proses pembelajarannya. Maksudnya, jangan sampai penggunaan media pembelajaran ini menjadi sebuah penghalang bagi pendidik atau guru yang akan melakukan proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Tentu saja, media ini dapat menjadi sebuah alat untuk membantu dan juga mempercepat ataupun mempermudah pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

Dalam menggunakan media pada saat melakukan proses belajar mengajar didalam kelas diperlukan sebuah pedoman umum, diantaranya:

- a) Tidak ada sebuah media yang terbaik, karena semua media pembelajaran itu mempunyai kelebihan dan juga kekurangan. Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan kombinasi dua media sangat disarankan, karena dapat membantu tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.
- b) Dalam penggunaan media harus bisa mempertimbangkan pada kecocokan ciri media dengan karakteristik/ciri materi pelajaran yang akan di sajikan.
- c) Dalam menggunakan media pembelajaran harus bisa melibatkan peserta didik untuk senantiasa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran pada saat ini sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu untuk proses pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Semakin meluasnya kemajuan pada bidang komunikasi dan juga teknologi, maka pelaksanaan pembelajaran semakin dituntut agar mendapatkan media pembelajaran dan pendidikan yang sangat bervariasi, karena belajar merupakan sebuah proses internal dalam diri seseorang. Maka guru bukanlah satu satunya sumber belajar bagi peserta didik, namun merupakan komponen dari sumber belajar yang disebut dengan orang.

*Association for Educational Communication and Technology* (AECT) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pesan, di dalamnya erdapat kurikulum dan mata pelajaran
- 2) Orang, di dalamnya terdapat guru, siswa, orang tua, tenaga ahli dan lain sebagainya.
- 3) Bahan, yaitu sebuah format yang bermanfaat untuk menyimpan sebuah pesan pembelajaran contohnya: buku paket, modul, buku teks dan program video.
- 4) Alat atau sarana, untuk menyajikan bahan pada nomor 3 diatas. Contohnya: proyektor OHP, film tape recorder dan sebagainya.
- 5) Teknik, atau prosedur/ cara yang digunakan untuk memberikan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajarannya. Di dalamnya terdapat: permainan, ceramah, Tanya jawab simulasi dan sebagainya.
- 6) Latar/ lingkungan, seperti pengatuan ruang, pencahayaan dan lain lain.

#### b) Model Pembelajaran Media Digital

Pada era digital ini, didukung dengan jaringan internet dan memungkinkan setiap orang untuk bisa belajar secara mandiri tanpa diarahkan oleh guru. Ada beberapa model pembelajaran pada era digital saat ini, diantaranya:

1) *Blended Learning*

Menurut (Widiara 2020). Blended learning atau bisa disebut dengan pembelajaran campuran adalah sebuah pendidikan formal yang sebagian siswa belajar dengan melalui berbagai konten ataupun petunjuk yang disampaikan secara online. Pembelajaran blended learning merupakan sebuah perpaduan antara pembelajaran tradisional dan juga modern/teknologi. Blended learning merupakan sebuah strategi pembelajaran yang tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi atau disebut dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran blended learning adalah pembelajaran yang berkombinasu secara efektif dalam cara penyampaian guru mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda. Keuntungan dengan penggunaan model blended learning ini sebagai kombinasi pengajaran secara face to face dan pengajaran yang dilakukan secara online.

2) *Distant Learning* (Pendidikan Jarak jauh)

Pembelajaran dengan model distant learning bisa diartikan dengan proses pembelajaran dimana guru dan peserta didiknya berada pada lokasi yang terpisah, baik itu di dalam jaringan maupun di luar jaringan. Pada distant learning ini guru dan juga peserta didik mempunyai waktu yang fleksibel pada saat belajar menggunakan aplikasi diantaranya: zoom, google meet, youtube, buku, whatsapp grup dan lain sebagainya. Bisa disimpulkan bahwa pembelajaran distant learning ini mempunyai ciri khas yaitu pembelajaran yang di kelola dengan mengatur belajar secara mandiri dan juga tidak ada kontak langsung antara guru dengan peserta didik.

Menurut (Efendi 2020). Ada beberapa prinsip dalam pembelajaran distant learning ini, diantaranya (1) Pembelajarannya dapat di akses oleh peserta didik, dimana pun peserta didik berada. (2) Peserta didik mempunyai hak dan kesempatan dalam pembelajaran mengenai bahan ajar dan pada segi waktunya. (3) *Distant learning* merupakan pembelajaran tanpa melakukan tatap muka tapi tidak mengurangi kualitas mengenai proses pembelajaran maupun dari segi materinya.

3) *Mobile Learning*

*Mobile learning* ini bermanfaat bagi siswa untuk menonton konten konten pembelajaran tanpa terikat oleh waktu ataupun ruang. *Mobile learning* ini merupakan pembelajaran dengan bantuan teknologi seluler dan memberikan kemudahan Dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran. Menurut (Nasution 2016). Dengan bantuan aplikasi mobile learning ini akan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, dengan bantuan mobile device ini, bisa dibuatkan bahan bahan pembelajaran yang dapat membuat siswa interaktif pada proses belajar mengajar.

c) Pembelajaran Abad 21

Pada pendidikan saat ini diharapkan bisa menciptakan SDM yang tentunya harus mampu menciptakan dan mempunyai kemampuan dalam berkolaborasi maupun berkomunikasi dengan baik, yang bisa menggunakan teknologi dengan baik, berpikir secara kreatif dan inovatif juga memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah secara sendiri.

Pembelajaran abad 21 ini ditujukan untuk mempersiapkan generasi muda manusia inonesia untuk dapat menempuh kemajuan teknologi inormasi komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran pada abad 21 ini merupakan implikasi dari adanya perkembangan masyarakat dari waktu kewaktu. Apalagi pada masa pandemic covid 19 pembelajaran berbasis online dan teknologi menuntut peran pendidik maupun peserta didik untuk mengevaluasi keefektivitas dan kesesuaian dengan kebutuhan belajar masa sekarang. Yang sangat penting dilakukan pesertadidik untuk tetap memenuhi aspek dalam pembelajaran baik dalam proses kecerdasan, keterampilan, pengetahuan, nilai moral maupun estetika dalam pembelajaran (Zhu and Liu 2020).

Oleh sebab itu perkembangan dalam aspek digitalisasi yang semakin berkembang mau tidak mau pendidik maupun pesertadidik pada pembelajarannya harus sejalan dan mengikuti perkembangan digitalisasi tersebut. Pendidik juga perlu memiliki pemahaman bahwa keprofesionalisme pendidik pada pembelajaran abad 21 ini bukanlah Cuma keahlian dan keterampilan dalam hal tertentu. Tetapi pendidik dan peserta didik dituntut untuk menjadi ahli dan berkolaborasi dengan siswa untuk menemukan penemuan penemuan baru dalam setaip proses pembelajaran. Pembelajaran abad 21 ini bukanlah hanya sebuah produk pada konsep pendidikan yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik, melainkan pembelajaran abad 21 ini harus menjadi sebuah pelecut semangat bagi para peserta didik agar peserta didik mampu konsisten dan berkomitmen dalam menyikapi realitas pada kehidupan digital abad 21 ini.

Seorang ilmuan Jennifer Nichols menyatakan bahwa terdapat 4 prinsip pembelajaran di abad 21, antara lain:

(1) Pengajaran harus berpusat pada siswa

Pengembangan pembelajaran pada abad 21 ini sebaiknya memakai pendekatan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Siswa ditempatkan selaku subyek yang secara aktif meningkatkan atensi serta kemampuan yang dimilikinya pada pendidikan. Siswa tidak lagi dituntut untuk mencermati, mendengarkan, serta menghafal modul pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Melainkan berupaya untuk mengkonstruksi pengetahuan serta keterampilan, yang cocok dengan kapasitas serta tingkatan pertumbuhan berfikirnya, sembari siswa diajak berkontribusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dimasyarakat.

(2) Pendidikan harus kolaboratif

Pada pendidikan kolaboratif siswa wajib diberikan pembelajaran yang membuat siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan orang lain. Berkolaboratif dan bekerjasama dengan orang-orang yang

memiliki latar belakang yang berbeda dalam latar budaya serta nilai-nilai yang dianutnya. Dalam menggali data serta membangun arti, siswa butuh didorong buat dapat bekerjasama dengan temanteman di kelasnya. Dalam menjalankan sesuatu proyek, siswa butuh dibelajarkan caranya untuk menghargai kekuatan serta talenta pada setiap orang dan cara untuk mengambil peran serta membiasakan diri secara tepat dengan mereka.

(3) Pembelajaran harus memiliki konteks

Pembelajaran sendiri tidak akan berarti bila pembelajaran tersebut tidak memperoleh dampak yang besar terhadap kehidupan siswa di luar sekolah. Oleh sebab itu, modul ataupun materi pada pelajaran butuh berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendidik meningkatkan metode pembelajaran yang menghubungkan siswa tersambung dengan dunia nyata (*real word*). Guru menolong siswa supaya bisa menciptakan nilai, arti serta kepercayaan atas apa yang lagi dipelajarinya dan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan tiap harinya. Guru melaksanakan evaluasi kinerja siswa yang terhubung dengan dunia nyata.

(4) Sekolah harus terintegrasi dengan masyarakat.

Dalam pengupayaan untuk menyiapkan peserta didik yang bertanggung jawab dalam menjadi warga Negara, sekolah selayaknya untuk memberikan fasilitas siswa untuk terlibat langsung dalam lingkungan sosial masyarakatnya. Seperti, menyelenggarakan aktivitas dedikasi warga, dimana siswa bisa belajar mengambil peran serta melaksanakan kegiatan tertentu dalam area sosial. Siswa bisa dilibatkan dalam bermacam pengembangan program yang terdapat di masyarakat, semacam: program kesehatan, pembelajaran, lingkungan hidup, serta sebagainya. Tidak hanya itu, siswa butuh diajak pula untuk mendatangi panti- panti asuhan, panti jompo guna melatih kepekaan empati serta kepedulian sosial siswa.

d) Pembelajaran IPS

Pada abad 21 pada pembelajaran IPS sedang menghadapi tantangan. Maka dari itu, tujuan IPS tidak terlepas pada pembentukan warga Negara yang baik. Siswa yang sedang belajar IPS seharusnya memiliki sikap juga perilaku yang baik. Pada kenyataannya sering dijumpai siswa yang berperilaku tidak baik dan melanggar aturan juga tidak mempunyai keterampilan sosial. Banyak juga yang mempunyai penyimpangan perilaku yang bertentangan pada nilai nilai sosial.

Penggunaan teknologi menurut (Heafner 2004) merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu inovasi sangat diperlukan supaya dalam mata pelajaran IPS tidak membosankan, yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Sebagai pengajar harus bisa mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan belajar secara benar.

Dengan pemanfaatan teknologi maka cara mengajar guru IPS harus di ubah supaya siswa bisa mengeksplor sampaimana kemampuan yang dimilikinya. Pada abad 21 ini menuntut agar terciptanya inovasi baik

dalam pendidikan dan pembelajaran terkecuali dengan pendidikan IPS. Peningkatan dalam mata pembelajaran IPS sudah seharusnya dilakukan dalam tujuan agar bisa berbaur dengan perubahan dan tantangan pada abad 21 ini. Sejalan dengan itu (Mahanal 2017) menyebutkan bahwa peran dari seorang pengajar dalam mempersiapkan siswa menuju abad 21 yang sangat penting. Pada abad 21 ini Indonesia akan menyambut generasi milenial yang nantinya diharapkan bisa berpikir secara kritis, inovatif, kolaboratif, kreatif dan berdaya saing secara global.

e) Inovasi Pembelajaran Era Digital dan Manfaatnya

Pada era ini, menjadikan keharusan untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran pada tiap lembaga pendidikan misalnya di sekolah, metode lama mulai ditinggalkan, meskipun masih ada yang menggunakan metode lama tetapi tetap harus mengikuti cara yang terbaru. Tujuannya sebagai penyesuaian diri pada lembaga pendidikan karena dituntut oleh sebuah zaman. Menurut (Azis 2019). Generasi digital dapat bisa diakses mencari informasi tanpa terbatas oleh ruang maupun waktu, diantaranya:

a. *Google Sites*

Aplikasi ini adalah sebuah produk google sebagai tools untuk membuat sebuah situs. Penggunaannya sangat mudah di kelola oleh pengguna baru. *Google sites* ini bermanfaat untuk *e-learning*, baik untung seorang guru. Sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran secara daring. Dengan menggunakan media google sites ini, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan lengkap. Misalnya, ketika guru memberikan tugas bisa melalui website, hal ini membuat peserta didik atau mahasiswa tidak tertinggal mengenai informasi tugas yang di berikan.

b. *WhatsApp*

Aplikasi *whatsapp* ini aplikasi yang banyak digunakan oleh negara Indonesia, dari generasi tua sampai generasisekarang, tidak terlepasnya dengan penggunaan aplikasi whatsapp. Oleh karena itu, aplikasi ini bisa digunakan sebagai proses pembelajaran. Pada dunia pendidikan, banyak menggunakan salah satu media digital yaitu whatsapp. *Whatsapp* ini banyak sekali manfaatnya diantaranya: bisa mengirim pesan, pesan suara, gambar kontak person, dokumen, bisa berdiskusi dan sebagainya. Aplikasi ini juga bermanfaat dalam pembelajaran sangat cepat dan tepat, dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran, seperti: pemberian tugas jika guru tidak hadir, guru bisa mengirimkan silabus atau materi pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik bisa dengan hitungan detik,

c. *Google Drive*

Guru dapat menggunakan proses belajar di kelas menggunakan *google drive*. Seperti contoh manfaatnya yaitu: a) siswa diberikan tayangan berupa video. b) guru dalam aplikasi ini bisa memberikan topik pembelajaran dan disini siswa dan juga guru bisa berdiskusi. c) Aplikasi *google drive* ini bisa dimanfaatkan untuk merekam keaktifan dan aktivitas siswa, dan bisa merekam kehadiran dan nilai siswa. d) Dalam *google drive* bisa melakukan evaluasi pembelajaran dan dapat



digunakan untuk evaluasi pendidikan. Dalam media pembelajaran ini juga memberikan *space*/ruang penyimpanan yang banyak sekitar 15 GB, yang dapat menyimpan banyak file.

d. *Google Classroom*

*Google classroom* adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu untuk pembelajaran campuran yang bisa di lakukan dengan online dan juga tidak menggunakan biaya. Fasilitas yang ada pada aplikasi ini sangat banyak yang dapat meringankan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajarnya. Menurut (Wati 2020). Aplikasi ini memiliki fitur yang dengan mudahnya memperlihatkan berupa halaman yang disediakan, laman tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik tidak perlu repot mencari tugas apa saja yang di berikan guru, karena dengan otomatis tugasnya akan terkirim pada aplikasi ini dan juga bisa melalui *e-mail* siswa. Guru dapat memberikan tugas ataupun materi bisa dalam bentuk dokumen, video, gambar dan file-file lainnya.

f) Pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar peserta didik

Motivasi sendiri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan keberlangsungan dalam proses pembelajaran. Motivasi memiliki makna yang penting dalam proses pembelajaran, dengan terdapatnya motivasi didalam diri siswa dapat menciptakan timbulnya semangat belajar siswa begitu pun dengan sebaliknya apabila dalam diri siswa tidak terdapat motivasi untuk belajar maka akan menghambat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran digital itu sendiri.

Motivasi belajar peserta didik yaitu merupakan niat atau keinginan yang terdapat didalam diri peserta didik untuk senantiasa selalau berperan aktif pada usaha-usaha dalam melakukan upaya belajar. (Chou, Block, and Jesness 2012) juga menyebutkan bahwa siswa yang cenderung gemar menyelesaikan masalah secara mandiri pada tugas tertentu dapat dikategorikan motivasi intrinsik, lain lagi dengan pembelajaran yang dibantu oleh pengajar untuk memecahkan beberapa masalah yang terjadi dalam belajar dikategorikan sebagai perilaku eksternal.

Pembelajaran digital berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dikarenakan pada pembelajaran digital siswa secara tidak langsung tidak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, siswa secara maksimal belajar atas keinginan mereka sendiri. Pada pembelajaran digital siswa dituntut untuk belajar mandiri, dengan media dan tempat bervariasi sesuai keinginan siswa karena pembelajaran digital ini bersifat fleksibel. Penggunaan pembelajaran yang sesuai dengan pesertadidik dapat membantu siswa dalam penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang dapat dipelajari peserta didik sendiri hingga peserta didik mendapatkan kepuasan

Pemanfaatan pembelajaran digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap munculnya motivasi belajar siswa, sehingga pada pembelajaran digital diharapkan pada prestasi belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Hadirnya pembelajaran digital berpengaruh pada perubahan perilaku peserta didik maupun pendidik. Pembelajaran

digital pada masa abad 21 ini telah menjadi sarana wajib yang ada di setiap sekolah. Sarana pembelajaran digital yang bermutu tentunya dapat meningkatkan bagaimana kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar lagi. Motivasi ini membentuk siswa atas kesadaran diri tentang bagaimana pentingnya belajar untuk meningkatkan kualitas mutu dirinya dan bekal untuk siswa dimasa mendatang.

g) Dampak positif dan negatif pembelajaran digital

Pada era pembelajaran digital atau pembelajaran abad 21 sekarang ini pengetahuan dan teknologi berkembang dengan dengan sangat pesat. Meski pembelajaran digital berkembang secara pesat akan tetapi tidak bisa menggantikan peran pendidik /guru dan interaksi pembelajaran antara siswa dan pendidik. Pada pembelajaran digital ini menuntut seluruh pihak yang berkaitan dengan pembelajaran untuk senantiasa berpikir kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital saat ini. Peran guru yang melek akan digital dalam mendukung adanya pembelajaran digital tentunya sangat penting perannya karena pada penggunaan alat digital yang digunakan secara fundamental dapat merubah sifat dari pengetahuan yang bermakna bahwa pengajar memaksimalkan cara yang lebih aktif, kreatif, kolektif, dan pribadi dalam membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital kepada siswa. Tentunya setiap pembelajaran pasti terdapat dampak positif maupun negatif

Dampak positif pembelajaran digital yaitu:

- Efisiensi

Dari sudut pandang siswa, pembelajaran digital ini memungkinkan siswa untuk lebih mengeksplorasi menemukan cara yang lebih fleksibel lagi untuk dipelajari. Pembelajaran melalui teks kini telah digantikan oleh interaksi, peluang dengan pengajar dan siswa lainnya dengan basis kapan saja dan di mana saja. Oleh sebab itu pembelajaran digital memupuk kompetensi dan keterampilan belajar di kalangan siswa. Pembelajaran digital menawarkan jalan yang lebih luas lagi bagi siswa untuk terus belajar, memperoleh, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dengan memahami dan menafsirkan pada suatu waktu dan di tempat pilihan mereka. Pembelajaran digital ini memungkinkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

- Tidak ada batasan

Pembelajaran digital ini menawarkan kepada siswa waktu dan tempat pembelajaran yang nflexibel dalam menyampaikan atau menerima informasi pembelajaran. Dalam lingkungan *e-learning*/pembelajaran digital berbagai alat dan teknologi digunakan seperti pengajaran menggunakan internet, pendidikan berbasis web, siaran TV dan radio, Kelas Virtual, pembelajaran terdistribusi, obrolan audio, konferensi video, dan diskusi online yang merupakan alat utama yang membantu siswa mengakses informasi yang ditingkatkan dari sudut mana pun di dunia.

- Hemat biaya dan Menghemat Waktu

Pembelajaran digital menawarkan peningkatan pendidikan yang luar biasa melalui layanan pembelajaran online, akses informasi yang lebih lagi, komunikasi yang tentunya baik dan efisiensi biaya. Saat ini para pelajar sudah fasih dalam mengoperasikan ponsel pintar, pesan teks, dan menggunakan internet, jadi menjalankan pembelajaran blended learning ini telah menjadi urusan yang sederhana yang bisa diatasi karena dengan sendirinya biayanya berkurang karena setiap individu sekarang membawa Smartphone dan penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) telah memimpin informasi di ujung jari kita. Pembelajaran tradisional secara keseluruhan mahal karena pembelajaran tradisional memakan waktu yang lama dan hasil yang berbeda. Pembelajaran digital kini telah menjadi pengganti pembelajaran tradisional yang lebih cepat, murah dan berpotensi lebih baik.

- Kemudahan Dalam Belajar

Dengan penemuan dan pengenalan komputer dan internet pada abad pembelajaran digital ke-20, alat pembelajaran dan metode penyampaian diperluas. Materi konten pengiriman online telah membantu orang-orang yang tidak dapat bersekolah, kuliah atau melanjutkan pendidikan karena keterbatasan waktu atau geografis. Namun *E-learning* telah terbukti menjadi platform terbaik untuk menyediakan materi konten di depan pintu mereka. Ini membantu membangun basis pengetahuan, memperluas keahlian mereka dan memperkaya hidup mereka melalui pengetahuan yang diperluas. Kadang-kadang menjadi tidak mungkin untuk terlibat dan menghadiri kuliah online karena mereka yang melewatkan kuliah dapat melihat rekaman sesuai waktu mereka yang nyaman atau dapat menontonnya lebih lanjut untuk pemahaman mereka. Sekali lagi kendala bahasa dapat diatasi karena konten tersedia dalam berbagai bahasa daerah. Keterampilan praktis agak sulit untuk dipahami tetapi Anda dapat dengan mudah membagikan informasi tentangnya.

Tentunya selain memiliki dampak positif, pembelajaran digital juga memiliki dampak negatif, digitalisasi dapat menimbulkan sifat-sifat yang apatis, individualism, kecanduan akan informasi bahkan digitalisasi dapat menyebabkan timbulnya tindak kejahatan. Penggunaan tes dengan berbasis pembelajaran digital meningkatkan kemungkinan bagi peserta didik untuk berbuat curang, karena pada pembelajaran digital peserta didik jauh lebih mudah untuk mengakses mesin pencarian/google untuk menemukan jawaban yang terdapat pada soal tes.

Selain itu pada penggunaan tes berbasis digital tingkat kebocoran soal tes lebih tinggi dibandingkan dengan tes berbasis kertas. Dengan kelihaihan dan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa, siswa mampu melakukan hacking pada sistem aplikasi pembelajaran yang digunakan, hal itu bisa disebabkan karena

kebocoran akun pengajar atau pihak-pihak yang bersangkutan. Kecenderungan negatif pada penggunaan pembelajaran digital dapat menciptakan siswa yang ingin serba instan karena pada generasi sekarang mereka cenderung menggunakan segala sesuatu hal yang mudah, praktis dan instan, yang membuat peserta didik memiliki sikap malas untuk melakukan segala hal yang dapat membuat siswa rumit, penggunaan pembelajaran berbasis digital apabila pada penggunaannya tidak dibarengi dengan komitmen, niat dan alur yang benar dapat menimbulkan efek-efek negatif dari luar konten pembelajaran. Sehingga pada pelaksanaannya mengharuskan pendidik untuk menguasai dan sangat memahami pelaksanaan pembelajaran digital untuk memberikan arahan dan komitmen yang positif sehingga bisa mencegah hal-hal yang tidak diinginkan dari penggunaan pembelajaran berbasis digital.

Dampak negatif pembelajaran digital yaitu:

- Kesetaraan dan Aksesibilitas terhadap Teknologi  
Pembelajaran digital mengharuskan siswa untuk mengakses program lingkungan belajar digital, kurangnya akses untuk beberapa siswa karena alasan ekonomi atau logistik akan mengecualikan siswa yang tidak memenuhi syarat pembelajaran digital tersebut. Permasalahan ini merupakan permasalahannya jika siswa tidak mampu membeli teknologi yang digunakan institusi, mereka akan tertinggal dalam pembelajaran digital.
- Literasi Komputer  
Baik pengajar maupun peserta didik diharuskan memiliki tingkat pengetahuan mengenai penggunaan computer, minimalnya siswa bisa mengoperasikan nya agar setidaknya siswa sukses dalam lingkungan pembelajaran digital. Misalnya, mereka harus dapat menggunakan berbagai aplikasi *web, google, google meet, zoom, google classroom*. Jika peserta didik tidak bisa menggunakan pembelajaran digital maka mereka tidak berhasil dalam pembelajaran berbasis digital.
- Keterbatasan Teknologi  
Teknologi yang cepat dan andal sangat penting bagi berlangsungnya pembelajaran digital. Namun pada teknologi yang tercanggih pun tidak bisa menjamin 100% bisa diandalkan. Kerusakan dan gangguan dapat terjadi kapan pun dan dimana pun disepanjang sistem, misalnya server yang terkendala dan membuat semua peserta keluar dari kelas, seorang siswa dapat mengakses kelas tetapi jaringan yang terdapat di rumah dan servernya turun membuat siswa tersebut sulit memasuki kelas lagi karena koneksi internet tidak dapat terhubung lagi.
- Kurikulum  
Kurikulum pada pembelajaran digital harus dipertimbangkan dan dikembangkan dengan cermat supaya terciptanya pembelajaran yang berhasil. Sering kali, dalam pemilihan kurikulum ini ditentukan secara tergesa gesa yang tentunya tujuannya untuk mempercepat terlaksananya program pembelajaran jarak jauh. Metodologi & kurikulum pada pembelajaran digital yang berhasil pada penggunaannya harus

mencerminkan penggunaan dialog antar siswa (dalam bentuk komunikasi tertulis), serta interaksi dan partisipasi kelompok.

## **KESIMPULAN**

Perkembangan pada era digital ini memungkinkan peserta didik maupun guru akan mendapatkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang melimpah secara cepat dan juga mudah. Pada perubahan ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi informasi kedalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada era digital ini tidak berpusat kepada guru tetapi kepada peserta didik, dimana peserta didik harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu dalam sebuah proses pembelajaran, dapat berfungsi untuk memperjelas sebuah pesan yang disampaikan pada saat pembelajaran, oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pendidikannya atau menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Model pembelajaran pada era digital saat ini yaitu *Blended Learning*, *Distant Learning* (Pendidikan Jarak jauh), dan juga *Mobile Learning*. Inovasi pembelajaran pada pembelajaran digital ini bisa mengakses beberapa aplikasi seperti *Google Sites*, *Whatsapp*, *google drive* dan *google classroom*

Pembelajaran digital berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran IPS dan juga motivasi belajar siswa. hal ini dikarenakan pada pembelajaran digital siswa secara tidak langsung siswa tidak dapat dipengaruhi baik itu dilingkungan sekitarnya, siswa yang memaksimal belajar atas keinginan mereka sendiri. Sarana pembelajaran abad 21 atau digital yang bermutu tentunya dapat menumbuhkan lagi bagaimana kualitas belajar siswa dan meningkatkan semangat motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Motivasi ini membentuk siswa atas kesadaran tentang bagaimana pentingnya belajar untuk meningkatkan kualitas mutu dirinya dan bekal untuk siswa dimasa mendatang.

Dampak positif dari pembelajaran digital efisiensi, tidak ada batasan, hemat biaya dan waktu, kemudahan dalam belajar. Selain memiliki dampak positif, pembelajaran digital juga memiliki dampak negatif, digitalisasi dapat menimbulkan sifat-sifat yang apatis, individualism, kecanduan akan informasi bahkan digitalisasi dapat menyebabkan timbulnya tindak kejahatan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam pembuatan jurnal ini tidak terlepas dari adanya dukungan yang diberikan teman-teman serta dosen mata kuliah yang penulis banggakan. Berbagai tantangan yang datang dalam penulisan jurnal ini dapat dihadapi karena adanya dukungan yang diberikan menjadi sumber kekuatan. Dengan metode penelitian kualitatif ini tidak terdapat banyak pengeluaran finansial yang di keluarkan dalam melakukan penelitian. Hal ini membuat penulis merasa sangat bersyukur dengan selesainya artikel ini sebagai bentuk tugas kuliah. Semoga dapat bermanfaat untuk penulis sendiri serta masyarakat luar yang membaca artikel ini sebagai bahan referensi dalam mencari informasi sesuai dengan bahasan materi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, and Vita Meylani. 2019. "Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital." *Metaedukasi* 1(1): 13–23.
- Assidiqi, Muhammad Hasbi, and Woro Sumarni. 2020. "Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*: 298–303.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/601/519>.
- Azis, Taufiq Nur. 2019. "Strategi Pembelajaran Era Digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1(2): 308–18.
- Chou, Chientzu Chientzu, Lanise Block, and Renee Jesness. 2012. "A Case Study of Mobile Learning Pilot Project in K-12 Schools." *Journal of Educational Technology Development and Exchange* 5(2).
- Ediati, A. et al. 2018. "Program Peningkatan Literasi Media Digital Terintegrasi Pada Siswa Melalui Psikoedukasi Orangtua Dan Guru Di Sd Negeri Tembalang Semarang." *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian pada Masyarakat* 1: 424–28.
- Efendi, Didik. 2020. "Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Model Distance Learning Di Sekolah Dasar Kota Jayapura." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5(1): 54.
- Garini, Annisa Widya, Resa Respati, and Ahmad Mulyadiprana. 2020. "Penggunaan Media Berupa Digital Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar." *jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(4): 186–91.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26558/13421>.
- HASANAH, MULYA FAIDATUL. 2021. "Efektivitas Penggunaan Whatsapp Group (Wag) Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Masa Pandemi Covid-19." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1(2): 82–87.
- Heafner, Tina. 2004. "Using Technology to Motivate Students to Learn Social Studies." *Contemporary Issues in Technology and Teacher* 4(1): 42–53.  
<http://www.citejournal.org/vol4/iss1/socialstudies/article1.cfm>.
- Mahanal, Sustriyati. 2017. "Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21." *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo* 1(September 2014): 1–16.
- Nahdi, Dede Salim, and Mohamad Gilar Jatisunda. 2020. "Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Cakrawala Pendas* 6(2): 116–23.
- Nasution, Muhammad Irwan Padli. 2016. "Efektif Berbasis Mobile." *Iqra'* 10(1): 0–14.
- Purwati, Ledi Merlin. 2021. "Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar." *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 5(2): 152–58.
- Sabarua, Jeffrey Oxianus, Jonherz Stenlly Patalatu, and Stefen Deni Besare. 2020. "Pelatihan Pembelajaran Daringbagi Guru-Guru Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Literasi Digital Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 1(2): 147–55.
- Vebrianto Susilo, Sigit, M Nizan. Solahudin, and Dudu Suhandi Saputra. 2021. "Efektifitas Pembelajaran Melalui Media Zoom Meeting Dalam

- Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar.” *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*: 24–29.
- Wati, Ni Nyoman Kurnia. 2020. “Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Learning Di Sekolah Dasar.” *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu* 1(2): 180–89. <http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/jurnalmutu/article/view/913>.
- Widiara, I Ketut. 2020. “Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital.” *Jurnal pendidikan* 2(December): 50–56.
- Zhu, Xudong, and Jing Liu. 2020. “Zhu-Liu2020\_Article\_EducationInAndAfterCovid-19Imm.Pdf.” : 695–99. <https://link.springer.com/article/10.1007/s42438-020-00126-3>.