Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 01, Maret 2026

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI KONSEPTUAL

Lukman Saleh[1], Nizmah Amad Bahasoan[2]
[1,2]Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon
[1]lsaleh@gmail.com, [2]nizmahbhs@gmail.com

ABSTRACT

The use of technology-based learning media for elementary school students has become a crucial need in the digital era. Challenges faced by conventional learning, such as low motivation and difficulty understanding abstract concepts, drive the need for innovative teaching methods. This study aims to analyze the types of technology-based learning media that are effective in increasing elementary school students' motivation and understanding. The method used is descriptive qualitative through literature review and case studies. The results show that interactive multimedia, mobile applications, educational games, learning videos, and LMS contribute positively to learning motivation and conceptual understanding. Technology integration also supports the development of students' digital skills and creates more effective and engaging learning.

Keywords: Learning media, educational technology, elementary school students, learning motivation

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan penting di era digital. Tantangan pembelajaran konvensional, seperti rendahnya motivasi dan kesulitan memahami konsep abstrak, mendorong perlunya inovasi metode pengajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi literatur dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif, aplikasi mobile, game edukatif, video pembelajaran, dan LMS berkontribusi positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep. Integrasi teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan digital siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, teknologi pendidikan, siswa sekolah dasar, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang semakin kompleks, termasuk pergeseran pembelajaran dari metode tradisional ke pembelajaran berbasis teknologi. Fenomena ini meliputi penggunaan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk siswa sekolah dasar (SD) guna meningkatkan efektivitas belajar. Namun, masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemanfaatan media teknologi yang optimal dalam konteks pendidikan, sehingga siswa seringkali mengalami kebosanan dan kurang termotivasi dalam belajarb(Manurung et al., 2024).

Dampak dari permasalahan ini sangat signifikan, termasuk rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya keterampilan kritis yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Pada saat yang sama, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat menawarkan potensi besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan platform pembelajaran digital, seperti Game Based Learning, dapat membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Ristianti et al., 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang menggunakan model ADDIE menunjukkan bagaimana multimedia pembelajaran dapat mengintegrasikan teknik pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (Ardi Afriansyah & Alda Nur Salsadila, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan efektivitas penggunaan komik digital dan aplikasi berbasis AI dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di SD (Restalia, 2025).

Sebagai solusi dari permasalahan yang ada, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai budaya lokal. Riset ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman belajar dengan memanfaatkan media

yang dikembangkan dengan pendekatan berbasis penelitian dan perkembangan lokal. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa di sekolah dasar.

Melalui studi ini, diharapkan dapat ditemukan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi ajar tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Penelitian ini menjadi langkah awal untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan yang berdampak positif bagi generasi mendatang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode kajian konseptual (conceptual review). Telaah dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan, khususnya artikel jurnal nasional. Tahapan penelitian diawali dengan penelusuran literatur secara sistematis melalui basis data Google Scholar dengan memperhatikan aspek kebaruan referensi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui proses reduksi konsep, pengelompokan tema berdasarkan kategori, contoh, dan keunggulan, serta sintesis teoritis guna membangun kerangka pemikiran yang utuh. Temuan kajian disajikan dalam bentuk uraian analitis yang menekankan keterkaitan antarkonsep serta implikasinya bagi pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media akan dianalisis dengan statistik untuk melihat peningkatan yang signifikan, sedangkan umpan balik dari para guru dan siswa akan dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka (Karo Karo et al., 2024; Ulya et al., 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Tabel 1. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Siswa Sekolah Dasar

Jenis Media Pembelajaran	Contoh Media	Keunggulan

1. Multimedia Interaktif (Cahyadi, 2021).	- PowerPoint interaktif	- Memvisualisasikan konsep abstrak
	- CD/Multimedia pembelajaran interaktif	- Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar
	- Modul digital interaktif (HTML, e-modul)	- Sesuai dengan tahap operasional konkret siswa SD
2. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile (Dwi et al., 2023).	- Aplikasi belajar membaca, berhitung, dan sains	- Fleksibel (belajar kapan dan di mana saja)
	- Game edukatif berbasis Android	- Menarik karena berbasis game dan visual
	- Aplikasi latihan soal interaktif	- Mendukung pembelajaran mandiri dan berdiferensiasi
3. Game Edukatif (Mujiyono et al., 2025).	- Game numerasi	- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
	- Game literasi membaca	- Menumbuhkan kemampuan problem solving
	- Game sains dan lingkungan	- Pembelajaran terasa menyenangkan (learning by playing)
4. Video Pembelajaran (King Anugrah Wiguna, 2023)	- Video animasi pembelajaran	- Mudah dipahami siswa
	- Video eksperimen sains sederhana	- Dapat diulang sesuai kebutuhan
	- Video penjelasan konsep matematika	- Cocok untuk pembelajaran daring dan luring
5. Learning Management System (LMS) (Nurma Wachidah, 2025).	- Google Classroom	- Mengorganisasi materi, tugas, dan evaluasi
	- Moodle	- Memudahkan komunikasi guru dan siswa
	- Rumah Belajar Kemendikbud	- Mendukung pembelajaran campuran

		(blended learning)
6. Augmented Reality (AR) (Surjaningrum et al., 2024).	- AR untuk pengenalan bangun ruang	- Membuat pembelajaran lebih konkret
	- AR sistem tata surya	- Meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman konsep
	- AR organ tubuh manusia	- Sangat menarik bagi siswa SD
7. Virtual Reality (VR) (Munawwarah, 2025)	- Virtual field trip	- Pengalaman belajar imersif
	- Simulasi lingkungan alam	- Cocok untuk materi eksploratif (disesuaikan)
8. Media Berbasis Internet dan Website Edukasi (Winarno, 2024).	- Website pembelajaran interaktif	- Sumber belajar sangat beragam
	- Portal edukasi nasional	- Mendukung literasi digital siswa
	- Sumber belajar digital	- Mudah diakses
9. Media Evaluasi Digital (Winarno, 2024)	- Quiz interaktif (Kahoot, Quizizz)	- Evaluasi lebih menarik
	- Tes online	- Umpan balik cepat
	- Asesmen formatif digital	- Meningkatkan keaktifan siswa

Tabel di atas menggambarkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di sekolah dasar. Masing-masing media memiliki contoh spesifik dan keunggulan yang membedakannya.

Penggunaan berbagai media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di sekolah dasar, serta membantu dalam meningkatkan keterampilan dan minat belajar mereka.

Tabel 2. Ringkasan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Jenis Media	**Contoh**	**Manfaat Utama**
Multimedia Interaktif	E-modul, PPT interaktif	Visualisasi konsep

Mobile Learning	Aplikasi Android	Fleksibel & mandiri
Game Edukatif	Game numerasi	Motivasi & problem solving
Video Pembelajaran	Video animasi	Mudah dipahami
LMS	Google Classroom	Manajemen pembelajaran
AR/VR	AR bangun ruang	Pembelajaran konkret
Website Edukasi	Portal belajar	Literasi digital
Evaluasi Digital	Quizizz, Kahoot	Asesmen interaktif

Dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi ini, diharapkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Jurnal "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Siswa Sekolah Dasar: Studi Konseptual" bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dalam konteks ini, keberadaan multimedia interaktif, aplikasi mobile, game edukatif, dan pendekatan teknologi lainnya menjadi pusat perhatian, yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern akan alat bantu ajar yang inovatif.

Keberagaman bentuk media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif, aplikasi mobile, game edukatif, video pembelajaran, LMS, AR/VR, dan evaluasi digital menawarkan potensi yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan teknologi yang tepat tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tetapi juga membantu dalam mewujudkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, para pendidik dan pengambil kebijakan perlu lebih memperhatikan implementasi teknologi dalam pendidikan guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Dalam jurnal berjudul "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Siswa Sekolah Dasar: Studi Konseptual," dibahas bagaimana teknologi menjadi pilar penting dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran mobile, game edukatif, video pembelajaran, dan augmented/virtual reality memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dari hasil pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, sehingga sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan secara luas dengan pendekatan yang tepat dan efektif dalam konteks pendidikan.

Daftar Pustaka

Ardi Afriansyah, & Alda Nur Salsadila. (2025). Optimalisasi Penggunaan Chatgpt Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Era Digital. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *8*(1), 22–33. Https://Doi.Org/10.12928/Citizenship.V8i1.1238

Cahyadi, A. T. (2021). Analisis Struktur Desain Multimedia Interaktif Pada Produk Cd Interaktif Lab Fisika Tata Surya. *Majalah Ilmiah Unikom*, *19*(1), 45–53. Https://Doi.Org/10.34010/Miu.V19i1.5068

Dewi, K. K. K., Budiarta, L. Gd. R., & Nitiasih, P. K. (2025). The Development Of Website Games As Learning Media For 4th-Grade Elementary Students. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *10*(3), 259–273. Https://Doi.Org/10.17977/Um031v10i32023p259

Dwi, M. A., Salam, U., & Warneri, W. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pjbl Dalam Pembuatan Multimedia Interaktif. *Academy Of Education Journal*, *14*(2), 714–726. Https://Doi.Org/10.47200/Aoej.V14i2.1885

Karo Karo, D., Vivi Restiana, Apriana Haelitik, & Karo Karo, S. U. (2024). Strategi Peningkatan Kreativitas Guru Di Tengah Keterbatasan Media Internet. *Manthano: Jurnal Pendidikan*

Kristen, *3*(1), 49–60. Https://Doi.Org/10.55967/Mantha no.V3i1.60

King Anugrah Wiguna. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Pada Guru Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, *3*(1), 21–32. Https://Doi.Org/10 .29313/Jrmk.V3i1.2316

Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Pada Muatan Ips. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 51–60. Https://Doi.Org/10.23887/Jmt.V4i 1.65296

Mujiyono, S., Sanjaya, U. P., Wibisono, I. S., & Rizqi, H. Y. (2025). Pelatihan Pengelolaan Website Untuk Guru Sd Negeri 5 Lerep Kabupaten Semarang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *4*(2), 49–55. Https://Doi.Org/10.59025/7n11g m95

Munawwarah. (2025). Strengthening Digital Literacy In The Teaching And Learning Of Chemistry: A Literature Review. *Journal Of Nusantara Education*, *5*(1), 97–108. Https://Doi.Org/10.57176/Jn.V5i1 .190

Namiroh, S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis Hots Materi Hidup Bersih Dan Sehat (Penelitian Design And Development Di Kelas Ii Sd Negeri Kedokan). *El-Ibtidaiy:Journal Of Primary Education*, *5*(1), 1. Https://Doi.Org/10.24014/Ejpe.V 5i1.14325

Nurma Wachidah, H. (2025). Pendekatan Connectivisme Theory Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Berbasis Digital Visual Literacy (Dvl). *Ukazh: Journal Of Arabic Studies*, *5*(4), 826–837. Https://Doi.Org/10.37274/Ukazh. V5i4.1365

Restalia, W. (2025). Pengalaman Guru Dalam Memanfaatkan Ai (Artificial Intelligence) Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Di Sd Negeri 2 Sokosari. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, *5*(1), 29. Https://Doi.Org/10.30659/Jp-Sa.V5i1.42439

Ristianti, S., Khoiri, N., Saefan, J., & Ristanto, S. (2024). Literatur Review: Implementasi Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Kincir Angin Bertenaga Surya Dengan Pendekatan Stem. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, *5*(1), 043–047. Https://Doi.Org/10.51874/Jips.V5i1.189

Surjaningrum, E. R., Yudanagara, B. B. H., Widayat, I. W., Putri, A. A., & Annisa, N. S. N. (2024). Peningkatan Kapasitas Guru Dalam Literasi Digital Melalui Edukasi Keterampilan Digital Dan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, *7*(9), 4055–4063. Https://Doi.Org/10.33024/Jkpm.V7i9.16151

Ulya, F. I., Sumarno, S., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Discovery Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(1). Https://Doi.Org/10.21831/Jitp.V8i1.42565

Winarno, W. (2024). Implementasi Personalized Learning Menggunakan Litercy Ict Digital : Sebuah Systematic Literatur Review. *Hinef : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 26–37. Https://Doi.Org/10.37792/Hinef.V3i1.1169