

Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SD Negeri 2 Polumbonsari

Atikatus Syahidah¹, Flexzy Ananda Putra², Zalfaa'Nur Kautsar³, Nur Hasanah⁴

^{1,2,3}Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

⁴Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: atikatussyahidah1@email.com

Abstrak—Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Polumbonsari serta mengidentifikasi bentuk keterlibatan siswa yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan memadukan observasi lingkungan sekolah, wawancara dengan seorang guru, dokumentasi fasilitas digital, dan telaah literatur yang relevan. Data dianalisis melalui pengelompokan informasi berdasarkan bentuk pemanfaatan media digital dan indikator keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital di lingkungan sekolah digunakan melalui fasilitas seperti proyektor dan komputer serta didukung pemanfaatan platform kuis interaktif yang dibahas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan catatan observasi dan hasil wawancara, penggunaan media digital berkaitan dengan meningkatnya antusiasme siswa, respons terhadap pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama, motivasi belajar, dan interaksi dengan guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif apabila digunakan sebagai bagian dari strategi pedagogis, bukan sekadar sebagai alat penyaji informasi. Keberlanjutan pemanfaatannya memerlukan dukungan infrastruktur, pendampingan, dan penguatan kompetensi digital guru. Penelitian ini memberikan gambaran kontekstual mengenai praktik pemanfaatan media digital pada lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: media digital; pembelajaran; keterlibatan siswa; sekolah dasar; literasi digital.

Abstract—This study aims to describe the use of digital media in learning at SD Negeri 2 Polumbonsari and to identify forms of student engagement that emerge during the learning process. The study employed a descriptive qualitative approach by combining school-based observation, an interview with a teacher, documentation of digital facilities, and a review of relevant literature. The data were analyzed by grouping information according to forms of digital media use and indicators of student engagement. The findings indicate that digital media in the school environment are supported by facilities such as projectors and computers and by the use of interactive quiz platforms discussed in the learning process. Based on observation notes and interview findings, the use of digital media was associated with greater student enthusiasm, faster responses to questions, participation in discussion, collaboration, learning motivation, and interaction with teachers. These findings suggest that digital media can support more active learning when they are integrated into pedagogical strategies rather than used merely as tools for presenting information. Sustainable implementation requires adequate infrastructure, continuous assistance, and strengthened teachers' digital competence. This study provides a contextual description of digital media practices in an elementary school setting.

Keywords: digital media; learning; student engagement; elementary school; digital literacy.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memperluas pilihan media yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Di sekolah dasar, media digital tidak hanya berfungsi untuk menampilkan materi, tetapi juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pemanfaatannya menjadi penting karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran berkaitan dengan perhatian, respons, interaksi, dan kemauan untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi media digital dapat memperkaya strategi pembelajaran dan memperluas kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan materi [1], [2]. Selain itu, penguatan literasi digital diperlukan agar penggunaan teknologi tidak berhenti pada keterampilan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi secara tepat [3]. Dalam konteks pembelajaran interaktif, penggunaan platform digital seperti Quizizz juga dilaporkan berkaitan dengan keterlibatan dan motivasi siswa [4], [5].

Namun, keberadaan teknologi di sekolah belum dengan sendirinya menjamin terjadinya pembelajaran yang aktif. Manfaat media digital sangat dipengaruhi oleh cara guru memilih, mengintegrasikan, dan mengarahkan penggunaannya. Ketika teknologi hanya menggantikan media konvensional tanpa memberikan ruang bagi respons, diskusi, umpan balik, dan refleksi, kontribusinya terhadap keterlibatan belajar dapat menjadi terbatas. Oleh karena itu, penting untuk melihat pemanfaatan media digital dalam konteks praktik nyata di lingkungan sekolah.

Observasi awal pada SD Negeri 2 Polumbonsari menunjukkan adanya fasilitas digital yang dapat mendukung pembelajaran, termasuk proyektor dan komputer. Naskah sumber juga memuat pengalaman penggunaan platform kuis interaktif sebagai bagian dari pembahasan keterlibatan siswa. Namun, informasi tersebut sebelumnya masih tersaji secara terpisah antara latar belakang, metode, hasil observasi, dan hasil wawancara sehingga hubungan antara bentuk pemanfaatan media, temuan lapangan, dan implikasi pembelajaran belum tergambar secara utuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: bagaimana media digital dimanfaatkan dalam lingkungan pembelajaran di SD Negeri 2 Polumbonsari, dan bentuk keterlibatan siswa apa yang teridentifikasi dari hasil observasi dan wawancara? Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk pemanfaatan media digital, mengorganisasi temuan mengenai keterlibatan siswa, serta merumuskan implikasi pemanfaatan media digital bagi pembelajaran sekolah dasar. Kontribusi penelitian terletak pada penyusunan gambaran kontekstual yang menghubungkan fasilitas digital, praktik pembelajaran, respons siswa, dan kebutuhan pendukung keberlanjutan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih untuk menggambarkan pemanfaatan media digital berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi lingkungan sekolah, wawancara dengan seorang guru, dokumentasi, dan telaah literatur. Penelitian tidak diarahkan untuk menguji hubungan sebab-akibat secara statistik, melainkan untuk menyusun deskripsi yang sistematis mengenai praktik penggunaan media digital dan keterlibatan siswa yang teridentifikasi dari data lapangan.

2.2 Lokasi, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Polumbonsari. Sumber data primer berasal dari hasil wawancara dengan seorang guru dan catatan observasi terhadap media serta fasilitas digital di lingkungan sekolah. Sumber data pendukung berasal dari dokumentasi kegiatan dan literatur yang relevan dengan media digital, pembelajaran interaktif, keterlibatan siswa, dan literasi digital.

Tabel 1. Sumber dan Fokus Pengumpulan Data

Sumber Data	Teknik	Fokus Informasi
Guru	Wawancara	Pandangan mengenai penggunaan media digital dan respons siswa dalam pembelajaran.
Lingkungan sekolah	Observasi	Ketersediaan dan pemanfaatan fasilitas digital, termasuk proyektor dan komputer.
Dokumentasi	Dokumentasi visual	Kegiatan wawancara, fasilitas ruang digital, dan informasi visual terkait lingkungan sekolah.
Literatur	Telaah dokumen	Konsep dan temuan terdahulu mengenai media digital, literasi digital, pembelajaran interaktif, dan keterlibatan siswa.

2.3 Prosedur dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media digital dan keterlibatan siswa. Kedua, dilakukan observasi terhadap media dan fasilitas digital yang tersedia di lingkungan sekolah. Ketiga, dokumentasi visual dikumpulkan untuk mendukung deskripsi konteks penelitian. Keempat, informasi lapangan dibandingkan dengan literatur yang relevan sebagai dasar untuk memperkaya interpretasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tiga langkah, yaitu reduksi data, pengelompokan temuan, dan penarikan makna. Informasi dari observasi dan wawancara dikelompokkan ke dalam tema bentuk pemanfaatan media digital, respons dan keterlibatan siswa, serta faktor pendukung keberlanjutan. Hasil pengelompokan kemudian diinterpretasikan dengan mempertimbangkan literatur yang digunakan sebagai

rujukan. Karena penelitian menggunakan sumber data kualitatif dengan satu informan guru, temuan diposisikan sebagai gambaran kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik.

2.4 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi berikut mendukung deskripsi proses pengumpulan data dan kondisi fasilitas digital yang diamati di lingkungan sekolah.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Bersama Narasumber



Gambar 2. Dokumentasi Fasilitas Digital di Lingkungan Sekolah



Gambar 3. Dokumentasi Akun Media Sosial Sekolah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Bentuk Pemanfaatan Media Digital

Hasil observasi menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memiliki fasilitas digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, terutama proyektor dan komputer. Keberadaan fasilitas tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara visual, menampilkan sumber belajar digital, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang memerlukan perangkat komputer. Dokumentasi fasilitas pada Gambar 2 memperlihatkan ruang yang mendukung penggunaan perangkat digital dalam kegiatan pendidikan.

Selain fasilitas perangkat, data pada naskah sumber juga menempatkan Quizizz sebagai contoh media digital interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Karakter utama platform kuis interaktif adalah penyajian pertanyaan, respons langsung, dan unsur permainan yang dapat mendorong keterlibatan siswa. Literatur yang digunakan dalam naskah sumber juga menunjukkan bahwa media digital dan pembelajaran inovatif dapat mendukung aktivitas belajar ketika digunakan secara terarah [1], [2], [4].

3.2 Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Temuan observasi dan wawancara menunjukkan beberapa bentuk keterlibatan siswa yang muncul ketika media digital digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut tidak disajikan sebagai ukuran kuantitatif, melainkan sebagai tema yang diidentifikasi dari catatan lapangan dan penjelasan informan.

Tabel 2. Ringkasan Temuan Mengenai Keterlibatan Siswa

Tema	Deskripsi Temuan	Sumber Data
Antusiasme dan respons	Siswa digambarkan lebih antusias dan lebih cepat memberikan respons ketika aktivitas pembelajaran menggunakan media digital interaktif.	Observasi dan uraian hasil penelitian
Partisipasi diskusi	Setelah aktivitas kuis, siswa terlibat dalam pembicaraan mengenai jawaban yang dianggap benar atau salah.	Observasi

Tema	Deskripsi Temuan	Sumber Data
Kerja sama	Sebagian siswa terlibat dalam diskusi kelompok kecil dan saling membantu ketika menyelesaikan aktivitas pembelajaran.	Observasi
Motivasi belajar	Format pembelajaran yang lebih interaktif digambarkan mampu meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.	Observasi dan wawancara
Interaksi dengan guru	Media digital memberi ruang bagi guru untuk memberikan umpan balik dan mendorong siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi atau hasil aktivitas.	Wawancara

Antusiasme dan respons cepat menjadi tema pertama yang tampak dalam hasil penelitian. Siswa digambarkan lebih responsif ketika pertanyaan disajikan melalui aktivitas digital interaktif. Kondisi ini dapat dipahami karena media digital menyediakan stimulus visual, respons langsung, dan variasi aktivitas yang berbeda dari pola penyampaian satu arah. Temuan tersebut sejalan dengan kajian mengenai pembelajaran digital yang menekankan pentingnya desain aktivitas yang menarik dan partisipatif [1], [2].

Temuan berikutnya berkaitan dengan partisipasi siswa dalam diskusi. Setelah aktivitas kuis, siswa membicarakan jawaban yang diperoleh dan mencoba memahami alasan di balik jawaban tersebut. Interaksi semacam ini penting karena media digital tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menjawab soal, tetapi dapat menjadi pemicu percakapan akademik apabila guru memberi ruang untuk meninjau kembali hasil aktivitas.

Dari sisi kerja sama, hasil observasi menggambarkan adanya keterlibatan sebagian siswa dalam diskusi kelompok kecil. Aktivitas digital dapat menciptakan kesempatan untuk saling membantu, meskipun unsur kompetisi yang terdapat dalam media interaktif perlu dikelola agar tidak menggeser tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru tetap diperlukan untuk menyeimbangkan unsur permainan, kompetisi, kolaborasi, dan pemahaman materi.

Peningkatan motivasi belajar juga muncul dalam uraian hasil. Media yang menyajikan aktivitas dalam bentuk lebih interaktif dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Temuan tersebut konsisten dengan penelitian yang menjadi rujukan naskah mengenai keterlibatan dan motivasi siswa melalui penggunaan media digital [4], [5]. Namun, motivasi yang muncul selama penggunaan media tetap perlu diarahkan pada tujuan belajar, bukan hanya pada ketertarikan terhadap fitur permainan.

3.3 Perspektif Guru terhadap Penggunaan Media Digital

Wawancara dengan guru memberikan gambaran bahwa perubahan keterlibatan siswa juga terlihat dari meningkatnya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sebelum penggunaan aktivitas digital, sebagian siswa digambarkan cenderung pasif. Ketika pembelajaran menggunakan media yang lebih interaktif, siswa tampak lebih tertarik untuk merespons dan terlibat. Selain itu, media digital memberi kesempatan kepada guru untuk memberikan umpan balik dan membuka komunikasi mengenai materi yang belum dipahami.

Perspektif tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas media digital tidak semata-mata bergantung pada perangkat. Keterlibatan siswa muncul melalui cara media digunakan dalam alur pembelajaran. Guru perlu menentukan tujuan aktivitas, memilih media yang sesuai, memberikan arahan, menindaklanjuti respons siswa, dan menghubungkan aktivitas digital dengan materi yang sedang dipelajari. Penguatan kompetensi digital guru menjadi relevan dalam konteks ini, sejalan dengan pentingnya literasi digital dalam pendidikan [3].

3.4 Pembahasan dan Implikasi

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif di SD Negeri 2 Polumbonsari. Fasilitas seperti proyektor dan komputer menyediakan dukungan infrastruktur, sedangkan media interaktif memberi peluang untuk meningkatkan respons, diskusi, dan interaksi. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang implementasi pembelajaran inovatif dan penggunaan media digital pada pendidikan dasar [6], [7], [8], [9].

Kontribusi utama media digital dalam penelitian ini tampak pada kemampuannya menciptakan variasi pengalaman belajar. Akan tetapi, teknologi bukan faktor tunggal yang menentukan kualitas pembelajaran. Media yang sama dapat menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda bergantung pada desain tugas, keterlibatan

guru, kesiapan siswa, dan kondisi infrastruktur. Karena itu, penggunaan media digital perlu dipahami sebagai bagian dari strategi pedagogis yang lebih luas.

Temuan penelitian juga mengarah pada tiga kebutuhan keberlanjutan. Pertama, infrastruktur perlu dijaga agar perangkat dapat digunakan secara konsisten. Kedua, pendampingan diperlukan untuk membantu guru dan siswa menggunakan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Ketiga, pelatihan guru perlu diperkuat agar pemilihan dan penggunaan media digital tidak hanya mengikuti tren, tetapi didasarkan pada tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Arah tersebut relevan dengan kajian tentang literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar [10], [11], [12], [13], [14].

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Data lapangan berasal dari satu konteks sekolah dan wawancara dengan satu guru sehingga hasilnya bersifat kontekstual. Penelitian ini juga tidak menggunakan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah penggunaan media digital. Oleh sebab itu, istilah peningkatan dalam pembahasan perlu dipahami sebagai perubahan yang teridentifikasi dari observasi dan wawancara, bukan sebagai klaim kausal berdasarkan pengujian statistik. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak informan, beberapa sekolah, observasi yang lebih panjang, dan kombinasi data kualitatif serta kuantitatif.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan media digital di SD Negeri 2 Polumbonsari menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, media digital didukung oleh keberadaan fasilitas seperti proyektor dan komputer serta oleh penggunaan aktivitas pembelajaran interaktif yang dibahas dalam temuan penelitian. Bentuk keterlibatan siswa yang teridentifikasi meliputi antusiasme, respons terhadap pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, kerja sama, motivasi belajar, dan interaksi dengan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai utama media digital tidak hanya terletak pada kecanggihan perangkat, tetapi pada kemampuannya membuka ruang bagi interaksi dan keterlibatan siswa. Untuk menjaga keberlanjutan pemanfaatannya, sekolah perlu memperhatikan kesiapan infrastruktur, pendampingan penggunaan media, dan penguatan kompetensi digital guru. Karena penelitian bersifat kualitatif dan kontekstual, hasil ini tidak dimaksudkan sebagai generalisasi statistik, tetapi sebagai gambaran praktik yang dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak SD Negeri 2 Polumbonsari, narasumber, dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan pengumpulan data serta penyusunan penelitian ini.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Deklarasi AI generatif dan teknologi bantuan AI di proses penulisan: Selama persiapan karya ini, penulis menggunakan ChatGpt untuk menyusun versi awal Pendahuluan, Abstrak dan Bagian Pembahasan. Para penulis merevisi secara substansial teks yang dihasilkan, memverifikasi semua konten faktual terhadap sumbernya materi, dan bertanggung jawab penuh atas isi publikasi.

REFERENCES

- [1] D. Novela, A. Suriani, and S. Nisa, "Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar," *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 100-105, 2024.
- [2] R. Surbakti and I. Chanttrin, "Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar," *J. Pelita Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 41-44, 2025.
- [3] A. Inayah, A. H. Matondang, D. P. Ritonga, F. Widia, and N. S. Nasution, "Meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar," *J. Pendidik. Dan Ilmu Sos. JUPENDIS*, vol. 2, no. 3, pp. 247-258, 2024.
- [4] W. P. Handina and C. Z. L. Parisu, "Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar," *Arus J. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 23-30, 2025.

- [5] I. Kurniawan and M. Zabeta, "Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 258-267, 2025.
- [6] E. S. Cipta, "Analisis pengaruh media digital terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar," *Ainara J. J. Penelit. Dan PKM Bid. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 109-115, 2023.
- [7] I. M. Sianturi and F. A. Sianturi, "Desain Logo dan Identitas Visual untuk Produk Tradisional yang Menggabungkan Simbolisme Lokal dan Teori Warna Modern," *J. Sains Dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, 2026.
- [8] R. Sartika and F. A. Sianturi, "Efektivitas Sanksi Hukum Terhadap Pelaku Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)," *J. Ilmu Huk. Ilmu Sos. Dan Ekon.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–61, 2025.
- [9] R. S. Setiawan, S. F. Ferdiansyah, and F. A. Sianturi, "Model Komunikasi Visual untuk Edukasi Literasi Digital di Kalangan Remaja Sekolah Menengah," *J. Media Dan Komun. MEKAS*, vol. 3, no. 1, pp. 6–12, 2025.
- [10] A. Fitra, F. A. Sianturi, and A. S. Sitio, "Eksplorasi Dinamika Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) di Tingkat Sekolah Menengah," *J. Pelita Ilmu Pendidik. JPPI*, vol. 3, no. 1, pp. 8–12, 2025.
- [11] F. A. Sianturi and I. M. Sianturi, "Model Deteksi Narasi Bias dalam Konten Edukasi Digital Berbasis NLP dan Analisis Semiotik," *Keyboard J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 59–66, 2025.
- [12] F. A. Sianturi, "Klasifikasi Aksara Batak Toba Lengkap Tulisan Tangan Menggunakan Transfer Learning EfficientNet B0," *J. Sist. Inf. Tek. Inform. Dan Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 288–295, 2026.
- [13] F. A. Sianturi, "Implementasi Algoritma Kriptografi Kuantum untuk Pengamanan Transaksi Data pada Jaringan Nirkabel Generasi Terbaru," *J. Sains Dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 6–11, 2026.
- [14] J. P. Erikson, L. Naibaho, and D. A. Rantung, "Memahami peran pendidikan di era post modern melalui pandangan John Dewey," *J. Kolaboratif Sains*, vol. 6, no. 11, pp. 1572-1578, 2023.