

**STUDI KOMPERATIF ANTUSIASME SISWA SD/MI DALAM
PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL**

Zaki Mubarok¹, Risalatin Nadia², Cintami Rizaningtya³, Widia Devi Arlinda⁴, Hana Syaifa Azzahra⁵, & Putri Rahadian Dyah Kusumawati⁶
^{1,2,3,4,5,6} UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

zaki.mubarok23092@mhs.uingusdur.ac.id¹, risalatin.nadia@mhs.uingusdur.ac.id²,
cintami.rizaningtya@mhs.uingusdur.ac.id³, widia.devi.arlinda@mhs.uingusdur.ac.id⁴,
hana.syaifa.azzahra@mhs.uingusdur.ac.id⁵,
putri.rahadian.dyah.kusumawati@uingusdur.ac.id⁶

Abstract: *The study entitled comparative study of elementary school students' enthusiasm in learning using digital media was conducted to determine and compare the level of enthusiasm of elementary school students Harapan Mulia and SD Anak Emas in the learning process using digital media. The background of this study is based on technological developments that need to be utilized so that it requires the use of digital media in the world of education, especially at the elementary school level. The method used is a qualitative method with a comparative approach. The research sample was taken from two well-known schools in Denpasar, Bali, namely SD Harapan Mulia and SD Anak Emas, both of which have similar characteristics. Data collected through observation, interviews, and documentation. Based on the results of the study, students at SD Harapan Mulia seemed enthusiastic when learning using digital media because at SD Harapan Mulia each student has an individual tablet that is used in learning. While at SD Anak Emas they were equally enthusiastic. Each group consisting of four students was facilitated with one laptop, so they took turns using the device to experience the digital media-based learning experience firsthand. Enthusiasm indicators measured include student interest, activeness, attention, and involvement in learning. Thus, the use of digital media has been proven to have a positive impact on increasing students' enthusiasm for learning at the elementary school/ Islamic elementary school level.*

Keywords: *Student Enthusiasm, Digital Media, Learning, Elementary School/ Islamic Elementary School, Comparative Study*

Abstrak: Penelitian dengan judul studi komperatif antusiasme siswa SD/Mi dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital diangkat guna mengetahui dan membandingkan tingkat antusiasme siswa sd harapan mulia dengan sd anak emas dalam proses pembelajaran yang menggunakan media digital. Latar belakang penelitian ini atas dasar perkembangan teknologi yang perlu dimanfaatkan sehingga mengharuskan penggunaan media digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah dasar. Metode yang digunakan berupa metode kualitatif dengan pendekatan komperatif. Sampel penelitian diambil dari dua sekolah ternama di denpasar bali yaitu SD Harapan mulia dan SD Anak Emas dengan keduanya yang memiliki karakteristik yang serupa. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, siswa di SD Harapan Mulia tampak bersemangat saat belajar menggunakan media digital karena di SD Harapan Mulia masing-masing siswa memiliki tablet individu yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan di SD Anak Emas sama antusiasnya, Setiap kelompok yang terdiri dari empat siswa difasilitasi dengan satu buah laptop, sehingga mereka bergiliran menggunakan perangkat tersebut untuk merasakan langsung pengalaman pembelajaran berbasis media digital. Indikator antusiasme diukur mencakup minat, keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian

penggunaan media digital terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa di tingkat SD/MI.

Kata Kunci: Antusiasme Siswa, Media Digital, Pembelajaran, SD/MI, Studi Komperatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi selama beberapa tahun terakhir membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai sisi kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan digital dalam pendidikan menjadi cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama pada jenjang SD/MI. Penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan materi terdapat berbagai cara yang bisa diterapkan kepada siswa, seperti melalui teks, grafik, animasi, audio, atau video (Fitri et al., 2024).

Pada era globalisasi yang terus berkembang, akses internet untuk segala hal menjadi lebih mudah, khususnya dalam aspek penggunaannya sebagai media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, eksistensi teknologi digital memiliki peran penting dalam mendukung para pengajar untuk mengembangkan gagasan, kreativitas, dan inovasi selama proses belajar. Hal ini tercermin dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, yaitu alat yang berbasis teknologi digital yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas dalam aktivitas belajar mengajar. Media tersebut mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, tablet, perangkat selular, serta aplikasi dan platform pembelajaran digital (Novela et al., 2024).

Berbagai jenis perangkat elektronik seperti buku elektronik situs daring, modul elektronik, aplikasi flash, CD multimedia interaktif, dan format digital lainnya dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran berbasis digital untuk mendukung pendidikan (Sitepu, 2021). Fungsi media digital dalam proses belajar mengajar memberikan kesempatan yang lebih besar pada siswa untuk mengakses berbagai informasi melalui internet, sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui komunikasi serta aktivitas kerjasama (Hasna Nur Alifah et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan media digital dalam pendidikan dasar menjadi suatu kebutuhan yang tidak boleh diabaikan .

Dalam proses pembelajaran, antusiasme siswa menjadi aspek yang sangat penting. Antusiasme siswa adalah sikap yang menunjukkan keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dan memiliki ketertarikan yang besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa indikator yang mencerminkan antusiasme siswa dalam pembelajaran, sesuai dengan definisi semangat belajar, antara lain: 1) Siswa menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan respons yang cepat terhadap guru, 2) Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru, baik secara verbal maupun melalui video pembelajaran, serta mencatat informasi penting untuk dijadikan bahan belajar, 3) Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan yang diberikan tanpa

membuat keributan sendiri dan berusaha memahami serta memperhatikan materi yang disampaikan, 4) Siswa tidak ragu bertanya kepada guru saat menemui kesulitan dalam memahami materi, dan 5) Siswa menunjukkan komitmen yang kuat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. (Afdal, 2015)

Tingkat antusiasme yang tinggi bisa mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi, berinovasi, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Studi mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif dan beragam dapat meningkatkan dorongan dan semangat siswa, karena media tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang (Herlina Rusdi, 2025)

Meskipun demikian, tidak semua platform digital memberikan pengaruh yang setara pada antusiasme belajar siswa. Berbagai elemen seperti tampilan media, kesesuaian materi, kemudahan akses, serta dukungan dari pengajar dan suasana pembelajaran berperan dalam seberapa efektif media digital dapat meningkatkan semangat siswa. Disamping itu, ciri-ciri pribadi siswa, seperti latar belakang sosial, tingkat keterampilan digital, dan cara belajar, juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media digital di ruang kelas. Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan penelitian perbandingan untuk memahami media digital mana yang paling efektif dalam merangsang antusiasme siswa di tingkat SD/MI.

Studi komparatif mengenai antusiasme siswa dengan pemanfaatan media digital dapat memberikan wawasan yang lebih lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan setiap jenis media. Dengan membandingkan berbagai jenis media digital, para peneliti dapat menemukan faktor-faktor yang mendukung atau menghalangi antusiasme siswa. Ini juga dapat memberikan saran kepada guru dalam menentukan media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran (Siswa et al., 2024)

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan studi komparatif mengenai antusiasme siswa SD/MI dalam pembelajaran menggunakan media digital. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif dan sesuai dengan kemajuan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai antusiasme siswa dalam pembelajaran berbasis media digital. Pendekatan ini dipilih, karena mampu menggali fenomena secara menyeluruh melalui pengamatan langsung terhadap situasi di lapangan. Pengumpulan data dilakukan

melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini saling melengkapi untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Fokus utama dari penelitian ini yaitu tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital, serta peran guru dalam merancang, memanfaatkan, dan mengimplementasikan media digital secara kreatif dan efektif. Media digital dalam konteks ini tidak hanya mencakup perangkat keras seperti tablet, proyektor, atau komputer, tetapi juga mencakup konten digital pembelajaran seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran berbasis daring.

Objek penelitian ini adalah media digital yang digunakan serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dua sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian, yakni SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas yang keduanya berada di wilayah Denpasar, Bali. Penelitian dilakukan secara langsung ketika peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL), tepatnya pada Rabu, 21 Mei 2025. Pemilihan kedua sekolah ini didasarkan atas perbedaan karakteristik dalam implementasi media digital yang dinilai dapat memperlihatkan dinamika dan variasi dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, serta siswa kelas IV sampai kelas VI sebagai responden utama. Kepala sekolah dan guru dipilih sebagai informan karena peran strategis mereka dalam menentukan kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sementara siswa merupakan pihak yang secara langsung mengalami proses pembelajaran berbasis media digital.

Dalam proses wawancara, peneliti menggunakan komunikasi langsung secara tatap muka dengan teknik semi-terstruktur, yang memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi tambahan yang dianggap penting. Observasi ini dilakukan secara partisipatif, yaitu dengan menyaksikan langsung kegiatan pembelajaran di dalam kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap penggunaan media digital. Dokumentasi meliputi foto kegiatan, perangkat ajar digital yang digunakan, dan catatan-catatan sekolah yang relevan.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek penting, yaitu bagaimana penggunaan media digital dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mencermati bagaimana guru mampu mengelola penggunaan media digital agar tidak menimbulkan efek negatif, seperti ketergantungan teknologi atau gangguan konsentrasi. Fokus utama dari penelitian ini adalah bagaimana media digital mampu mendorong antusiasme siswa tanpa mengabaikan nilai-nilai edukatif dan kontrol terhadap dampak negatif teknologi.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi mengenai strategi yang efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa melalui pemanfaatan media digital yang tepat guna dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian yang dilakukan melalui studi komparatif terhadap antusiasme siswa SD/MI dalam pembelajaran menggunakan media digital, penelitian ini diperoleh bahwa penerapan media digital memberikan dampak yang positif terhadap keterlibatan siswa di dalam kelas. Ketika media digital diterapkan dalam proses pembelajaran, antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Siswa menunjukkan sikap aktif, partisipatif, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hasil ini sesuai dengan harapan guru, yakni terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, sehingga berdampak pada meningkatnya pencapaian hasil belajar siswa.

Pada konteks pendidikan, media digital dirancang secara menarik dan inovatif terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Ketika materi pembelajaran disajikan melalui pendekatan visual dan interaktif, serta dikaitkan dengan kehidupan nyata yang relevan bagi siswa, maka minat mereka untuk belajar akan tumbuh secara alami. Hal ini mendorong munculnya rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga siswa terdorong untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Media digital tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi alat untuk merangsang pemikiran kritis dan kreativitas siswa.

Penggunaan media digital juga mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah atau hafalan yang monoton. Dengan pendekatan berbasis teknologi, pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar. Dalam hal ini, pendekatan konstruktivisme menjadi sangat relevan, karena media digital memungkinkan siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dirancang dengan dukungan media digital cenderung menciptakan suasana yang lebih kondusif, kolaboratif, dan mendukung perkembangan potensi siswa. Media digital menyediakan ruang untuk eksplorasi dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, sekaligus mendorong mereka untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Di sisi lain, guru juga memperoleh

manfaat dari penggunaan teknologi ini, karena dapat menjadi sarana untuk terus belajar, berinovasi, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Dalam penelitian ini, memperoleh data dari dua sekolah yang menjadi objek kajian, yaitu SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas yang berlokasi di Denpasar, Bali. Kedua sekolah memiliki perbedaan dalam tingkat penerapan media digital. SD Harapan Mulia telah menerapkan sistem pembelajaran yang cukup maju dengan penggunaan tablet secara individual untuk siswa di kelas. Penggunaan tablet ini memungkinkan proses belajar berjalan lebih interaktif dan fleksibel, namun tetap berada dalam pengawasan guru dan sekolah untuk mencegah penyalahgunaan perangkat. Sementara itu, di SD Anak Emas, media digital yang digunakan meliputi proyektor dan laptop yang dioperasikan oleh guru. Meskipun belum sepenuhnya digunakan dalam seluruh kegiatan pembelajaran, namun media ini telah memberikan perubahan positif terhadap semangat belajar siswa.

Respon siswa terhadap media digital di kedua sekolah menunjukkan adanya peningkatan antusiasme yang signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Guru pun menyadari bahwa penggunaan media digital mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam merancang bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien, karena materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Pemanfaatan teknologi ini menuntut guru untuk harus terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi zaman sekarang, serta mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan konteks pembelajaran masa kini. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses dan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pembahasan

Perbandingan Penerapan Media Digital Di SD Harapan Mulia Dan Anak Emas

Perbandingan Penerapan Media Digital Di SD Harapan Mulia Dan Anak Emas
Penerapan media digital di SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok, baik dari segi ketersediaan sarana dan prasarana maupun pada strategi penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Di SD Harapan Mulia, media digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, khususnya di kelas IV sampai VI. Sekolah ini membekali setiap siswa

dengan tablet pribadi yang dapat digunakan selama pembelajaran berlangsung. Tablet tersebut terhubung langsung dengan jaringan Wi-Fi sekolah, dan untuk mengantisipasi gangguan listrik, pihak sekolah juga telah menyediakan genset sebagai sumber daya cadangan. Hal ini memastikan proses belajar tetap berjalan meskipun terjadi gangguan teknis. Selain siswa, guru juga memperoleh fasilitas tablet dan diberikan waktu serta pelatihan untuk mempersiapkan materi digital sebelum masuk kelas. Mereka secara aktif menggunakan berbagai bentuk media digital, seperti video pembelajaran, animasi interaktif, simulasi, dan kuis digital, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Tidak hanya sebagai konsumen materi, siswa juga diberi pelatihan membuat video pembelajaran interaktif, sehingga mereka dapat belajar sambil berkreasi dan berkolaborasi. Inovasi ini memperkuat peran media digital tidak hanya sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai wahana pengembangan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, komunikasi, dan literasi digital.

Sebaliknya, di SD Anak Emas, juga telah mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun dalam cakupan yang masih terbatas dan belum konsisten setiap hari. Di dalam kelas, media digital digunakan dengan laptop sebagai perangkat utama, dilengkapi akses Wi-Fi dan genset sebagai pendukung teknis. Namun, berbeda dari SD Harapan Mulia, siswa belum memiliki perangkat pribadi. Guru tetap menjadi pusat kendali penggunaan media digital di kelas. Hal yang patut diapresiasi, SD Anak Emas memiliki satu guru pendamping khusus yang ditugaskan untuk mendampingi setiap pembelajaran berbasis media digital. Hal ini membantu kelancaran teknis serta memastikan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu program unggulan sekolah ini adalah pengajaran dasar-dasar coding kepada siswa, yang diajarkan oleh guru khusus. Ini menjadi nilai tambah tersendiri yang dapat mendorong kemampuan berpikir logis dan keterampilan digital sejak dini. Namun, penggunaan media digital di SD Anak Emas belum diterapkan secara menyeluruh dalam semua pelajaran. Pendekatannya masih mengombinasikan metode digital dan konvensional, seperti ceramah dan penugasan dari buku teks. Penggunaan media digital umumnya hanya dilakukan pada momen- momen tertentu atau pada mata pelajaran yang membutuhkan bantuan visual, seperti matematika, yang disampaikan melalui platform pembelajaran umum.

Saat ujian, sekolah memanfaatkan *Google Form* dan aplikasi kuis seperti *Quizizz*, sebagai bentuk evaluasi berbasis digital. Perbedaan yang mencolok dari kedua sekolah terletak pada tingkat integrasi teknologi dan budaya pembelajarannya. SD Harapan Mulia telah menciptakan ekosistem digital yang mapan, di mana siswa dan guru sama-sama aktif dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal. Sementara itu, SD Anak Emas masih

berada dalam tahap transisi, dengan beberapa inovasi penting namun belum konsisten diterapkan dalam seluruh aspek pembelajaran.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan media digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan perangkat, tetapi juga oleh dukungan kebijakan sekolah, kesiapan guru, penguatan infrastruktur, serta strategi pembelajaran yang dirancang secara terintegrasi dan berkelanjutan. SD Harapan Mulia menunjukkan bagaimana kolaborasi antara fasilitas, sumber daya manusia, dan kebijakan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Sebaliknya, SD Anak Emas memiliki potensi yang kuat, namun masih memerlukan penguatan dari sisi konsistensi penggunaan, pelatihan guru, dan dukungan manajemen sekolah agar pemanfaatan teknologi dapat memberikan dampak maksimal dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Antusiasme Siswa Terhadap Penggunaan Media Digital

Berdasarkan hasil perbandingan antara SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas, dapat disimpulkan bahwa tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran berbasis media digital sangat dipengaruhi oleh sejauh mana media tersebut diintegrasikan secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Lingkungan belajar yang mendukung, kesiapan guru, serta tersedianya infrastruktur digital yang memadai terbukti menjadi faktor penting dalam membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa.

Di SD Harapan Mulia, antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis digital terlihat sangat kuat. Hal ini tercermin dari keterlibatan mereka yang tinggi dalam berbagai aktivitas kelas yang menggunakan tablet pribadi dan aplikasi pembelajaran interaktif. Karena siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital secara mandiri, mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi materi, berani bertanya, serta aktif dalam diskusi. Bahkan, ketika siswa diberikan kesempatan untuk membuat video pembelajaran sendiri, mereka menunjukkan kreativitas dan motivasi belajar yang luar biasa. Situasi ini menunjukkan bahwa media digital yang digunakan secara konsisten dan kreatif dapat membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap semangat belajar siswa.

Selain itu, dukungan teknis yang diberikan oleh sekolah, seperti keberadaan ahli IT dan pengawasan terhadap penggunaan perangkat, turut menciptakan rasa aman dan terarah bagi siswa dalam memanfaatkan media digital. Guru pun memiliki peran sentral dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan inovatif, sehingga interaksi di kelas tidak lagi satu arah, melainkan berlangsung dua arah yang komunikatif.

Berbeda dengan itu, di SD Anak Emas, meskipun media digital telah digunakan dalam pembelajaran, namun tingkat antusiasme siswa cenderung bervariasi. Ketika media digital digunakan, seperti dalam sesi pembelajaran matematika dengan platform daring atau saat ujian menggunakan Google Form dan Quizizz, siswa terlihat cukup tertarik dan antusias. Namun, karena penerapannya belum konsisten setiap hari dan masih dikombinasikan dengan metode konvensional, siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan penggunaan teknologi secara menyeluruh. Ketidakkonsistenan ini menyebabkan pengalaman belajar mereka kurang merata. Meskipun adanya guru pendamping dan pelajaran coding memberikan nilai tambah, namun dari segi keterlibatan aktif, siswa cenderung belum menunjukkan antusiasme yang merata sebagaimana di SD Harapan Mulia.

Kondisi ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa terhadap media digital tidak dapat dibangun secara instan, melainkan harus melalui proses yang terstruktur dan didukung oleh lingkungan yang konsisten mendorong penggunaan teknologi. Ketika siswa merasa media pembelajaran relevan, menarik, dan memberi mereka ruang untuk berekspresi serta berpartisipasi aktif, maka secara alami motivasi intrinsik mereka pun akan tumbuh. Sebaliknya, apabila media hanya digunakan sesekali dan tidak dikembangkan secara maksimal, maka respon siswa pun cenderung kurang optimal.

Dengan demikian, penggunaan media digital yang terencana, menarik, dan didukung oleh fasilitas serta kebijakan sekolah yang kuat, terbukti dapat meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan. Hal ini tidak hanya berdampak pada keaktifan siswa selama pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi, semangat berkreasi, serta rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar di era digital.

Peran Guru Dalam Era Digital

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, peran guru mengalami transformasi yang signifikan. Tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, guru juga menjadi fasilitator, inovator, sekaligus pembimbing dalam dunia pendidikan yang berbasis digital (Andi Sadriani et al., 2023). Berikut ini adalah beberapa peran penting guru di era digital :

1. Pemimpin dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

Guru berfungsi sebagai pemimpin dalam menerapkan teknologi di ruang kelas. Mereka dituntut untuk memahami dan menguasai perangkat digital yang mendukung proses belajar, serta menjadi teladan bagi siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan produktif. Peran ini mencakup inisiatif dalam memperkenalkan teknologi baru, mengelolanya dalam pembelajaran, serta membimbing siswa agar mampu memanfaatkannya secara optimal.

2. Perancang pembelajaran yang kreatif dan kontekstual

Di era digital, guru diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga mengombinasikan berbagai sumber daya digital. Penggunaan video interaktif, simulasi daring, permainan edukatif, dan platform pembelajaran digital menjadikan proses belajar lebih menarik dan kontekstual. Pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan digital memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan realitas dunia mereka yang serba terhubung.

3. Fasilitator kolaborasi digital dan pembelajaran sosial

Teknologi memberikan peluang luas untuk kolaborasi, baik antar siswa maupun antara siswa dan guru. Guru dapat memanfaatkan media sosial edukatif, ruang diskusi daring, atau platform pembelajaran kolaboratif seperti *Google Classroom*, *Padlet*, atau *Microsoft Teams* untuk mendorong kerja sama antarsiswa. Kegiatan proyek, forum diskusi, dan presentasi daring tidak hanya membangun interaksi sosial, tetapi juga menanamkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan penyelesaian masalah.

4. Penyedia pembelajaran yang bersifat individual dan adaptif

Melalui teknologi digital, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Penggunaan platform adaptif memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara individual, lalu menyesuaikan materi, tugas, maupun evaluasi berdasarkan tingkat pemahaman, minat, dan kecepatan belajar siswa. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang adil dan inklusif.

5. Pembina literasi digital dan etika

Guru juga berperan penting dalam membentuk karakter siswa di era digital. Mereka dituntut untuk menanamkan pemahaman tentang literasi digital, termasuk kemampuan menyaring informasi, mengenali berita palsu, menjaga keamanan digital, serta menghormati hak cipta dan privasi di ruang maya. Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis, tetapi juga menyangkut nilai-nilai tanggung jawab, integritas, dan etika dalam berinteraksi di dunia digital.

Kelebihan Dan Kekurangan Dari Antusiasme Siswa di SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas

Kelebihan Dari Antusiasme Siswa di SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas antara lain:

1. Tingkat antusiasme siswa yang sama-sama antusias

Di SD Harapan Mulia maupun di SD Anak Emas, siswa menunjukkan semangat belajar yang cukup besar ketika mengikuti pembelajaran berbasis media digital. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung, seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan kuis digital, serta memperhatikan materi yang disampaikan

melalui tayangan visual. Meskipun pendekatan masing-masing sekolah berbeda, antusiasme siswa di kedua sekolah cukup positif dan menjadi modal penting dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2. Guru terlatih dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran

Guru di kedua sekolah telah menunjukkan kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Mereka tidak hanya sekadar menggunakan perangkat digital, tetapi juga menyusun materi pembelajaran secara menarik melalui video, animasi, maupun aplikasi edukatif. Guru mampu menyesuaikan strategi pengajarannya dengan karakteristik siswa, sehingga materi lebih mudah dipahami dan siswa lebih fokus selama pembelajaran.

3. Tersedia pendamping guru khusus

Khususnya di SD Anak Emas, ketersediaan guru pendamping dalam sesi pembelajaran digital sangat membantu siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi. Kehadiran pendamping ini memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran dan mengatasi kendala teknis yang mungkin terjadi. Hal ini juga memberikan rasa aman dan nyaman, terutama bagi siswa yang baru pertama kali menggunakan perangkat digital secara langsung di kelas.

4. Memiliki ekstrakurikuler coding dan robotik

Salah satu kelebihan signifikan dari kedua sekolah adalah adanya kegiatan ekstrakurikuler yang berorientasi pada teknologi, seperti robotik di SD Harapan Mulia dan coding di SD Anak Emas. Ekstrakurikuler ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan logika, kreativitas, serta pemecahan masalah. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap teknologi secara lebih mendalam, bahkan di luar jam pelajaran utama.

Kekurangan dari antusiasme siswa diharapkan mulia dan anak emas, antara lain :

1. Resiko ketergantungan pada teknologi

Salah satu tantangan dari tingginya penggunaan media digital dalam pembelajaran adalah munculnya risiko ketergantungan pada teknologi. Siswa menjadi terlalu bergantung pada perangkat digital dalam mengakses materi, sehingga kurang terbiasa melakukan pencarian informasi secara manual, seperti membaca buku cetak atau berdiskusi langsung. Jika tidak diawasi secara bijak, hal ini dapat menurunkan kemampuan siswa dalam mengembangkan kemandirian belajar yang seimbang.

2. Interaksi sosial langsung antarsiswa bisa berkurang

Penggunaan perangkat individu seperti tablet atau laptop dapat mengurangi interaksi sosial langsung antar siswa. Dalam beberapa kondisi, siswa cenderung fokus pada layar masing-masing, sehingga komunikasi tatap muka, diskusi kelompok, maupun kerja sama dalam kelas menjadi kurang berkembang. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan sosial dan emosional siswa, terutama dalam aspek kerja sama, empati, dan komunikasi interpersonal yang juga penting dalam proses pendidikan.

Dampak Penggunaan Media Digital Bertahap Pada Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang SD/MI, telah membawa perubahan signifikan dalam cara guru menyampaikan materi dan cara siswa menerima serta memahami pelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan di SD Harapan Mulia dan SD Anak Emas menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berdampak langsung terhadap peningkatan keterlibatan siswa, efektivitas proses belajar mengajar, serta pengembangan kreativitas baik dari sisi guru maupun siswa (Makassar, 2025).

Di SD Harapan Mulia, penggunaan media digital seperti tablet pribadi, aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan kuis digital menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan belajar sehari-hari. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media utama penyampaian materi. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, visual, dan menyenangkan. Materi yang disampaikan melalui animasi dan simulasi membuat siswa lebih mudah memahami konsep abstrak, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman logis seperti matematika dan IPA. Selain itu, siswa juga dilatih untuk membuat video pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan komunikasi dan literasi digital.

Sementara itu, di SD Anak Emas, media digital digunakan secara terbatas dan belum menjadi strategi utama dalam pembelajaran. Penggunaan laptop dan proyektor hanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu, misalnya saat menampilkan video pembelajaran atau ketika melaksanakan ujian berbasis Google Form dan platform Quizizz. Walau demikian, siswa tetap menunjukkan minat yang cukup baik saat pembelajaran digital dilaksanakan. Kehadiran guru pendamping juga sangat membantu, terutama bagi siswa yang masih beradaptasi dengan teknologi.

Kedua sekolah juga telah mendukung minat siswa terhadap teknologi melalui kegiatan ekstrakurikuler, seperti robotik di SD Harapan Mulia dan coding di SD Anak Emas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berdampak pada proses belajar di kelas, tetapi juga membuka ruang bagi pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital. Di antaranya adalah potensi ketergantungan terhadap perangkat teknologi, yang bisa mengurangi ketajaman siswa dalam keterampilan manual atau aktivitas pembelajaran konvensional. Selain itu, interaksi sosial langsung antar siswa cenderung menurun karena mereka lebih fokus pada perangkat masing-masing. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang seimbang antara penggunaan digital dengan kegiatan kelompok atau diskusi langsung.

Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran digital yang kreatif, fasilitator yang membimbing siswa dalam proses eksplorasi, serta pengawas yang memastikan teknologi digunakan secara aman dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki dampak positif yang besar terhadap kualitas pembelajaran, selama penggunaannya dilakukan secara terencana, seimbang, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Teknologi bukan pengganti guru, melainkan alat bantu yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran di era digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran di tingkat SD/MI secara umum mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. SD Harapan Mulia menunjukkan penerapan media digital yang lebih maksimal dengan fasilitas tablet individu, dukungan infrastruktur lengkap, serta pelatihan guru dan kegiatan ekstrakurikuler robotik yang menunjang kreativitas siswa. Sementara itu, SD Anak Emas meskipun belum menerapkan media digital secara penuh, tetap menunjukkan respons positif dari siswa terutama saat pembelajaran digital dilakukan dengan bimbingan guru dan kegiatan ekstrakurikuler coding. Kedua sekolah memperlihatkan bahwa media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, namun juga memiliki tantangan seperti risiko ketergantungan teknologi dan menurunnya interaksi sosial antar siswa. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator kreatif dan pembimbing etika digital sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang seimbang, efektif, dan bermakna di era teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>

- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta. *Journal of Global ...*, June. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/382%0Ahttps://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/382/290>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Makassar, U. N. (2025). Pendekatan Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Sejarah Pada Kurikulum Merdeka. 4(2), 1–7.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Siswa, I., Iv, K., & Inpres, S. D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Antusias Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Birobuli. 10.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>