

## Konferensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19

**Ade Aransyah\*, Herpratiwi, Muhammad Mona Adha,  
Muhammad Nurwahidin, Karwono**

Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lampung

\*Email Coresponding: [aransyahade91@gmail.com](mailto:aransyahade91@gmail.com)

### Abstract

The Industrial Revolution 4.0 is an era of disruptive innovation, where this innovation is growing very rapidly, so that it can help create new markets. Facing these great challenges, the world of education must change and improve for the better in creating a generation that is ready to face the challenges of the times. This study aims to discuss the emergence of digital learning media after Covid-19. This study uses a method. This type of research is qualitative by using an opinion survey approach at SMA Perintis 1 Bandar Lampung. The results of the researcher's analysis are known. The diversity of post-covid-19 learning media contributes to the teaching and learning process at Perintis 1 Bandar Lampung High School, the use of post-covid-19 learning media so that students and educators can continue to develop and become millennial generations who are not blind to the world of information and communication technology. in accordance with the provisions of the Constitution of the Republic of Indonesia, to educate the life of the nation. Pioneer 1 Senior High School Bandar Lampung is almost completely using various post-covid-19 digital learning media and can be developed by educators and students themselves.

### Abstrak

Revolusi Industri 4.0 ini merupakan era inovasi disruptif, dimana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru (*new market*). Menghadapi tantangan yang besar tersebut, maka dunia pendidikan dituntut untuk berubah dan berbenah untuk lebih baik lagi dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan perubahan zaman. Penelitian ini bertujuan bahasan tentang, munculnya media-media pembelajaran digital pasca Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan *opinion survey* di SMA Perintis 1 Bandar Lampung. Hasil analisis peneliti diketahui. Keragaman media-media pembelajaran pasca covid-19 memberikan sumbagsi dalam proses belajar mengajar di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, pemanfaatan media pembelajaran pasca covid-19 agar peserta didik dan pendidik dapat terus berkembang dan menjadi generasi milenial yang tidak buta akan dunia teknologi informasi komunikasi dan sesuai dengan bunyi Undang-undang dasar Negara Republik Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa. SMA Perintis 1 Bandar Lampung hampir sepenuhnya sudah menggunakan media pembelajaran digital pasca covid-19 yang beragam dan sudah dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik dan peserta didiknya.

**How to Cite:** Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. (2023). Konferensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-317. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6441>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6441>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## Pendahuluan

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan dipaksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentunya bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standard maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan. Masa pandemic covid-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industry 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. (Herliandry et al., 2020). Selama proses pembelajaran daring, baik pendidik maupun peserta didik mengalami kendala terutama dalam penyampaian dan penerimaan materi yang dilakukan secara daring (dalam jaringan), pendidik sebagai seorang mentor kurang memiliki kreativitas dan inovasi sehingga menyebabkan peserta didik mengalami *lost learning* (menurunnya pengetahuan dan kemampuan peserta didik). Metode konvensional dan media-media pembelajaran yang bersifat monoton. Tepat 1 (satu) Tahun setelah bergulirnya wabah covid-19 pendidik dan peserta didik dituntut dan dipaksa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media digital.

Pendidikan pada masa ini sebagian besar pembelajarannya dilakukan secara online atau dalam jaringan yang tentunya memanfaatkan teknologi digital untuk berkomunikasi. Pembelajaran online diterapkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai pendidikan tingkat rendah yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga pendidikan tinggi (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Sebelum covid 19 peserta didik belajar menggunakan media-media tradisional dan media powerpoint namun pasca covid-19 pendidik dan peserta didik dipaksa dan dituntut untuk melaksanakan dengan media-media pembelajaran berbasis digital. Era disrupsi seperti sekarang ini, dunia pendidikan dituntut mampu membekali peserta didik dengan ketrampilan abad 21 (*21st Century Skills*). Hal ini tentunya berkaitan dengan revolusi industri 4.0 yang memunculkan perubahan yang bergitu cepat di berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan. Untuk mencapai ketrampilan abad 21, trend pembelajaran juga harus disesuaikan melalui pembelajaran terpadu (*blended learning*). Pembelajaran terpadu ini yaitu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, institusi dan bahkan memberikan tantangan bagi masyarakat luas seperti para orang tua. Dalam pelaksanaannya pendidik harus mencari cara bagaimana agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Begitu juga peserta didik yang dituntut agar bisa menyesuaikan diri dalam situasi dan kondisi seperti saat ini, salah satunya kesiapan mental (Hanifah Salsabila et al., 2020). Menurut Purmadi dan Garnika (2019) Kebutuhan materi pembelajaran untuk siswa tentunya tidak hanya dari buku saja. Guru harus dapat menyediakan sumber belajar yang lengkap kepada peserta didik untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Belajar merupakan sesuatu hal yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui akan suatu hal, belajar dan pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan. Hakikat belajar dan pembelajaran perlu dipelajari secara mendalam untuk mengetahui batasan-batasan dari masing-masing istilah tersebut. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang melalui proses maupun pengalaman

untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. (Silviana Nur Faizah, 2017).

Persoalan pendidikan di Indonesia begitu kompleks. Berbagai problematika muncul tidak hanya dalam permasalahan konsep pendidikan, peraturan, dan anggaran saja, namun persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem di Indonesia juga turut serta menambah kompleknya problematika pendidikan di Indonesia. Sejak bergulirnya era reformasi, banyak kalangan terperanjat dengan problematika pendidikan yang ada di negara kita ini. Hal ini bermula dari penilaian banyak orang terhadap *output* hasil pendidikan di Indonesia yang belum sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Kemerosotan moral anak-anak bangsa, etos kerja yang kurang, keterampilan yang masih rendah, korupsi yang kian bertambah dan angka pengangguran dari kalangan intelektual (sarjana) dari hari ke hari angka statistiknya kian naik. Tentu hal ini sangat memprihatinkan bagi kalangan pemerhati pendidikan di Indonesia, hingga berujung pada satu kesimpulan bahwa ada yang salah dalam sistem pendidikan di negara kita. Dan perlu adanya perbaikan yang menyeluruh terhadap masalah pendidikan di negara kita ini. (Afifah, 2015).

Permasalahan ini berdampak pada pelaksanaan dalam proses pembelajaran di institusi pendidikan, kurangnya apresiasi terhadap pendidik yang merupakan tonggak dari kurang berhasilnya suatu proses program pendidikan, pendidik yang sejatinya dapat memberikan sesuatu yang luar biasa dimana pendidik akan memberikan sesuatu yang lebih terhadap proses pendidikan kepada peserta didik, menjadi kurang bersemangat dikarenakan kurangnya apresiasi dan dukungan kepada pendidik, sehingga pendidik hanya sebatas mengajar tanpa memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik.

Metode-metode pembelajaran seperti mencatat, menghafal dan mendengarkan menjadi suatu metode yang lumrah dan sering sekali dilakukan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga menyebabkan menurunnya kualitas pendidikan dan kurang motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama di Indonesia. Menurunnya kualitas tersebut di pengaruhi dari kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Seorang pendidik sejatinya memiliki inovasi dan kreativitas dalam melakukan proses pembelajaran, metode tradisional yang sering dilakukan oleh pendidik, seperti tebak gambar, kartu soal, dan permainan-permainan tradisional berdampak pada kurangnya minat peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat tersebut untuk menjadi alat bantu belajar-mengajar di kelas dengan semua mata pelajaran yang akan di pelajari siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan yang mendorong berbagai usaha perubahan yang dilakukan di dalam dunia pendidikan. Pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metologi, peralatan, dan penilaian. Serta juga terjadi perubahan pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervisi pendidikan itu sendiri (Moto, 2019).

Proses pembelajaran sejatinya sangat menyenangkan, bagi siapapun tetapi dengan dengan metode yang sesuai dengan perubahan zaman saat ini, dengan berkembangnya teknologi informasi dari pengaruh revolusi 4.0 banyak sekali media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Namun, keterbatasan pendidik dalam memaksimalkan media-media berbasis pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai factor baik dari interen maupun ekstren pendidik. Covid-19 menjadi awal munculnya media-media pembelajaran berbasis digital, yang dapat dimanfaatkan dan digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran merupakan bagian dari strategi penyampaian (*media delivery*). Media ini mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan peserta didik, antara lain berupa perangkat keras, seperti computer, televise, prouektor dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut. (M. Rusli, dkk. 2017:40).

Revolusi Industri 4.0 ini merupakan era inovasi disruptif, dimana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru (*new market*). Menghadapi tantangan yang besar tersebut, maka dunia pendidikan dituntut untuk berubah dan berbenah untuk lebih baik lagi dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan perubahan zaman. Termasuk pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah bahkan berlanjut ke jenjang perguruan tinggi. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). Untuk itu tujuan utama bahasan pada artikel ini yaitu, munculnya media-media pembelajaran digital pasca Covid-19.

### **Tinjauan Pustaka/ Studi Literatur**

Kehadiran teknologi informasi memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan Pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan sebelumnya. Di mana proses pembelajaran (interaksi) berlangsung mulai bergeser menjadi interaksi pembelajaran digital (Azis, 2019).

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harpiah berarti perantara atau pengantar. Makna umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi, PBM pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Para ahli pendidikan memberikan batasan tentang media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar terjadi proses belajar (Rahadi, TT :11-12). Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pada awal adanya pendidikan, guru merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan penjelasan. Namun dalam perkembangan selanjutnya munculah buku sebagai media dalam pembelajaran. Pada 1657 seorang tokoh bernama Johan

Amos Comenius tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah.

Buku yang ditulis Johan Amos Comenius berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman pendidik mulai menyadari akan pentingnya media atau sarana belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik melalui semua indra terutama indra penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (teaching aids). Sebelum abad ke-20 alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun setelah abad ke-20 mulai masuk teknologi audio.

Alat bantu visual tadi kini dikombinasikan dengan audio untuk menambah kongkrit materi yang diajarkan alat visual yang dilengkapi dengan audio kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). Untuk lebih memahami bagaimana peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale kemudian mengembarkannya dengan sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale cone of experience).

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan bahwa siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.

Pada tahun 1965-1970 pendekatan system (system approach) mulai memperlihatkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan serta kegiatan pembelajaran. Pendekatan system ini mendorong penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan juga program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis. Seiring dengan perkembangannya ilmu pengetahuan, media belajar juga berkembang untuk memenuhi kompetensi yang harus terpenuhi pada zaman ini, media pembelajaran semakin luas dan semakin interaktif. Media pembelajaran yang baik tentu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dijelaskan oleh Putri dan Purmadi (2020) media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan praktis digunakan sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penemuan teknologi seperti komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulasi di atas sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Diatas merupakan sejarah singkat mengenai perkembangan media pembelajaran mulai dari yang konvensional sampai yang modern seperti sekarang ini. Rohani, R. (2019). Teknologi ini bukanlah merupakan hal yang baru tetapi sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa. Di abad 21, atau tepatnya pada zaman sekarang teknologi semakin penting bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya menjadi pemicu motivasi peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan

pembelajaran tersebut. Keterampilan belajar menggunakan teknologi digital akan sangat membantu lebih cepat untuk mendapatkan serta meningkatkan life skills pada peserta didik, dan pendidik pun dengan mudah mengembangkan bahan pembelajaran

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Dengan menggunakan pendekatan *opinion survey* di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, *opinion survey* adalah kegiatan untuk mengetahui pendapat atas isu-isu yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi. Sebagai informan penelitian. Informan pada penelitian ini adalah pendidik SMA Perintis 1 Bandar Lampung dengan menggunakan metode representative melalui wawancara.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Ada dorongan kuat yang menuntut guru untuk “literasi digital” dan memanfaatkan teknologi digital kedalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda (Hidayat & Khotimah, 2019).

Istilah teknologi bukanlah istilah yang asing bagi setiap orang. Apa lagi pada saat ini, dengan dunia yang sudah canggih, hampir tidak ada lagi batasnya. Sekarang ini orang menggunakan teknologi, tidak hanya pada kalangan orang dewasa atau kalangan terdidik saja, tetapi juga sudah mulai merambah kepada anak kecil dan kalangan masyarakat biasa sekalipun. Penggunaan teknologi yang dikemukakan tersebut, diantaranya adalah komputer, laptop, alat komunikasi seperti HP dan lain sebagainya (Syafriaed, 2020). Informasi digital saat ini merupakan hal yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. “Kemajuan teknologi informasi berbasis digital sudah dapat dirasakan oleh seluruh rakyat Indonesia, begitu pula di daerah-daerah terpencil untuk mengakses informasi melalui media digital (Amin et al., 2020)

Pandangan modern di era abad 21 saat ini menyebabkan dunia semakin kompleks dengan dukungan perkembangan IPTEK yang sangat cepat, terutama dalam media komunikasi dan informasi, dampak covid-19 memberikan pengaruh yang sangat besar di berbagai sector kehidupan manusia, terutama di bidang teknologi, di masa covid-19 terutama masyarakat Indonesia di paksa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, peralihan transisi modern ini mempengaruhi kualitas dari sumber daya manusia (SDM) itu sendiri. Tak terkecuali dunia pendidikan sebagai tempat belajar mengajar untuk menghasilkan generasi emas di masa akan datang, ikut merasakan dari revolusi industry 4.0.

Pendidik dan peserta didik dituntut dapat memaksimalkan bahkan mengembangkan media-media teknologi yang berkembang saat ini, dengan semakin canggihnya media pembelajaran diharapkan pendidik dan peserta didik memiliki inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Hasil opini survey yang dilakukan. Pasca covid-19 seluruh jajaran pendidikan, pendidik dan peserta didik ikut merasakan hadirnya media-media teknologi

pembelajaran yang beragam, baik secara visual maupun non visual, sebelum covid-19 pendidik mulanya hanya menggunakan media digital sebatasnya saja pada saat proses pembelajaran seperti video, powerpoint.

Pasca covid-19 media-media pembelajaran menjadi sangat trend dan sangat membantu pendidik dan peserta didik untuk berinovasi dan berkreaitivitas dalam proses pembelajaran, seperti media powerpoint yang dapat dikembangkan menjadi video visual yang dilengkapi dengan berbagai animasi, gambar, audio maupun video, youtube sebagai sarana belajar yang menampilkan beragam pengetahuan-pengathuan umum, aplikasi quizizz sebagai sarana latihan-latihan soal, selanjutnya video interaktif animasi, powtoon, doratoon, dan masih banyak lagi media-media pembelajaran yang berkembang pasca covid-19.

Hadirnya media-media pembelajaran pasca covid-19, merupakan revolusi industry 4.0 yang mengedepakan teknologi sebagai sarana dan perantara dari suatu proses yang dilakukan oleh manusia, baik muda, dewasa maupun orang tua dituntut dapat memanfaatkan bahkan mengembangkan media teknologi. Tanpa memiliki penguasaan teknologi dan pengetahuan, individu tersebut akan terpinggirkan dan tertindas. Era revolusi industry 4.0 pasca covid-19 mengharuskan setiap individu maupun kelompok memiliki kelebihan dan penguasaan teknologi dan pengetahuan. Salah satu cara agar dapat menguasai teknologi dan memiliki pengetahuan yaitu dengan kegiatan belajar. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tanpa tergantung tempat dan batasan waktu.

## **Pembahasan**

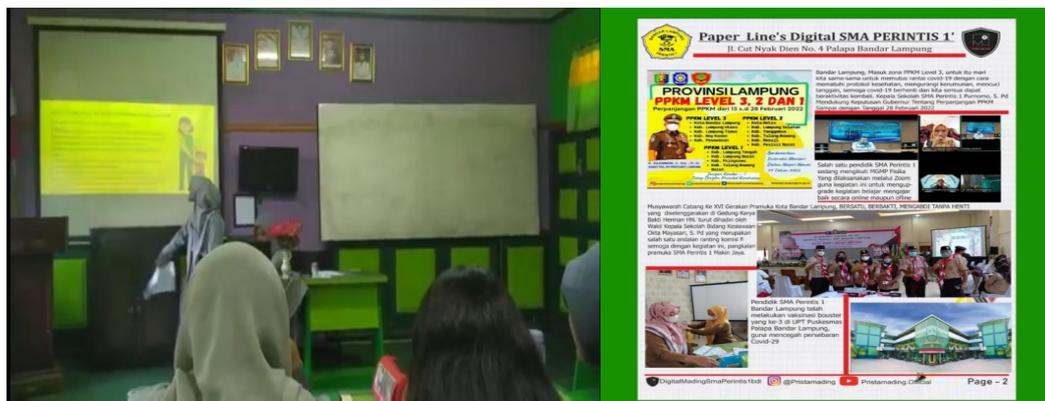
SMA Perintis 1 Bandar Lampung salah satu sekolah Swasta yang ada di Bandar Lampung yang sudah mengedepankan proses pembelajaran dengan memanfaatkan dan mengembangkan media teknologi informasi dan komunikasi. Salah satunya adalah pada mata pembelajaran PPKn yang sudah memanfaatkan media *powerpoint* interaktif, *WPS Office* sebagai media pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti memberikan informasi bawah, sejak pelaksanaan belajar dan pembelajaran melalui online pasca covid-19 guru dan peserta didik diberikan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media-media berbasis teknologi, dengan memanfaatkan media pembelajaran guru dan peserta didik secara tidak langsung merubah gaya belajar yang awalnya bermula guru sebagai *teacher center* menjadi *student center learning*, serta menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Isran Rasyid Karo-karo & Rohani, tahun 2018 Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Guanabara et al., 2018). Berikut adalah tampilan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, setelah memanfaatkan media pembelajaran peserta didik merasa sangat antusias



Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Selanjutnya dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengeksplorasi dan mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan keinginannya, berikut adalah salah satu contoh peserta didik sedang melaksanakan presentasi dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran



Gambar 2. Peserta didik menggunakan media digital dalam proses pembelajaran

Tidak hanya dalam proses pembelajaran kognitif saja, media digital juga memberikan dampak kepada kemampuan afektif dan psikomotor peserta didik, seperti dapat menciptakan, mengembangkan dan menghasilkan suatu karya yang bermanfaat bagi peserta didik dan sekolah tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media digital peserta didik dapat menciptakan konten berita dalam bentuk poster berbasis digital, berikut salah satu contoh hasil karya peserta didik. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital pasca covid-19 tentunya peserta didik maupun pendidik dapat mengeksplor dan merangsang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara lebih baik.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Aan Widiyono & Izzah Millati pada tahun 2021 dengan judul peran teknologi pendidikan dalam prespektif merdeka belajar di era 4.0. Hasil penelitian menjelaskan bahwa teknologi pendidikan sangat berperan

dalam program merdeka belajar di era 4.0 dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kondisi ini dapat dilihat dari implementasi kebijakan pokok merdeka belajar yang memberikan kebebasan berinovasi dan kebebasan belajar secara mandiri pada sekolah, guru, dan peserta didik. (Syafriaafd, 2020).

Selanjutnya Ricky Warman Putra pada tahun 2022 dengan judul efektivitas media pembelajaran music digital berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar, hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini merekomendasikan untuk diuji lebih luas dan memberikan konten yang lebih lengkap demi perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ini (Putra et al., 2022). Pendapat lain dari konvergensi media digital dikemukakan oleh muhasim pada tahun 2017 dengan judul teknologi digital, terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil pembahasan diperoleh pengaruh positif teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan tetap diarahkan mengantisipasi pengaruh negatif yang ditimbulkan yang dapat mengganggu moral, perilaku dan justru menjadi ancaman motivasi belajar peserta didik. Oleh karena harus diberikan energi Iman, kedisiplinan secara berkesinambungan, agar dapat bersikap positif memanfaatkan peluang teknologi digital guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Muhasim, 2017).

Berdasarkan beberapa definisi terdahulu dapat dipaparkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperkaya pengalaman belajar: Media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat memperkaya proses pembelajaran.
2. Meningkatkan aksesibilitas: Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital, siswa dapat mengakses sumber belajar dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone.
3. Mempermudah penyampaian materi: Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut.
4. Memudahkan evaluasi pembelajaran: Dalam media pembelajaran berbasis digital, umpan balik dan evaluasi pembelajaran dapat diberikan secara langsung dan otomatis, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
5. Mengurangi penggunaan kertas: Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendukung keberlanjutan lingkungan.
6. Menarik minat siswa: Media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan berbagai manfaat tersebut, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran di era digital saat ini. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran tradisional, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

## Kesimpulan

Revolusi industry 4.0 memberikan dampak yang sangat luas terutama dalam kehidupan manusia, kemudahan-kemudahan yang diberikan media teknologi tentunya berdampak positif terutama dalam dunia pendidikan, revolusi industry 4.0 yang saat ini telah menjamur kedalam kehidupan diharapkan mampu memberikan dampak positif terutama dalam pembelajaran maupun institusi terkait. Keragaman media-media pembelajaran pasca covid-19 memberikan sumbangsi dalam proses belajar mengajar di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, pemanfaatan media pembelajaran pasca covid-19 agar peserta didik dan pendidik dapat terus berkembang dan menjadi generasi milenial yang tidak buta akan dunia teknologi informasi komunikasi dan sesuai dengan bunyi Undang-undang dasar Negara Republik Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa. SMA Perintis 1 Bandar Lampung hampir sepenuhnya sudah menggunakan media pembelajaran digital pasca covid-19 yang beragam dan sudah dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik dan peserta didiknya.

## Daftar Pustaka

- Afifah, N. (2015). Problematika Pendidikan di Indonesia (Telaah dari Aspek Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan*, 1(Vol. 1 Januari 2015: Jurnal Pendidikan), 41–74. <https://unimuda-e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/148>
- Amin, I. M., Mansur, R., & Sulistiono, M. (2020). Peran literasi digital dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama islam di kelas XI IIS 01 SMAI AL Maarif Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 58–67. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh*: 91–96.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Purmadi, A., & Garnika, E. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Peserta Didik Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 8, No.2 (April 2023) Copyright© 2023 The Author(s) Ade Aransyah.,et.al 316

- Menggunakan E-Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 11-15.  
doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v4i1.2265>
- Putra, R. W., Sari, L. P., Meirina, R., Nursyam, Y., Hamzaini, H., & Zaidi, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3604–3611.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2732>
- Putri, M., & Purnadi, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 174-180.  
doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i2.3073>
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Syafriafd, N. (2020). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 06(01), 1–8.
- Tonni Limbong dan Janner Simarmata. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktik*, Yayasan Kita Menulis