

## **Good Practices Pemanfaatan Media Internet dan Media Sosial dalam Pembelajaran**

**Muhammad Raihan Febriansyah<sup>1,2</sup>, Iswan<sup>2</sup>, Ahmad Suryadi Nomi<sup>2,3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sains Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Saintek Muhammadiyah

<sup>2</sup>Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>3</sup>Program Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta  
raihan@saintekmu.ac.id, iswan@umj.ac.id, ahmad.suryadi@umj.ac.id

### **ABSTRACT**

*Learning media is very important as a means of describing information and the essence of the learning process. Learning media provides benefits so that students more quickly understand the essentials of learning objectives that have been well designed. In the current technology and information-based era, the development of media that supports technology-based or digital learning processes has been very massive. The aim of this study is to identify best practices in the use of technology and information used in learning media specifically related to the diversity of types of internet-based learning media that are already commonly used. The method used in this scientific work is qualitative analysis using literature review studies, namely collecting various sources of information from scientific journals, books, articles and so on. The results of this study are learning media using media. The internet and social media make it easier for educators to understand learning material better, besides that digital-based learning media can be studied repeatedly so that students understand the lesson material better. Types of internet-based learning media that have benefits for students include interactive multimedia, digital video and animation, podcasts, augmented reality and virtual reality, game-based learning, and several other methods.*

**Keywords:** *learning media, internet, information and technology.*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran sangat penting sebagai sarana untuk menggambarkan informasi maupun esensi dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat supaya peserta didik sehingga lebih cepat memahami esensial dari tujuan pembelajaran yang sudah di desain dengan baik. Pada era berbasis teknologi dan informasi saat ini, perkembangan media yang menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi atau digital sudah sangat masif. Tujuan dari kajian ini adalah mengidentifikasi *best practice* pemakaian teknologi dan informasi yang digunakan dalam media pembelajaran secara spesifik berkaitan dengan keberagaman jenis media pembelajaran berbasis internet yang sudah familiarr digunakan. Metode yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah analisis kualitatif yang menggunakan *studi literatur review* yakni mengumpulkan berbagai sumber informasi dari jurnal ilmiah, buku, artikel dan sebagainya. Hasil dari kajian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan media. internet maupun media sosial sangat memudahkan pendidik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, selain itu media pembelajaran berbasis digital dapat berulang kali dipelajari sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran berbasis internet yang memiliki maanfaat bagi siswa antara lain

multimedia interaktif, video digital dan animasi, *podcast*, *augmented reality* dan *virtual reality*, *game based learning*, dan beberapa metode lainnya.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, internet, teknologi dan informasi.

## PENDAHULUAN

Pembangunan kualitas sumberdaya manusia dengan kualitas yang baik harus memperhatikan aspek pendidikan yang berkualitas. Pendidikan menjadi komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi berkembangnya fisik, emosional, kehidupan sosial dan kondisi moralitas seorang peserta didik. Pendidikan menjadi wadah terbaik dalam menciptakan suatu generasi baru yang tidak akan kehilangan budaya dan identitas jati diri bangsa, maupun berkembang secara intelektual yang baik (Nirmala et al., 2023).

Dunia pendidikan saat ini juga memiliki peran dan manfaat yang sangat penting dalam berbagai dimensi kehidupan maupun kemajuan peradaban kehidupan manusia. Proses pembelajaran yang baik dalam membangun hasil kualitas sumberdaya manusia yang baik harus di desain dengan konsep pendidikan yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap siswanya sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang sudah dicita-citakan sebelumnya (Rahayu & Basuki, 2022).

Menurut (Prianggita & Meliyawati, 2022) dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan maka dibutuhkan banyak faktor dan salah satu aspek yang penting adalah kesesuaian dan ketepatan dalam menentukan media pembelajaran yang baik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media belajar yang tepat ditambah dengan berbagai variasi diharapkan dapat memberikan motivasi dan akselerasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu dengan lebih optimal meraih tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran di era digital menjadi warna baru karena di dalamnya terdapat berbagai macam visualisasi yang akan bermanfaat untuk memberikan stimulus dan motivasi karena arah pembelajaran akan semakin jelas sehingga lebih merangsang aktivitas pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Silmi & Hamid, 2023).

Media sebagai alat bantu juga mempunyai fungsi untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran dan adanya variasi baru. Kondisi tersebut dilandasi dengan adanya keyakinan suatu proses pembelajaran melalui adanya media berbasis internet, media sosial akan memberikan siswa waktu yang cukup lama untuk menemukan informasi yang diinginkan. Konsep belajar dengan media informasi tersebut akan berperan untuk memberikan rasa senang dan membangkitkan motivasi belajar yang lebih baik apabila dibandingkan tanpa adanya bantuan dari media sosial. Makna dari istilah digital dalam suatu metode pembelajaran memiliki terminologi yang cukup luas. Digital dalam hal ini sebagai bentuk media penunjang kegiatan pembelajaran yang lebih canggih, memungkinkan peserta didik dapat memperoleh informasi yang diinginkan menjadi lebih mudah dan cepat (Nurfadillah et al., 2021).

Penggunaan teknologi dan informasi digital sebagai media pembelajaran saat ini sudah diterapkan di beberapa sekolah yang memiliki fasilitas memadai yang nantinya akan memberikan pengaruh pada peserta didik untuk mempelajari suatu materi secara lebih interaktif maupun menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi digital, mendorong pendidik untuk membuat bahan atau materi pembelajaran yang menarik.

Seperti contoh video animasi sebagai media pembelajaran yang menggunakan internet dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran imajinasi peserta didik lebih cepat dan lebih baik. Video animasi juga memberikan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan baru secara lebih interaktif maupun menyenangkan. Melalui konsep tersebut nantinya siswa dapat mendalami tentang berbagai topik yang telah diajarkan apalagi mendapatkan visualisasi baru terkait dengan sarana belajar yang menarik (Lillahata et al., 2022).

Menurut (Rizky et al., 2018) bahwa perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi informasi di era saat ini tentunya semakin mendorong berbagai upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntun dunia pendidikan untuk mulai memanfaatkan kemajuan yang ada, melalui media-media yang sudah diciptakan, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan wahana yang bersentuhan langsung dengan persoalan dalam kehidupan sehari-hari dan hajat orang banyak.

Salah satunya adalah dengan memanfaatkan internet sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Internet merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Di dalam internet terdapat banyak pengetahuan yang dapat diambil manfaat untuk menambah wawasan siswa dan juga guru. Dalam pendidikan, internet sangat berguna dalam proses pembelajaran di sekolah, ada hal-hal baru yang bisa diperoleh oleh siswa sehingga dengan baik akan melengkapi ilmu pengetahuannya (Ade Gustami, 2023). Penggunaan internet sebagai media pembelajaran juga harus digunakan dengan modifikasi yang sudah pakem oleh sekolah-sekolah dengan fasilitas yang memadai sehingga mudah dipantau dan dievaluasi penggunaannya.

Maka dari itu sekolah-sekolah yang sudah menjadikan internet sebagai media dari proses belajar mengajar selain dari buku harus mampu melakukan manajemen dengan baik sehingga menjadi solusi dan mampu mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan pemenuhan literasi, seperti minimnya buku pelajaran yang terdapat di perpustakaan, keterbatasan tenaga pengajar yang memiliki keahlian khusus, jarak rumah dengan sekolah, serta terdapat biaya cukup tinggi ditambah dengan waktu belajar yang cukup terbatas (Lillahata et al., 2022).

Saat ini, banyak sekolah dan lembaga telah mengadopsi sistem pembelajaran berbasis web, seperti model pembelajaran e-learning yang telah dirancang sesuai dengan konsep dan tujuan belajar yang diinginkan. Penggunaan internet dalam pendidikan telah menjadi pemahaman umum di berbagai sekolah. Dengan menggunakan media berbasis web seperti e-learning, guru dan siswa dapat berinteraksi secara lebih intens. Selain itu, media ini dapat terkoneksi dengan sumber

belajar lainnya seperti Google, media sosial, YouTube, e-book, dan sebagainya. Kombinasi antara pembelajaran jarak jauh dan tatap muka dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Penggunaan internet juga memperkaya kualitas pembelajaran di dalam kelas (As'ad & Abdullah, 2022). Google Sites, yang diperkenalkan oleh Google sejak tahun 2008, merupakan salah satu aplikasi yang mendukung hal tersebut. Menurut (Lillahata et al., 2022) *google sites* dapat dijadikan sebagai platform untuk membuat publikasi *online* baik untuk penggunaan pribadi maupun kelompok, yang didasarkan pada format situs web dan memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, animasi, kalender, presentasi, dan lampiran.

Dalam konteks pembelajaran, Google Sites menjadi alat teknologi yang bermanfaat dalam merancang materi pembelajaran karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan Google Sites sebagai media pembelajaran, hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Kualitas media pembelajaran yang baik memiliki dampak positif, seperti peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Namun, untuk menilai kualitas sebuah media pembelajaran, beberapa aspek perlu dipertimbangkan, antara lain kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu media. Sebuah kegiatan pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memperlihatkan dokumentasi dari data dan informasi hasil pembelajaran yang dapat diukur. Maka dari itu melalui artikel ini akan diidentifikasi beberapa media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bentuk *best practice* pembelajaran dikalangan peserta didik (Peprizal & Syah, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Pada kajian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui pendekatan literature review yaitu yang diperoleh melalui identifikasi beberapa dokumen ilmiah di internet, *library research* maupun kajian kepustakaan. Beberapa referensi ilmiah yang terkumpul kemudian diidentifikasi sesuai dengan fokus kajian tentang *best practice* penggunaan internet dan media pembelajaran digital dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Berbagai referensi dan informasi diperoleh dari jurnal ilmiah, skripsi, modul, artikel e-book dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi informasi sesuai dengan keperluan penulisan artikel ini. Setelah itu dilakukan pengelompokan data untuk memudahkan dalam merangkai karya ilmiah dan tidak lupa melakukan analisis. Selanjutnya yakni dengan melakukan pendekatan pada analisis untuk dapat menemukan jawaban dari masalah penelitian. Hasil penelitian berbentuk dalam laporan dengan melakukan penulisan narasi ilmiah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Peran Media Internet dalam Menunjang Aktivitas Pembelajaran**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi ciri khas abad ke-21 dan milenium ketiga telah memberikan dampak yang luas pada segala aspek

kehidupan secara global. Perkembangan teknologi informasi saat ini telah meresap ke setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi saat ini memainkan peran yang signifikan dalam dunia bisnis, perubahan struktur organisasi, dan manajemen organisasi. Di sisi lain, teknologi informasi juga berperan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi alat utama dalam lembaga pendidikan. Masuknya ke abad ke-21 atau milenium ketiga akan menyebabkan perubahan paradigma atau cara berpikir dalam menghadapi berbagai fenomena, termasuk pola pikir yang terkait dengan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran, peran guru sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Meskipun seorang guru memiliki kecerdasan, tanpa dukungan media pembelajaran yang baik, proses pembelajaran dapat menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Kemajuan IPTEK dalam proses pembelajaran telah memperkaya sumber belajar dan media pembelajaran. Penggunaan media komputer dalam pembelajaran bermanfaat karena memberikan keunggulan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya, yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu dengan mahasiswa.

Perkembangan pesat teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Dampak positifnya sangat terkait dengan peningkatan kualitas hidup. Akses informasi menjadi lebih mudah melalui berbagai media seperti media massa, elektronik, dan internet. Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Melalui media ini, setiap siswa dapat mengakses informasi sesuai kebutuhan pendidikan mereka (Megarani, 2019). Internet juga memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah, berkomunikasi dengan guru melalui email, dan lain sebagainya. Tidak hanya siswa, guru juga mendapat manfaat dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Internet menjadi sarana yang sangat berharga dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Sebagai jaringan informasi global, internet menyediakan berbagai sumber informasi yang tidak terbatas, yang dapat digunakan siswa untuk menunjang penelitian mereka, menyusun tesis, dan sebagainya. Internet memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang lebih luas daripada yang terdapat dalam buku teks, dengan mengunjungi berbagai situs web di seluruh dunia. Media ini menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran sendiri merupakan upaya untuk mencapai perubahan baik secara mental maupun fisik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, pembelajaran merupakan fenomena yang umum terjadi dalam dunia pendidikan (Latifah & Ramadan, 2023).

Menurut (Islami & Dafit, 2023) dalam proses pengajaran, seorang guru memerlukan alat bantu untuk mendukung kegiatan mengajarnya dengan tujuan menyampaikan materi secara jelas dan terstruktur agar dapat dipahami oleh semua siswa. Sebaliknya, siswa juga membutuhkan alat bantu pembelajaran untuk memudahkan pemahaman terhadap penjelasan guru mereka. Seiring berjalannya waktu, alat bantu pembelajaran terus berkembang dari hanya

mengandalkan memori otak menjadi bahan cetak seperti buku atau modul, dan seterusnya.

Perkembangan ini tidak berhenti di situ. Seiring dengan kemajuan internet dan teknologi mobile, alat bantu pembelajaran juga berevolusi menjadi yang digital. Media pembelajaran digital ini adalah medium yang digunakan untuk menyampaikan proses pembelajaran dalam bentuk elektronik, termasuk visual, audio seperti podcast, dan lainnya. Keuntungan utama dari penggunaan media digital dalam pembelajaran adalah kemudahan akses dan fleksibilitas. Media ini dapat diakses secara *online* dari berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer, sehingga mudah dijangkau dan digunakan oleh pengguna.

Disebut fleksibel karena akses yang mudah, media pembelajaran dapat diakses kapan dan di mana saja, baik saat pembelajaran berlangsung dengan bimbingan pendidik maupun secara mandiri. Manfaat kedua media pembelajaran digital adalah memberikan pengalaman interaktif dan visual dalam proses belajar dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video, yang membuatnya menarik dan membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajarinya secara serius.

Dengan penggunaan rutin, hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, terutama untuk peserta didik yang cenderung mudah bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, mengandalkan hanya ebook saja tidaklah optimal, sehingga perlu digabungkan dengan media digital lainnya. Manfaat ketiga dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, seperti membuat konten yang singkat dan mudah dipahami untuk flipbook atau video dengan durasi yang pendek agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Harun et al., 2021).

Keuntungan lainnya berasal dari penggunaan fitur umpan balik yang memberikan respons secara instan. Beberapa jenis media pembelajaran digital mendukung proses ini, seperti dalam video game atau simulasi. Di sini, hasil tes dapat segera diketahui, memungkinkan pendidik memberikan evaluasi secara langsung. Sebagai contoh, dalam video konferensi menggunakan aplikasi Zoom, peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dapat berinteraksi langsung dengan pendidik melalui pertanyaan dan jawaban di platform tersebut.

Media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena interaktivitas yang ditawarkannya. Selain itu, beberapa jenis media pembelajaran menyediakan fasilitas komunikasi langsung, seperti game *online* atau video konferensi melalui Zoom atau Google Meet. Meskipun tidak bertemu langsung, interaksi yang ditingkatkan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, materi dapat dipahami, diterapkan, dan dimanfaatkan oleh peserta didik di masa depan. Keuntungan lain dari penggunaan media pembelajaran digital adalah efisiensi dalam hal biaya..

Pada prinsipnya, efisiensi ini berasal dari berbagai aspek, tidak hanya sebatas masalah biaya, tetapi juga meliputi aspek tenaga dan waktu. Sebagian besar media pembelajaran digital tidak memerlukan biaya tinggi untuk pengadaan. Misalnya, untuk video pembelajaran, seorang dosen dapat merekam penjelasannya menggunakan kamera ponsel pintar dan membagikannya kepada mahasiswa melalui WhatsApp atau email, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli video pembelajaran. Demikian pula, tidak perlu menyediakan buku cetak karena satu media pembelajaran dapat digunakan berulang kali, dan seterusnya. Namun, implementasi media pembelajaran digital memerlukan sumber daya teknologi yang memadai, seperti perangkat keras dan lunak, koneksi internet yang stabil, dan personel yang terlatih (Firmadani, 2020).

Tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan mampu memenuhi kebutuhan ini. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mencari bantuan dan dukungan dari pihak lain, seperti pemerintah, yayasan, atau organisasi nirlaba yang berfokus pada pendidikan. Dukungan tersebut dapat berupa bantuan teknologi, dana, atau pelatihan bagi guru dan siswa. Selain itu, terdapat permasalahan privasi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, yang dapat mengancam privasi siswa dan guru.

Kekhawatiran seperti penyadapan data atau penggunaan data yang tidak etis dapat menjadi rintangan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Solusinya adalah dengan memastikan bahwa perangkat lunak yang digunakan telah memenuhi standar privasi dan keamanan data. Institusi pendidikan juga perlu memiliki kebijakan privasi yang jelas dan transparan untuk melindungi privasi siswa dan guru. Kesulitan adaptasi juga merupakan tantangan, terutama bagi guru dan siswa yang belum terbiasa dengan teknologi. Belajar menggunakan teknologi baru bisa memakan waktu dan meningkatkan frustrasi serta kecemasan. Solusinya adalah dengan menyediakan pelatihan dan dukungan bagi guru dan siswa (Sutisna et al., 2020).

Institusi pendidikan harus memberikan pelatihan dan dukungan teknis untuk memastikan bahwa semua orang dapat menggunakan teknologi dengan benar dan efektif. Selain itu, perbedaan dalam aksesibilitas juga menjadi masalah. Media pembelajaran berbasis digital mungkin tidak dapat diakses oleh siswa yang tidak memiliki akses internet atau perangkat yang sesuai. Hal ini dapat memperkuat kesenjangan digital dan menghambat akses pendidikan yang setara bagi siswa di daerah terpencil atau miskin.

## **Jenis-Jenis Media Pembelajaran yang Menggunakan Basis Internet**

Rekomendasi awal dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital adalah melalui penerbitan buku elektronik atau *ebook*. *Ebook* adalah versi digital dari buku yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. *Ebook* merupakan salah satu media digital yang paling umum digunakan untuk mendukung proses pembelajaran karena menyajikan informasi secara rinci dan terstruktur. Selain itu, *ebook* umumnya disusun oleh para ahli, sehingga kredibilitasnya tinggi, terutama

karena profil penulis biasanya tercantum di dalamnya. Popularitas *ebook* juga meningkat seiring dengan perubahan kebiasaan masyarakat yang cenderung lebih sering menggunakan *smartphone*, memungkinkan mereka untuk membaca buku secara lebih sering melalui perangkat mobile tersebut (Suminar, 2019).

Jenis media digital lain yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia di sini merujuk pada gabungan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain yang disajikan secara terpadu dan sinergis melalui perangkat elektronik.

Media interaktif ini sering digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, yang menjadi contoh utamanya adalah yang paling populer di era sekarang. Seperti situs web pembelajaran, aplikasi pembelajaran, *game* pembelajaran, serta aplikasi konferensi seperti Zoom dan Google Meet. Kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video membuatnya menarik dan berhasil menarik minat peserta didik. Salah satu rekomendasi lain dalam memanfaatkan media pembelajaran digital adalah melalui video pembelajaran. Video pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi secara visual dengan menggunakan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran mendukung proses belajar secara praktis dan efektif bagi peserta didik yang kurang suka membaca, karena cukup dengan menonton video, mendengarkan, dan memahami penjelasan yang disampaikan (Widianto et al., 2021). Video pembelajaran dapat berupa rekaman seorang pendidik yang menjelaskan materi atau simulasi menggunakan animasi bergerak, sehingga memberikan kebebasan dalam menciptakan dengan kreativitas tinggi. Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara, disajikan secara menarik dengan tujuan mencapai target pembelajaran. Pemanfaatan video animasi terbukti efektif karena memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran. Diantaranya, (1) menarik perhatian serta konsentrasi siswa, (2) meningkatkan estetika dalam penyampaian materi, (3) mempermudah struktur pembelajaran, (4) memfasilitasi pemahaman siswa, dan (5) mampu menjelaskan konsep yang kompleks dengan lebih mudah.

Sementara itu terdapat juga media pembelajaran dalam bentuk podcast yakni dari bentuk episode program yang dapat diakses melalui Internet. Secara umum, podcast berupa rekaman audio yang dibagikan oleh pembuatnya secara *online*. Aksesnya yang mudah dan praktis, podcast sering digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, banyak platform menyediakan podcast pembelajaran secara gratis, memperluas jangkauan dan ketersediaannya. Penggunaan metode podcast ini di era sekarang juga sudah digunakan penyedia jasa pembelajaran *online* karena ilmu yang diberikan cukup baik dan cukup lengkap (Rafikayati, 2023).

Media pembelajaran menggunakan Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek maya dua atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata secara real-time. Dalam konteks pembelajaran digital, AR membantu siswa untuk langsung mengalami konsep yang diajarkan, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, terutama untuk materi yang membutuhkan praktik

langsung. Di sisi lain, Virtual Reality (VR) merupakan gabungan dari berbagai teknologi, seperti pemrosesan gambar digital, grafik komputer, sensor, dan kecerdasan buatan, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam lingkungan yang dibuat secara virtual. Penggunaan teknologi AR dan VR, baik secara bersamaan maupun terpisah, dapat meningkatkan pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan mendalam melalui pendekatan digital.

Meskipun demikian, di Indonesia, penggunaan kedua teknologi ini masih terbatas karena memerlukan perangkat khusus, seperti kacamata AR dan VR, yang masih cukup mahal. Namun demikian, para pendidik memiliki beragam opsi dalam memilih media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing. Dalam konteks ini, guru dan dosen dapat memilih pendekatan yang paling sesuai untuk mendukung pembelajaran, bahkan memanfaatkan beberapa media pembelajaran digital sekaligus dalam satu pertemuan untuk memaksimalkan hasil belajar. Hal ini memungkinkan pemanfaatan optimal dari teknologi pembelajaran saat ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Muhson, 2010).

Salah satu saran ketiga adalah menggunakan aplikasi pembelajaran. Jenis aplikasi ini telah dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, baik dalam bentuk aplikasi umum maupun yang dikembangkan khusus untuk mata pelajaran tertentu. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone, atau melalui platform website. Sebagai contoh, Ruangguru menyediakan akses kepada pengguna untuk video dan ebook pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan atau yang dikenal dengan game based learning juga bisa menjadi pilihan. Dalam metode ini, aplikasi permainan atau game dirancang khusus untuk membantu proses belajar dengan memberikan simulasi atau praktek langsung secara digital, baik dalam mode offline maupun *online*. Dengan cara ini, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Terakhir, pendekatan melalui simulasi dan game pembelajaran juga merupakan pilihan menarik. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman yang berbeda dalam menggunakan media pembelajaran digital, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Di Indonesia, sudah ada berbagai bentuk simulasi dan game pembelajaran yang dapat digunakan, seperti website kuis *online* yang digunakan oleh guru dan dosen untuk latihan soal (Habibi & Kurniawan, 2013).

Salah satu rekomendasi yang diberikan adalah menggunakan webinar dan video konferensi sebagai sarana pembelajaran *online* atau jarak jauh. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar langsung dari pendidik, seperti mendengarkan penjelasan langsung dari dosen tanpa harus bertemu langsung. Penggunaan webinar dan video konferensi juga umum di Indonesia, terutama selama pandemi Covid-19. Banyak kampus dan sekolah yang tetap menggunakan media pembelajaran digital ini. Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat, termasuk kemudahan akses dan fleksibilitas. Siswa dapat

mengaksesnya melalui perangkat seperti smartphone, gadget, atau komputer/laptop, memungkinkan mereka untuk belajar di tempat dan waktu yang sesuai. Pendekatan ini juga meningkatkan interaktivitas dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, animasi, audio, dan video, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan membantu pemahaman materi. Selain itu, media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, sehingga memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih efektif (Tampubolon et al., 2022).

Penggunaan teknologi ini memfasilitasi umpan balik langsung kepada siswa melalui evaluasi otomatis atau perangkat lunak yang memberikan saran yang bermanfaat. Ini membantu siswa mengidentifikasi kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan fitur-fitur menarik seperti forum diskusi dan kuis interaktif, yang mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pendekatan ini juga efisien dan hemat biaya karena mengurangi ketergantungan pada buku teks tradisional dan memungkinkan guru untuk membuat materi yang dapat digunakan kembali.

Media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa, memfasilitasi interaksi yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran mendukung kelangsungan pembelajaran dengan memungkinkan penyampaian materi bahkan dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Selama pembelajaran daring, media ini mempertahankan hubungan antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga berperan dalam transfer informasi dan interaksi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Selama pandemi Covid-19, media pembelajaran mendorong inovasi dalam pendidikan dengan mencari solusi baru untuk tantangan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, dan bukan hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang diterapkan secara tepat dalam situasi pandemi Covid-19 (Prianggita & Meliyawati, 2022). Ini menunjukkan nilai esensial media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran dalam konteks yang berubah seperti sekarang ini.

## **KESIMPULAN**

Internet adalah teknologi baru yang dapat menghubungkan data dan informasi secara global, memungkinkan akses bebas bagi setiap individu. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, internet memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan pendidikan. Keberadaan internet telah meningkatkan kualitas pendidikan bangsa, terutama bagi pelajar. Adanya internet memiliki dampak positif terhadap prestasi siswa karena memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas sekolah dan mengakses berbagai informasi serta pengetahuan. Siswa yang aktif menggunakan

internet, khususnya untuk mengunjungi situs-situs pendidikan, akan memiliki wawasan yang lebih luas dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, yang pada akhirnya akan meningkatkan nilai prestasi mereka. Namun, jika digunakan secara negatif, internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi siswa.

Banyak kegiatan atau hal-hal yang tidak produktif yang dilakukan oleh kalangan anak muda yang dalam hal ini siswa seperti menghabiskan waktu di media sosial atau menonton konten yang tidak mendidik, maka dapat memiliki dampak negatif pada siswa. Pada kondisi ini dapat dijelaskan bahwa pengaruh internet bisa bersifat buruk namun tergantung terhadap siswa dalam memanfaatkannya. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam memantau dan melakukan bimbingan khususnya memanfaatkan internet sebagai media yang bermanfaat untuk kalangan muda. Apabila digunakan sebagai media pembelajaran, seharusnya lebih mengedepankan daya tarik dan visualisasi yang mendorong siswa untuk mau menggunakannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Gustami, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Prestasi Siswa SMA*.
- As'ad, A. M., & Abdullah, A. (2022). *Konsep Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KOPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Habibi, G. A., & Kurniawan, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Materi Keseimbangan Benda Tegar Kelas Xi Sma Antartika Sidoarjo*.
- Harun, I., Fauzan, M., & Fitriadi, M. (2021). *Model Pembelajaran Berbasis Internet dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Berprestasi dan Kreativitas Belajar Siswa*.
- Islami, I., & Dafit, F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9, 1049–1059.
- Latifah, H., & Ramadan, Z. H. (2023). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5823–5836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5330>
- Lillahata, S., Maria Karesina, D., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Era Digital*.

- Megarani, N. L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2018/2019 Se-Kota Yogyakarta*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2).
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. In *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467.
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Rachman, A., Sumarsilah, S., & Susandi, S. (2022). Pembinaan Sikap Positif Berbahasa Indonesia Anak dalam Ranah Media Sosial Bagi Orang Tua Siswa. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 531–538. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i4.201>
- Rafikayati, A. (2023). *Penggunaan Media Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Skills E-Conseling Mahasiswa*.
- Rahayu, R. S., & Basuki, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas Xii di SMK Negeri 1 Sidoarjo*.
- Rizky, O. :, Saputra, H., Hertanto, D. B., Pendidikan, S., & Mekatronika, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Internet Of Things (Iot) Mata Pelajaran Teknik Mikroprosesor Di Kelas X Audio Video SMK N 3 Yogyakarta*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 774–783.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iqbal Iskandar, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 11 (2024) 5468 - 5480 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691  
DOI: 10.47476/reslaj.v6i11.4083

Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1-6. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

Tampubolon, P., Thesalonika, <sup>2</sup>nathasya, & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 1(1), 9-20.

Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *JETE: Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-234. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61-78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>