

## **BAB II**

### **KONSEP PEMBELAJARAN DIGITAL DI SEKOLAH DASAR**

#### **A. Definisi Pembelajaran Digital**

*Pembelajaran Digital* adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Suciati (2018, hlm. 152) mengungkapkan *pembelajaran digital* adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi. Selanjutnya dijelaskan oleh Nanang Hidayat,dkk (2019, hlm. 10) mengungkapkan bahwa *pembelajaran digital* dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada 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. Pendapat lain dikemukakan oleh Fitriani,dkk (2017, hlm. 145) *pembelajaran digital* merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti google, youtube. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan ‘setting’ yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Sedangkan Kaiful Umam (2013, hlm. 101) mengungkapkan bahwa Media *pembelajaran digital* ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.

Adapun menurut Riri Okra (2019, hlm. 122) menyatakan bahwa Media *pembelajaran digital* dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau

dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sementara itu Denizulaiha (2018, hlm. 617) menyatakan bahwa Perkembangan *pembelajaran digital* ialah informasi yang menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

*Pembelajaran digital* menurut Nandang Hidayat (2019, hlm. 10) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pembelajaran digital 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. Sedangkan menurut Francisca Haryanti (2016, hlm. 53) *Pembelajaran Digital* dikenal juga sebagai Multimedia Learning. Istilah multimedia mengandung pengertian yang berbeda bagi orang yang berbeda. Bagi sebagian orang multimedia adalah berada didepan terminal komputer dan menikmati presentasi yang terdiri dari teks pada layar, grafis pada layar atau animasi pada layar dan suara yang keluar dari pengeras suara. Sementara itu *Pembelajaran Digital* Menurut Dede Salim (2020, hlm. 117) Pembelajaran digital/daring merupakan bagian pendidikan jarak jauh, yang didefinisikan sebagai penyampaian instruksi formal di mana waktu dan lokasi geografis memisahkan pelajar dengan pendidiknya. Pelajar dapat menggunakan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran seperti membaca dan mengirim email, mengakses sistem manajemen pembelajaran, membaca jurnal atau e-book, melakukan kuis secara daring, berpartisipasi dalam forum diskusi, dan sebagainya. Selanjutnya menurut Ana Irhandayaningsih (2020, hlm. 232) *pembelajaran digital* pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran

yang tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak ada interaksi fisik antara pengajar dan pembelajar (mahasiswa), dan tatap muka dilakukan secara virtual. Adapun menurut Lufty Bella (2020, hlm. 73) *Media Pembelajaran Digital* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk di gunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah. Selain itu menurut Neni Kusuma (2017, hlm. 32) *Pembelajaran Digital* adalah teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada siswa, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Sehingga sangat memungkinkan bagi guru mengembangkan pembelajaran dalam bentuk cerita yang bersambung. Hal ini relevan dengan Kurikulum untuk merangsang keaktifan siswa dalam belajar. Manfaat lainnya, penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan music secara simultan. Adapun Francisca Haryanti (2016, hlm. 52) *Pembelajaran Digital* seperti sekarang dikenal istilah generasi “ Digital Immigrant” yaitu mereka yang lahir sebelum adanya Internet dan generasi “ Digital Native” yaitu mereka yang sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan sudah mengenal Internet. Saat ini sudah berada dalam keseharian maupun dalam pembelajaran.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian Fitriani, dkk (2017), Kaiful Umam (2013), Fransisca Hasyanti (2016), Dede Salim (2020), Neni Kusuma (2017). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran digital ialah peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet, dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, dan menyampaikan materi audio visual dalam bentuk teks, grafik, animasi, maupun video.

Penelitian yang berbeda yaitu penelitian Suciati (2018), Nanang Hidayat, dkk (2019), Riri Okra (2019), Denizulaiha (2018), Nandang Hidayat

(2019), Ana Irhandayaningsih (2020), Lufty Bella (2020). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran digital ialah mengasah kemampuan sesuai jaman untuk mendorong pembelajaran aktif dan segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang harus diciptakan serta dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *pembelajaran digital* adalah sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak ada interaksi fisik antara pengajar dan pembelajar serta tatap muka dilakukan secara virtual. Penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan music secara simultan. Pembelajaran digital juga 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 atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda, teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. *Pembelajaran Digital* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk di gunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah. Penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa terhadap pembelajaran yang baru, yang menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal serta mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan untuk mengembangkan daya.

## **B. Karakteristik Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital adalah media yang saat ini digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana *Pembelajaran digital* Menurut Husamah (2014, hlm 11) terdapat empat karakteristik pembelajaran digital dalam model (blended learning) yaitu sebagai berikut: 1) Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam. 2) Sebagai sebuah modifikasi pembelajaran konvensional atau tatap muka (face to face), belajar mandiri, dan belajar via online (e-learning). 3) Pembelajaran didukung oleh penggabungan efektif dari cara penyampaian dan mengajar, model pembelajaran, dan metode pembelajaran. 4) Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Selanjutnya menurut Arista Aulia,dkk (2021, hlm. 92) menyatakan karakteristik *pembelajaran digital* yakni :

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan
2. belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid
3. aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dari rumah
4. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik (feedback) yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif. Semua hal ini tentu mensyaratkan sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang

mumpuni. Peningkatan kualitas SDM adalah hal mutlak yang harus dituntaskan.

Sementara itu Forouzes, Darvish (2012, hlm. 496) mengemukakan bahwa *pembelajaran digital* ataupun LMS memiliki karakteristik yaitu:

1. terdapat tujuan pendidikan dalam hubungan dengan konten pembelajaran.
2. terdapat rencana pembelajaran yang terstandar pada mata pelajaran
3. terdapat beberapa tingkatan kelas yang bersifat adaptif dan konsisten
4. terdapat sistem manajemen yang mengumpulkan hasil kerja siswa
5. pembelajaran disajikan berdasarkan jenjang masing-masing siswa
6. kemampuan kombinasi dengan sumber daya manusia
7. dapat menggabungkan isi dengan pihak penyedia perangkat pembelajaran
8. terdapat mekanisme evaluasi kesenjangan antara kompetensi pelajar dan mengelola ketrampilan dan tempat keahlian
9. menyediakan dan mendukung kompilasi evaluasi
10. terdapat fasilitas keamanan
11. terdapat instrumen yang memungkinkan pengelolaan pembelajaran.

Selanjutnya Alya Umi Hanik (2020, hlm. 189) menyatakan karakteristik *pembelajaran digital* dalam model pembelajaran self directed learning sebagai berikut :

1. Peserta didik secara mandiri memiliki usaha yang keras dan rasa tanggung jawab membuat keputusan yang terkait dengan pembelajaran
2. Peserta didik memiliki kewenangan dalam melibatkan pemikiran, tindakan ataupun mengelola aktivitas pembelajaran secara mandiri
3. Makna pembelajaran mandiri tidak selalu berarti belajar mandiri di mana pembelajaran berlangsung terpisah dari orang lain; tetapi juga bisa melibatkan teman atau peserta didik yang lain.

4. Kontrol aktivitas belajar secara bertahap bergeser dari pendidik ke peserta didik

Adapun Prayitno (2015) dalam Eko Sugandi (2018, hlm. 231) menyebutkan karakteristik *pembelajaran digital* menggunakan model blended learning yaitu:

1. pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, gaya pembelajaran, model pendidikan, dan beragam media berbasis teknologi
2. sebagai kombinasi pendidikan langsung (face to face), belajar mandiri, dan belajar secara mandiri secara online
3. pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, pengajaran, dan gaya pembelajaran
4. pendidik dan orang tua memiliki peranan yang sama pentingnya, dimana pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Sedangkan Bonk, Graham (2006) mengemukakan karakteristik *pembelajaran digital* yaitu : 1) pergeseran dari teacher centered menuju ke student centered dimana siswa menjadi pembelajar yang aktif dan interaktif (pergeseran harus diterapkan keseluruhan kegiatan pembelajaran, termasuk pada pembelajaran tatap muka); 2) peningkatan interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, kapasitas siswa, dan sumber daya diluar siswa yang mengintegrasikan mekanisme penilaian formatif dan sumatif yang terpadu untuk siswa dan guru. Adapun Rayitno (2015) menyebutkan karakteristik *pembelajaran digital* (menggunakan model blended learning) yaitu: 1) pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, gaya pembelajaran, model pendidikan, dan beragam media berbasis teknologi; 2) sebagai kombinasi pendidikan langsung (face to face), belajar mandiri, dan belajar secara mandiri secara online; 3) pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, pengajaran, dan gaya pembelajaran; 4) pendidik dan orang tua memiliki peranan

yang sama pentingnya, dimana pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Sementara itu menurut Dabbagh dalam Diana Ariani (2012) mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan yang harus dimiliki untuk menjadi peserta didik pembelajaran online atau *pembelajaran digital* yang berhasil; 1) lancar dalam menggunakan teknologi pembelajaran online, 2) mampu melakukan afilias, 3) memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi, 4) memiliki kontrol internal yang kuat, 5) memiliki konsep akademik diri yang kuat, f) memiliki pengalaman dan inisiasi dalam pembelajaran secara mandiri.

Selanjutnya Deni Harianto (2012, hlm. 7) Ditinjau dari aspek social dan budaya, Karakteristik masyarakat *pembelajaran digital* (online learning) antara lain dapat digambarkan :

- a. Aspek Social (Kehidupan Bermasyarakat) Pebelajar online learning, mereka cenderung bersifat individualism dan sibuk dengan teknologinya masing-masing. Pembelajaran melalui teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam kehidupan social, mereka menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik. Sehingga mereka cenderung kompetitif, melakukan yang terbaik dan disiplin serta jujur dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaannya. Mengerjakan segala sesuatu pekerjaan dengan tepat waktu dan percaya diri. Mereka merupakan orang-orang yang bebas dengan pilihanya masing-masing, dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Pendidik online learning, memiliki karakteristik yaitu mampu menyeimbangkan antara bagaimana teknologi dan kehidupan nyata dapat saling berdampingan untuk mencapai keseimbangan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan. Mereka memanfaatkan teknologi computer guna menyelesaikan pekerjaannya dengan



efisien dan tepat waktu. Mereka juga menganggap bahwa teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang penting dalam mengatur hubungannya atau interaksi dengan orang lain.

- b. Aspek budaya Pebelajar, Seorang pebelajar online learning memiliki karakteristik budaya: menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis, belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, pengetahuan dapat dicari dan ditemukan dengan cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan individu masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikanya. Demikian pula dengan pendidik online learning, mereka memiliki budaya untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh waktu dan tempat, menempatkan teknologi sebagai bagian dari hidup (menggantungkan pekerjaan-pekerjaan/aktivitas yang ada dengan teknologi), sadar akan perubahan dan perkembangan. Dr. Bambang Harmanto (2015) mengatakan Mereka "digital natives," yang akrab dengan e-mail, texting dan aplikasi-aplikasi komputer. Mereka mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya; 1) Social. Situs jaringan sosial dan pesan singkat sudah berkembang biasa bagi generasi Y dan Z sehingga mereka terkadang kurang perhatian dengan masalah pribadi dan menyebarkannya kepada orang asing sekalipun. Dengan telephone celulernya, dampaknya mereka sangat cepat berkomunikasi sehingga lebih kreatif. Ketika mereka sudah bekerja, mereka akan mengubah tempat kerjanya secara dramatis sesuai dengan gaya dan harapannya; 2) Multitasking. Karena Generasi Y dan Z sudah sangat nyaman dengan tehnologi, mereka akhirnya terlahir dengan memiliki banyak bakat. Mereka dapat

menulis, membaca, menonton, bicara, dan makan pada waktu yang sama. Bakat yang mengungguli orang dewasa. Jawaban apapun yang mereka butuhkan dan siapapun yang ingin diajak bicara hanya tinggal men'klik' saja; 3) Speedy. Dengan bakatnya yang banyak, informasi kepada mereka harus dilakukan dengan cepat dan ringkas supaya cepat dipahami. Generasi Y dan Z biasanya tumbuh cepat kegembiraannya.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian Menurut Husamah (2014), Aulia,dkk (2021), Forouzes, Darvish (2012), Prayitno (2015), Alya Umi Hanik (2020). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran digital ialah pembelajaran daring/ jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, peserta didik secara mandiri memiliki usaha yang keras dan rasa tanggung jawab membuat keputusan yang terkait dengan pembelajaran.

Penelitian yang berbeda yaitu penelitian Menurut Bonk, Graham (2006), Rayitno (2015), Dabbagh dalam Diana Ariani (2012), Deni Harianto (2012). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa peningkatan Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, pengajaran, dan gaya pembelajaran jadi Pembelajaran melalui teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam kehidupan social, mereka menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa karekteristik *pembelajaran digital* yaitu :

1. Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam.
2. Pebelajar online learning, mereka cenderung bersifat individualism dan sibuk dengan teknologinya masing-masing, menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis, belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
3. Pengetahuan dapat dicari dan ditemukan dengan cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan individu masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikanya.
4. Pembelajaran digital diharapkan Peserta didik secara mandiri memiliki usaha yang keras dan rasa tanggung jawab membuat keputusan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, yang terkait dengan langkah-langkah pembelajaran dan mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya.
5. Pembelajaran melalui teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan lagi dan menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik.

### **C. Kelebihan Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital memiliki kelebihan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Setiawan (2017) mengatakan bahwa kelebihan *pembelajaran digital* yaitu digital teknologi mempunyai dampak positif yang di rasakan dalam era digital baik antara lain: 1) informasi yang dibutuhkan akan lebih cepat dan mudah di akses; 2) tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang dapat mempermudah pekerjaan;

3) munculnya media massa yang berbasis digital; (4) meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan dan pengembangan teknologi; 5) munculnya berbagai sumber belajar yang bervariasi seperti perpustakaan online, diskusi online, dan media pembelajaran online; 6) munculnya berbagai macam bisnis online (e-bisnis) yang menyediakan berbagai macam kebutuhan. Selanjutnya Muhasim (2017) Kelebihan *pembelajaran digital* yang terjadi dalam dunia pendidikan pembelajaran digital diantaranya: 1) berbagi pengetahuan dapat lebih mudah dilakukan; 2) pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan; 3) penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik; 3) pengembangan minat belajar yang lebih besar; 4) Kemudahan penyimpanan informasi; 5) pembelajaran akan lebih interaktif; 6) pengaksesan informasi dengan lebih mudah dan cepat. Adapun kelebihan *pembelajaran digital* menurut Sadiman, dkk (2006) mengatakan bahwa dengan menggunakan media belajar yang tepat, sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi secara langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri

Selanjutnya menurut Noe (2008, hlm. 272) dalam jurnal Irfan Santosa (2013) kelebihan *pembelajaran digital* menggunakan komputer adalah belajar dengan kecepatan masing-masing, interaktif, memiliki konsistensi isi, memiliki konsistensi penyampaian materi, dapat diakses dimana saja, memberikan umpan balik langsung, memiliki sistem panduan yang terintegrasi, menarik seluruh indera, dapat menguji dan menentukan ketuntasan, dan dapat menjaga privasi. Sementara itu Falloon (2020) menyatakan kelebihan *pembelajaran digital* yaitu Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Untuk mendukung ini,

berbagai macam kerangka kerja, model, literasi telah dikembangkan selama bertahun-tahun untuk membimbing guru agar berusaha membangun keterampilan digital pada anak didiknya. Adapun kelebihan media *pembelajaran digital* menurut Ihmeideh, Alkhalid (2017) Mereka dapat membuka, menutup, dan mengubah aplikasi, bermain game yang mendidik, dan mengambil gambar/foto. Di sisi lain, orangtua memiliki pandangan jika penggunaan media digital mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi, pengetahuan agama, dan beragam fenomena yang terjadi di sekitar anak. Deni Harianto (2012, hlm. 1) menyatakan kelebihan Dengan memanfaatkan *pembelajaran digital* TIK belajar dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja. Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran melalui web, begitu juga dengan peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut. Pada pembelajaran online sangat penting karena dalam pembelajaran ini pendidik maupun peserta didik tidak diharuskan bertemu secara tatap muka.

Adapun menurut Walib Abdullah (2018, hlm. 858) menyatakan pendidikan sudah mengubah cara belajar dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang mengedepankan tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis digital dengan pemanfaatan teknologi dan informasi. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran online atau Pembelajaran offline. Pendapat Romli (2012, hlm. 34) media online dapat dikaitkan dengan segala jenis atau format media yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet. Berbagai hal dapat diakses dalam media online. Bentuk yang dapat diakses seperti teks, foto atau gambar, video, dan suara. Media online dapat digunakan sebagai sarana komunikasi secara luas, yaitu dengan menggunakan jaringan online seperti email, website, blog, Whatsapp, dan sosial media lain.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian Menurut Setiawan

(2017), Muhasim (2017), Sadiman, dkk (2006), Noe (2008), Noe (2008). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa kelebihan pembelajaran digital yaitu menggunakan media belajar yang tepat, sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, informasi yang dibutuhkan akan lebih cepat dan mudah di akses, pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan, dan pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu.

Penelitian yang berbeda yaitu menurut Alkhalid (2017), Deni Harianto (2012), Walib Abdullah (2018), Romli (2012). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa kelebihan pembelajaran digital yaitu Pada pembelajaran online sangat penting karena dalam pembelajaran ini pendidik maupun peserta didik tidak diharuskan bertemu secara tatap muka, mereka dapat membuka, menutup, dan mengubah aplikasi, bermain game yang mendidik, dan mengambil gambar/foto.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran digital yaitu :

1. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran online, munculnya berbagai sumber belajar yang bervariasi seperti perpustakaan online, diskusi online, dan media pembelajaran online.
2. Dengan memanfaatkan *pembelajaran digital* TIK belajar dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja. Serta Media online juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi secara luas, yaitu dengan menggunakan jaringan online seperti email, website, blog, Whatsapp, dan sosial media lain.

3. *Pembelajaran digital* sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi secara langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu berbagi pengetahuan dapat lebih mudah dilakukan.
4. Pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan, penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik, pengembangan minat belajar yang lebih besar.
5. Kemudahan penyimpanan informasi, pengaksesan informasi dengan lebih mudah dan cepat.
6. Menggunakan media belajar yang tepat, sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi secara langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

#### **D. Kekurangan Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital memiliki kekurangan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat setiawan (2017) mengatakan bahwa teknologi mempunyai dampak negatif yang di rasakan dalam *pembelajaran digital* yaitu: 1) pelanggaran hak cipta karena kemudahan akses dan menyebabkan lebih mudah melakukan kecurangan (plagiatis); 2) terjadinya berpikir pintas dimana terlatih untuk berpikir pendek dan

kurangnya konsentrasi dalam berkegiatan; 3) penyalahgunaan pengetahuan yang digunakan untuk melakukan tindak pidana kriminalitas; 4) kurang mengefektifkan teknologi sebagai sarana untuk belajar. Selanjutnya Muhasim (2017) Kekurangan *pembelajaran digital* yaitu pendidik tetap harus selalu mengarahkan peserta didiknya untuk mengantisipasi pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi yang dapat mengganggu moral, perilaku, dan justru menjadi ancaman bagi mereka. Adapun menurut Liu Pange (2015) menyatakan bahwa tidak cukup memperoleh bekal tentang media digital selama berada di bangku perkuliahan. Selain itu, tidak adanya hardware (laptop, notebooks, dan komputer), kurangnya materi dan isi pengajaran, dan tidak adanya ketertarikan, dan kurangnya dukungan membuat guru mengalami berbagai hambatan ketika menggunakan teknologi di kelas. Sementara itu Rosenberg (2001) mengemukakan kelemahan yang ada antara lain : Pertama, kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kedua, kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. Ketiga, proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. Keempat, berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. Kelima, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Keenam, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. Ketujuh, kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet. Kedelapan, kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Adapun Menurut Handayani dalam Purwanto (2015) metode pembelajaran saat ini masih belum memanfaatkan teknologi internet secara maksimal. Padahal, pembelajaran menggunakan teknologi internet dinilai memberikan nilai plus. Bagi sebagian orang, kecanggihan teknologi mungkin



merupakan hal yang sulit. Mereka menganggap demikian karena belum terbiasa. Padahal dalam pembelajaran sangat diperlukan kreativitas dan inovasi yang sifatnya menghibur. Hal itu dilakukan agar pesan yang akan disampaikan melalui pembelajaran lebih dapat diterima oleh peserta didik. Selanjutnya Noer dalam Husamah (2014, hlm. 13) bahwa pembelajaran online bahwa peserta didik dengan pengajar bagaimanapun pengajar perlu feedback dari peserta didik dan peserta didik juga butuh feedback dari pengajar. Alasan mengapa pembelajaran online kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajar dimana saja karna peserta didik juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pengajar. Sekalipun sekarang pembelajaran online juga dilengkapi dengan pengembangan video conference dan webchat siswa dengan siswa, siswa dengan guru butuh interaksi langsung satu sama lain.

Siti Masiatoh (2018, hlm. 19) pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan internet yang dilanggan oleh sekolah-sekolah masih terbatas untuk kepentingan manajemen sekolah. Sementara ponsel yang dimiliki oleh sebagian besar (lebih dari 95% jumlah siswa) hanya terbatas untuk bermain sosial media dan browsing hal-hal yang belum menunjang materi pembelajaran. Kedua sarana teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk penulusuran informasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, maupun upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selanjutnya Duta Panisoara (2015) menyatakan pembelajaran anak tidak terjadi secara utuh sebab antara guru dengan anak terjadi jarak, jika ada interaksi secara online juga guru dan anak tidak bisa menjalin komunikasi pembelajaran secara optimal, padahal tatap muka dalam kegiatan pembelajaran apalagi pada kegiatan pembelajaran di PAUD memiliki nilai peran yang sangat substantif dalam membantu anak didik mencapai kesuksesan dalam belajar. Adapun Purwanto, dkk. (2020) dengan adanya

pembelajaran online anak-anak jadi tidak bisa menyerap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru, anak-anak tidak dapat berinteraksi dan bermain bersama teman-temannya sehingga mereka mudah setres.

Penelitian yang hampir sama yaitu penelitian Menurut Setiawan (2017), Muhasim (2017), Liu Pange (2015), Rosenberg (2001), Handayani dalam Purwanto (2015). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa kekurangan pembelajaran digital yaitu pelanggaran hak cipta karena kemudahan akses dan menyebabkan lebih mudah melakukan kecurangan (plagiat), kurangnya materi dan isi pengajaran, dan tidak adanya ketertarikan, dan kurangnya dukungan membuat guru mengalami berbagai hambatan ketika menggunakan teknologi di kelas, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet dan kurangnya tenaga yang mengetahui internet

Penelitian yang berbeda yaitu menurut Noer dalam Husamah (2014), Siti Masiatoh (2018), Duta Panisoara (2015), Purwanto, dkk. (2020). Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa bahwa pembelajaran online bahwa Penggunaan internet yang dilanggan oleh sekolah-sekolah masih terbatas untuk kepentingan manajemen sekolah, peserta didik dengan pengajar bagaimanapun pengajar perlu feedback dari peserta didik dan peserta didik juga butuh feedback dari pengajar.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan pembelajaran digital yaitu :

1. Pembelajaran saat ini masih belum memanfaatkan teknologi internet secara maksimal sarana teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk penelusuran informasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, maupun upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Pembelajaran menggunakan teknologi internet dinilai memberikan nilai plus, Bagi sebagian orang, kecanggihan teknologi mungkin merupakan hal yang sulit mengakibatkan pembelajaran online anak-anak jadi tidak bisa

menyerap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru, anak-anak tidak dapat berinteraksi dan bermain bersama teman-temannya sehingga mereka mudah stress.

3. *Pembelajaran digital* kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajar dimana saja karena peserta didik juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pengajar.
4. Sekalipun sekarang pembelajaran online juga dilengkapi dengan pengembangan video conference dan webchat siswa dengan siswa, siswa dengan guru masih butuh interaksi langsung satu sama lain.
5. Selain itu bagi guru, kurangnya materi dan isi pengajaran, dan tidak adanya ketertarikan, dan kurangnya dukungan membuat guru mengalami berbagai hambatan ketika menggunakan teknologi.