



MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN

Anisyah Yuniarti¹, Titin², Fannisa Safarini³, Ita Rahmadia⁴, Sinta Putri⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, Indonesia.

Email: anisyah.yuniarti@fkip.untan.ac.id¹, titin@fkip.untan.ac.id², fanirini165@gmail.com³,
itarahmadia3@gmail.com⁴, sintaputri1007@gmail.com⁵.

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Riwayat artikel : Disubmit : 30 Oktober 2023 Direvisi : 23 November 2023 Diterima : 24 November 2023 Dipublikasi: 20 Desember 2023</p>	<p><i>This research discusses conventional learning media and digital learning media. The main aim of this research is to provide an overview of conventional learning media and digital learning media. The research method used is literature study. Research is carried out by reading journals, books or other sources related to conventional and digital learning media. The references used include 2 books, 10 scientific articles and 1 dissertation published between 2014 to 2022. This literature study was carried out to understand in more depth about conventional and digital learning media. The research results can provide a better understanding of the types, advantages and disadvantages, as well as how conventional learning media and digital learning media can influence the learning process in the classroom. Based on research, it was found that conventional media consists of graphic media, three-dimensional media, environmental use, and print-based media. Meanwhile, digital media can be in the form of distance learning media, digital media, language translation learning media, and audio-visual video-based learning media. The conclusion of this research is that conventional and digital learning media each have characteristics, advantages and disadvantages that differentiate each media.</i></p>
<p>Keywords: Media, learning, conventional, digital</p>	
<p>Kata Kunci: Media, pembelajaran, konvensional, digital.</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penelitian dilakukan dengan membaca jurnal, buku atau sumber yang lain terkait media pembelajaran konvensional dan digital. Referensi yang digunakan mencakup 2 buku, 10 artikel ilmiah, dan 1 disertasi yang diterbitkan dalam rentang tahun 2014 hingga 2022. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai media pembelajaran konvensional dan digital. Hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih baik menyangkut jenis-jenis, kekurangan dan kelebihan, serta bagaimana media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital dapat memengaruhi proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa media konvensional terdiri dari media grafis, media tiga dimensi, penggunaan lingkungan, dan media berbasis cetakan. Sedangkan media digital dapat berupa media pembelajaran jarak jauh, media digital, media pembelajaran terjemahan bahasa, dan media pembelajaran berbasis video audio visual. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran konvensional dan digital masing-masing memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan yang menjadi pembeda dari setiap media.</p>



PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan perilaku di mana perubahan ini bersifat permanen, perubahan didapat dari latihan dan pengalaman. Belajar adalah hasil timbal balik, di mana stimulus yang diberikan mendapat suatu respon yang diinginkan. Belajar merupakan peningkatan pengetahuan seseorang dari yang awalnya kurang atau tidak tahu menjadi tahu untuk menghasilkan tingkah laku yang positif. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ada perubahan tingkah laku. Belajar akan membawa perubahan mental ataupun psikis dari anak-anak hingga dewasa untuk menghasilkan perubahan, perubahan dari dalam diri setiap individu tentunya berbeda-beda mulai dari yang cepat memahami dan yang perlu diberikan stimulus berulang kali baru memberikan respon yang diinginkan tentunya perubahan yang didapat harus bernilai positif bagi diri individu.

Seseorang dikatakan belajar apabila telah melewati proses belajar hingga ia menyadari perubahan yang didapat dari belajar, dan dari apa yang dipelajari oleh seseorang muncullah kemampuan dari dalam dirinya. Hasil belajar yang dicapai seseorang biasanya bertahan lama, karena otak menyimpan informasi secara berulang-ulang, sehingga informasi tersebut melekat dan sulit untuk dilupakan. Belajar dapat dilakukan secara otodidak atau memang diberikan sebagai pembelajaran seperti belajar yang dilakukan di sekolah. Seseorang mendapat pembelajaran bukan hanya dari sekolah namun dari berbagai sumber belajar lainnya seperti lingkungan keluarga dan lingkungan tempat seseorang itu tinggal (Setiawan,2017).

Pembelajaran dari dua kata meliputi kegiatan belajar dan berbagai proses mengajar. Belajar mengacu pada murid dan mengajar merujuk pada guru. Pembelajaran dengan kata lain merupakan penyederhanaan dari belajar dan mengajar. Secara psikologis pembelajaran dikatakan sebagai proses yang dilakukan seseorang untuk mendapat berbagai perubahan perilaku yang menyeluruh. Pembelajaran berisi materi atau bahan ajar yang akan diajarkan guru kepada muridnya tentunya bertujuan agar murid mendapat ilmu dan pengetahuan serta penguasaan dari materi-materi belajar yang disampaikan. Dimana pembelajaran membantu proses murid agar belajar dengan lebih baik. Pembelajaran erat kaitanya dengan pengajaran sebagai bagian yang terintegrasi dengan pembelajaran dua hal ini saling berkaitan satu dan lainnya. Apabila ada pembelajaran maka di situlah terjadi proses pengajaran. Setelah dipaparkan pengertian pembelajaran maka dapat dipahami pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu baik dengan adanya bantuan seorang pendidik ataupun cara atau tidak dengan tujuan mendapat perubahan tingkah laku menuju dewasa secara keseluruhan (Ubabuddin, 2019).

Mendukung proses belajar peserta didik seorang pendidik akan inovatif menggunakan berbagai media agar mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar. Tidak dapat dipungkiri seiring dengan



perkembangan zaman cara mengajar dan media yang digunakan semakin meningkat dan efisien begitu pula dengan kurikulum yang digunakan. Lembaga Pendidikan terus menerus mengganti kurikulum agar sejalan dan dapat mengimbangi perkembangan zaman. Perubahan dan perkembangan zaman kini sangat pesat dan sangat cepat, begitu pula dengan perbaikan dan penyelesaian permasalahan dalam lingkungan masyarakat yang dapat diselesaikan secara transparan. Aspek pendidikan harus mengikuti dan menyetujui berbagai perubahan dan penyesuaian dengan standar perubahan masa kini hingga masa yang akan datang.

Media sebagai sarana penyampai pesan. Media dapat disebut media pembelajaran apabila media itu menyampaikan makna yang terkandung dalam pesan saat disampaikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting, pembelajaran kurang efisien apabila dikoordinasikan tanpa media. Media kini bersifat sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dan digunakan di semua kondisi siswa dalam pembelajaran. Pengajaran menggunakan media dapat mendorong guru serta murid untuk lebih bertanggung jawab dalam menerima dan menyampaikan pembelajaran. Media digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan ini meliputi berbagai media pembelajaran konvensional dan berbagai media pembelajaran digital. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang berisi informasi dan materi untuk digunakan dan disampaikan dalam proses pengajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang berisi sumber belajar. Media media yang digunakan dalam pembelajaran penting bagi guru dan siswa untuk mempermudah dalam mendapatkan konsep, keterampilan, dan kemampuan baru (Hasan dkk, 2021).

Media media pembelajaran kini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin maju teknologi maka semakin maju pula media belajar yang digunakan. Media pembelajaran berbeda dengan sumber belajar. Media pendidikan mengacu pada berbagai alat alat atau penghubung untuk menyebarkan atau menyampaikan pesan dan gagasan sedemikian rupa sehingga menimbulkan pemikiran, perasaan, minat dan perhatian para peserta didik. Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media itu melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang akan disampaikan harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis belajar agar dapat menyampaikan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan, mengesankan dan memenuhi kebutuhan individu siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pasangan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Setiawan, 2017).



Media konvensional dan media digital merupakan media yang lazim digunakan di Indonesia, hal ini untuk menunjang proses pembelajaran. Media konvensional dalam pengoprasianya tidak menggunakan aplikasi atau program digital lainnya. Media konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang dikenal dengan pembelajaran ceramah, metode ini telah dipergunakan sejak dulu sebagai media komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode konvensional erat kaitannya dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, pemberian tugas dan Latihan. Seiring berkembangnya zaman media konvensional terus berkembang mencari inovasi baru agar dapat mengikuti kemajuan teknologi dan dapat terus digunakan pada era modern. (Kresma, 2014).

Media digital tentunya berbeda dengan media konvensional. Media digital merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, seperti internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti contoh pada masa pandemic digunakan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran digital seperti Google Classroom, Google Meet, Google Form dan aplikasi daring lainnya. Media pembelajaran digital ini didukung peran pendidik yang menguasai dan dapat menyalurkan informasi kepada peserta didiknya (Tasruddin, 2020).

Pada Penelitian yang dilakukan oleh (Hanifa dan Astuti, 2022) yang melakukan uji coba pada seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Talamau untuk mengetahui efektivitas hasil belajar seni tari dengan penggunaan media konvensional dan media digital. Dengan menggunakan media digital atau yang disebut kegiatan pembelajaran kelas eksperimen di mana digunakan *Microsoft Power Point* untuk menjelaskan gerak tari serta menampilkan video. Dari kelas eksperimen ini didapati rata rata nilai *post test* 81.42. Selanjutnya menggunakan media konvensional atau yang disebut dengan kegiatan pembelajaran kelas kontrol guru membagikan buku cetak sebagai media dalam proses pembelajaran ini dan menjelaskan serta mendemonstrasikan gerak tari selanjutnya siswa diminta untuk mempraktekkan apa yang telah didemonstrasikan oleh guru. Dari pembelajaran kelas kontrol ini didapati rata rata nilai *post test* 76.64. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka diperlukan adanya penelitian yang membahas lebih dalam mengenai media konvensional dan media digital.

Berdasarkan pendahuluan diatas maka tujuan penelitian ialah untuk memberikan informasi lebih dalam terkait apa itu media konvensional dan media digital serta pengaruhnya kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menggunakan berbagai sumber terkait untuk mencari informasi mengenai pembelajaran menggunakan media konvensional dan media digital untuk dituangkan dalam artikel ini.



METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Penelitian dilakukan dengan membaca serta memahami artikel, buku atau sumber lain terkait media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital. Berikut ini adalah daftar referensi yang digunakan.

No	Judul Referensi	Penulis	Penerbit	Tahun Terbit
1.	Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media Konvensional dan Multimedia pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020.	Malinda, F.D.	IAIN Jember	2019
2.	Hubungan Media Pembelajaran E-Learning dan Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di Skb Gudo Jombang.	Fatchurrahman, A. P., & Nugroho, R.	<i>Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah</i> , 10 (1), 27-37.	2021
3.	Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau.	Hanifa, I., & Astuti, F.	<i>Jurnal Sendratasik</i> , 11(3), 391-401.	2022
4.	Pengembangan Media Pembelajaran.	Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari,	Tahta Media Group.	2021



		Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S.		
5.	Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK NEGERI 2 Ketapang.	Heryadi, F.	<i>SWADESI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah</i> , 2(1), 14-24.	2021
6.	Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional (Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri).	Huda, M.	<i>Jurnal Penelitian</i> , 10(1), 125-146.	2016
7.	Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.	Kresma, E. N.	<i>Educatio Vitae</i> , 1 (1), 152-164.	2014
8.	Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.	Nurgiansah, T. H.	<i>Jurnal Pendidikan dan Konseling</i> , 4(3),1529-1534.	2022
9.	Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang.	Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., Mariati, P., & Rihlah, J.	<i>Indonesia Berdaya</i> , 3(3), 417-424.	2022



10.	Belajar dan Pembelajaran.	Setiawan, M. A.	Uwais Inspirasi Indonesia.	2017
11.	Media Konvensional yang Terbaru.	Tasruddin, R.	<i>Jurnalisa</i> , 6(2), 225-232.	2020
12.	Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.	Ubabuddin.	<i>Jurnal Edukatif</i> , 5(1), 18-27.	2019
13.	Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning: Diskursus Melalui Problem Solving Di Era Pandemi Covid-19.	Yunita, Y., & Elihami, E.	<i>Jurnal Edukasi Nonformal</i> , 2(1), 133-146.	2021

Studi literatur ini dilakukan untuk memahami secara lebih detail dan terstruktur mengenai media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran konvensional dan digital terdapat dalam berbagai jenis. Sebagian besar pastinya sudah sering ditemukan ketika berada di lingkungan sekolah. Menurut Malinda (2019), terdapat beberapa jenis media pembelajaran konvensional yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran di sekolah diantaranya adalah media grafis, media tiga dimensi, penggunaan lingkungan, dan media berbasis cetakan. Media grafis dikenal sebagai media dua dimensi, artinya media yang mempunyai ukuran panjang serta lebar. Nilai media grafis terletak pada kemampuannya dalam menarik perhatian sehingga, media grafis sering digunakan dalam pendidikan untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan efektif. Peran dari media grafis yaitu merangkum fakta dan ide dalam bentuk yang singkat, padat, serta mudah dipahami. Beberapa contoh media grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah meliputi lukisan, foto, grafik, peta, diagram, poster, dan komik. Selanjutnya media tiga dimensi, media yang penyampaiannya memiliki tinggi dan lebar serta bervolume. Media ini sering mengambil bentuk model, seperti model anatomi hewan dan manusia. Model-model ini digunakan sebagai alat peraga dalam untuk membantu siswa mempelajari anatomi serta morfologi manusia dan hewan dengan baik. Alat peraga biologi ini dirancang untuk mencerminkan bentuk dan warna yang sesuai dengan aslinya, membuat pembelajaran menjadi praktis.

Penggunaan lingkungan sebagai sarana pembelajaran melibatkan eksploitasi segala elemen yang ada di sekitar siswa sebagai alat untuk belajar. Lingkungan dipilih sebagai media pembelajaran karena



memberikan potensi optimal dalam mendukung proses dan hasil belajar. Ketika siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan, mereka dapat mengamati situasi yang sebenarnya, yang pada gilirannya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghindari kebosanan. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menciptakan daya tarik khusus bagi siswa dengan merangsang rasa ingin tahu mereka, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terakhir media cetak, seperti buku, majalah, jurnal, dan makalah, tetap menjadi sarana yang penting dalam pendidikan. Media ini mengandung teks dan ilustrasi pendukung yang membantu dalam penyampaian pesan pembelajaran. Semua bentuk media ini memiliki peran unik dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, penggunaan beragam media pembelajaran menjadi suatu keharusan.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran di sekolah diantaranya adalah media pembelajaran jarak jauh, media digital, media pembelajaran terjemahan bahasa, dan media pembelajaran berbasis video audio visual. Pembelajaran jarak jauh melakukan kegiatan pendidikan formal di mana peserta didik dan pengajar berinteraksi dari lokasi yang terpisah dan pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran di ruang kelas. Terdapat berbagai platform pembelajaran daring yang dapat diakses seperti Google Meet, Google Classroom, E-learning dan Zoom. Selain itu, aplikasi online ini menawarkan banyak fitur yang dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara online, mulai dari kemampuan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, menciptakan kelas yang aktif dan kreatif dengan banyak berinteraksi serta berdiskusi dengan siswa. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif meskipun dilakukan secara online atau dari jarak jauh (Yunita & Elihami, 2021). Selanjutnya media digital untuk latihan soal online, seperti Google Form, Socrative, That Quiz, dan Quizziz. Aplikasi ini membantu pengajar untuk mengidentifikasi materi yang belum dipahami dengan baik oleh peserta didik dan dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta didik yang dihitung dari selisih post test dan pre test. Selain itu, penggunaan aplikasi online memberikan keuntungan dengan membuat pembelajaran daring menjadi lebih beragam dan efisien. Keunggulan utamanya adalah siswa dapat segera melihat hasil belajar mereka secara langsung. (Heryadi, 2021).

Media pembelajaran terjemah bahasa seperti kamus online, KBBI Online Kemdikbud, dan Google Translator. Membuka kamus manual saat menerjemahkan dianggap terlalu membuang waktu dan memperlambat proses penerjemahan. Oleh karena itu, adanya kamus digital dapat dikatakan memudahkan siswa atau mahasiswa dalam pembelajaran penerjemahan bahasa. Terakhir media pembelajaran berbasis video audio visual, seperti YouTube, Ruang Guru, Zenius Education, QuipperClass, dan Kelas Pintar. Aplikasi ini membantu mempermudah proses belajar mengajar,



meningkatkan kemampuan belajar siswa, membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, mengasah pengetahuan siswa, serta membangun motivasi bagi guru untuk menggunakan aplikasi digital.

Dalam ranah pendidikan, media pembelajaran tidak pernah luput dari pelaksanaan proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran menjadi salah satu penopang dari suksesnya pelaksanaan suatu proses pembelajaran, di mana media pembelajaran memainkan peran dalam memengaruhi tingkat kesuksesan proses pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran akan menjadi sarana atau medium bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat menambah kecepatan daya serap dan motivasi peserta didik.

Awalnya, media pembelajaran yang kerap digunakan dan masih mudah ditemukan adalah media pembelajaran konvensional yang dianggap sebagai media pembelajaran tradisional. Meskipun begitu, media pembelajaran konvensional masih terbilang efektif untuk kelancaran proses belajar mengajar. Namun, dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat di masa kini, terjadilah perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran, seperti media pembelajaran digital. Hal ini sepatutnya akan memacu guru untuk terus mengembangkan diri agar mampu untuk memanfaatkan berbagai macam alat atau media digital yang dapat memberikan kemudahan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran konvensional sering kali dianggap sebagai media pembelajaran tradisional. Media pembelajaran ini masih kerap dipergunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran konvensional yang paling sering digunakan yaitu papan tulis, buku pelajaran dan sebagainya (Fatchurrahman & Nugroho, 2021). Media konvensional ini seperti yang sudah dijabarkan di atas adalah yang paling lazim di lingkungan sekolah maupun universitas. Media-media tersebut sudah ada jauh sebelum terjadinya perkembangan IPTEK yang begitu pesat seperti saat ini. Tentunya ada yang menganggap bahwa media konvensional seperti ini sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman. Namun, pada beberapa kondisi, media pembelajaran konvensional justru menjadi satu-satunya pilihan. Misalnya, pada sekolah dengan fasilitas yang tidak begitu lengkap dan tidak mendukung penggunaan media pembelajaran digital. Pada kondisi seperti ini, media pembelajaran konvensional akan sangat dibutuhkan. Bahkan, masih banyak yang menilai bahwa media pembelajaran konvensional jauh lebih efektif dari pada media pembelajaran digital seperti e-learning atau pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Baik media pembelajaran konvensional maupun media digital keduanya sama-sama berpengaruh dalam proses pembelajaran. Keduanya memiliki karakteristik yang berbeda sehingga terdapat kelebihan maupun kekurangannya masing-masing. Sekilas media pembelajaran digital terlihat jauh lebih baik dan



menarik dari pada media pembelajaran konvensional. Hal ini dipengaruhi oleh beragamnya jenis teknologi digital yang di masa ini semakin mudah untuk diakses. Media pembelajaran digital menyajikan berbagai kelebihan dibandingkan media pembelajaran konvensional. Salah satunya adalah tidak terbatasnya sumber pengetahuan yang dapat digapai oleh peserta didik. Ilmu pengetahuan tersebut dapat diakses melalui sumber digital seperti internet sehingga jauh lebih memudahkan peserta didik. Hanya dengan menggunakan telepon genggam saja, peserta didik sudah dapat menemukan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, kegiatan pembelajaran di era sekarang juga sudah mulai dilakukan secara daring, di sini lah peran media pembelajaran digital. Media digital akan menjadi salah satu sarana untuk memfasilitasi pembelajaran daring tersebut.

Motivasi merupakan faktor penting dalam dunia pendidikan (Huda, 2016). Seseorang yang tidak termotivasi untuk belajar dan seringkali belajar secara terpaksa, cenderung akan memiliki beberapa kesulitan dalam memahami konten yang ada di dalam mata pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital ini harapannya dapat lebih meningkatkan motivasi peserta didik agar memiliki antusiasme yang tinggi dalam mencari ilmu. Dalam hal inilah penggunaan metode pembelajaran digital dipercaya mampu untuk meningkatkan motivasi tersebut sehingga siswa akan lebih antusias proses transfer ilmu dapat terjadi secara maksimal. Misalnya dengan menggunakan video pembelajaran berupa animasi yang menarik. Media pembelajaran yang seperti ini biasanya sangat digemari oleh peserta didik sehingga dapat mendorong motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas dengan semangat.

Meskipun media pembelajaran digital ini terlihat lebih baik dibandingkan media pembelajaran konvensional, tentunya masih terdapat beberapa hal yang menjadikan media pembelajaran digital tidak harus selalu digunakan. Penggunaan media pembelajaran digital sudah seharusnya juga didukung oleh fasilitas yang akseptabel atau memadai (Nurgiansah, 2022). Berbagai jenis media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, *Power Point*, dan sejenisnya tidak akan dapat digunakan apabila tidak terdapat fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media tersebut seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet yang kuat. Faktor inilah yang terkadang menghambat penggunaan media digital itu sendiri, ditambah lagi dengan masih banyaknya jumlah sekolah di Indonesia yang sarana dan prasarannya terbilang tidak cukup lengkap. Penggunaan media pembelajaran digital yang sangat mengandalkan teknologi juga meningkatkan level risiko terhadap ketergantungan teknologi. Pelajar akan terlalu terpaku pada sumber belajar digital yang bisa memberikan jawaban secara instan seperti internet dan kehilangan minat untuk membaca buku fisik.

Sejatinya, media pembelajaran konvensional dan digital sama pentingnya. Bahkan penggunaan kedua jenis media ini dapat saling beriringan dan justru akan membuat kegiatan pembelajaran semakin atraktif dan tidak mengakibatkan rasa jenuh oleh peserta didik. Misalnya, penggunaan metode



pembelajaran konvensional berupa metode ceramah yang sudah pasti sering diterapkan di dalam setiap kelas. Sering kali peserta didik merasa jenuh, apalagi jika hanya mendengarkan pemaparan materi dari guru saja. Oleh karena itu digunakanlah media pembelajaran digital seperti video pembelajaran atau presentasi *Power Point*. Selain siswa mengamati dan memahami materi dari media digital yang digunakan, guru juga akan membantu memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai materi tersebut. Adanya penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional yang saling beriringan diharapkan mampu untuk menciptakan atmosfer kelas lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Media pembelajaran akan menjadi sarana atau medium bagi guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada para peserta didik. Media pembelajaran konvensional yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran di sekolah diantaranya adalah media grafis, media tiga dimensi, penggunaan lingkungan, dan media berbasis cetakan. Media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran di sekolah diantaranya adalah media pembelajaran jarak jauh, media digital, media pembelajaran terjemahan bahasa, dan media pembelajaran berbasis video audio visual. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bentuk media yang lebih menarik. Namun, media digital juga dapat menyebabkan ketergantungan terhadap teknologi. Oleh karena itu, media pembelajaran konvensional dan digital hendaknya saling beriringan. Meskipun teknologi di masa kini berkembang begitu pesat, media pembelajaran konvensional tetap diperlukan. Interaksi antara pendidik dan peserta didik tetap harus ada dalam setiap proses belajar mengajar di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Malinda, F.D. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media Konvensional dan Multimedia pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020. *Disertasi*. IAIN Jember.
http://digilib.uinkhas.ac.id/14111/1/FARRAH%20DIAH%20MALINDA_T20154009.pdf
- Fatchurrahman, A. P., & Nugroho, R. (2021). Hubungan Media Pembelajaran E-Learning dan Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di Skb Gudo Jombang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 10 (1), 27-37.
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401.



- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. . Penerbit Tahta Media.
- Heryadi, F. (2021). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMK NEGERI 2 Ketapang. *SWADESI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 14-24.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional (Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125-146.
- Kresma, E. N. (2014). Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Educatio Vitae*, 1 (1), 152-164.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3),1529-1534.
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., Mariati, P., & Rihlah, J. (2022). Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 417-424.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Tasruddin, R. (2020). Media Konvensional yang Terbarukan. *Jurnalisa*, 6(2), 225-232.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 18-27.
- Yunita, Y., & Elihami, E. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning: Diskursus Melalui Problem Solving Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 133-146.