

# Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Peluang dan Tantangan

Anjani Rohmatul Maula<sup>1</sup>, Fifi Wasilatin Ni'mah<sup>2</sup>, Putri Aulia Divana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, [anjanimaula2005@gmail.com](mailto:anjanimaula2005@gmail.com)

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, [fifiwasilatinnimah@gmail.com](mailto:fifiwasilatinnimah@gmail.com)

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, [ptriauliadvnaa@gmail.com](mailto:ptriauliadvnaa@gmail.com)

---

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa sebuah perubahan yang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Transformasi dari media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis menuju media digital yang berbasis teknologi memberikan berbagai peluang positif, seperti meningkatnya fleksibilitas belajar, kemudahan dalam akses informasi serta tumbuhnya kreativitas dan kemandirian peserta didik. Sayangnya, perubahan ini sekaligus membawa berbagai macam tantangan, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang belum merata, dan rendahnya keterampilan teknologi pada sebagian guru dan juga siswa. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (library research) dengan menelaah berbagai literatur yang relevan untuk menggambarkan bentuk transformasi media pembelajaran serta mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari penggunaan mediakonvensional dan digital. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa masing-masing dari jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri sehingga perlu untuk dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran di era digital saat ini.

**Kata Kunci:** transformasi media pembelajaran, media digital, media konvensional, peluang, tantangan

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia saat ini telah berubah sedemikian rupa. Perubahan tersebut tidak lain disebabkan oleh penetrasi dan ekspansi teknologi. Penetrasi dan ekspansi teknologi telah merubah kehidupan manusia, termasuk dalam bidang Pendidikan. Transformasi digital telah memodifikasi proses belajar dan mengajar yang dulu sifatnya masih tradisional, menjadi proses belajar mengajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Media pembelajaran zaman dahulu yang masih bersifat konvensional seperti papan tulis, buku cetak, bahkan sampai pada sarana

prasarana kelas, kini mulai bergeser ke arah media yang berbasis digital. Media pembelajaran yang berbasis digital ini tentu lebih memberikan kemudahan dalam segi fleksibilitas dan juga kemudahan untuk diakses (Eirlangga et al., 2024).

Teknologi yang semakin maju memungkinkan manusia untuk mengakses dan bertukar informasi dengan cepat (Mustaghfiroh et al., 2025). Media digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk siswa. Adanya platform pembelajaran daring, seperti Rumah Belajar, Duolingo, Edmodo, Quizizz dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) juga memberikan kemudahan dan membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk transformasi media pembelajaran, peluang atau manfaat yang bisa didapatkan, dan tantangan dari media pembelajaran tersebut. Sehingga dapat memproduksi dan menginovasikan media pembelajaran yang sejalan dengan faktor-faktor pendorong transformasi media pembelajaran, dan mengevaluasi efektivitas media baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Transformasi media pembelajaran dapat dirasakan perubahannya secara besar-besaran saat pandemi Covid-19. Saat pandemi Covid-19, ketergantungan terhadap media digital menjadi sangat kuat karena pembelajaran tatap muka yang dibatasi. Sehingga dapat dilakukan sebuah pengamatan dan analisis mengenai pengaplikasian media pembelajaran digital. (Atsani, 2020).

Kesenjangan digital, keterbatasan akses, dan kekhawatiran terhadap penyalahgunaan teknologi, menjadi tantangan dalam masuknya dunia teknologi dalam pendidikan. Dampak positif dari masuknya teknologi dalam pendidikan bisa sangat dirasakan, seperti kemudahan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia tanpa adanya batas ruang dan waktu. Di sisi lain, dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan kehidupan pada masyarakat jika menggunakannya secara tidak tepat (Eirlangga et al., 2024). Oleh sebab itu, penting untuk mengkaji

bagaimana transformasi media pembelajaran di era digital ini berlangsung, apa saja peluang yang bisa dimanfaatkan, dan apa saja tantangan yang perlu untuk diantisipasi. Melalui pemahaman yang komprehensif, diharapkan dunia pendidikan dapat beradaptasi dengan maksimal dalam memasukkan dan mengkolaborasikannya dengan media digital demi tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*), yaitu dengan menelaah berbagai sumber literatur yang relevan terkait transformasi media pembelajaran dari bentuk konvensional menuju digital. Penulis mengumpulkan dan mengkaji beberapa jurnal ilmiah serta tulisan akademik lainnya yang membahas tentang bentuk-bentuk media pembelajaran, perubahan dalam penggunaannya, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran, terutama pada masa pandemi Covid-19.

Sumber-sumber tersebut dipilih dengan mempertimbangkan keterkaitannya secara langsung terhadap topik yang dibahas, seperti media digital, media konvensional, dan tantangan serta peluang dalam penggunaannya. Melalui pendekatan ini, penulis menghubungkan antara teori dan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyusun kesimpulan yang bersifat deskriptif-analitis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar dibaca atau bahkan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk media tersebut (Nurfadillah, 2021). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami

materi pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar bisa lebih efektif dan efisien (Nurfadillah, 2021).

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan formal. Pertama, media dapat mengubah pendekatan pembelajaran dari yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, begitu juga dengan pembelajaran yang teoritis menjadi lebih fungsional dan praktis. Kedua, media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar, khususnya sebagai motivasi yang berasal dari luar pribadi siswa, karena penyajian materi melalui media yang menarik dapat membuat siswa memusatkan perhatiannya. Ketiga, media pembelajaran berperan dalam memberikan kejelasan terhadap materi, sehingga pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik lebih mudah untuk dipahami. Terakhir, yang keempat media turut merangsang rasa ingin tau peserta didik. Daya keingintahuan inilah yang nantinya penting untuk dapat terus dikembangkan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif dan mencapai indikator pembelajaran dengan tepat dan tetap relevan.

Beberapa ahli telah mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan sifat, karakteristik, serta tingkat kerumitan sesuatu atau pesan yang disampaikan. Wibur Schramm misalnya, ia mengelompokkan media berdasarkan daya cakupan liputannya: pertama, media dengan liputan luas dan serentak seperti televisi dan radio. Kedua, media dengan liputan terbatas dalam ruangan seperti film, video, slide, poster dan audio tape. Ketiga, media yang diperuntukkan sebagai pembelajaran individual, seperti buku, modul, program pelajaran berbasis komputer dan telepon. Sementara itu, Gagne juga membagi media pembelajaran menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin pembelajaran, ketujuh jenis media tersebut dikaitkan dengan perannya dalam mendukung hierarki belajar, seperti stimulus belajar, penarik minat dan transfer ilmu (Rohani, 2020).

Menurut Nana Sudjana, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi dapat

pula disebut sebagai media grafis, meliputi gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain sebagainya. Disebut media dua dimensi, karena media ini hanya memiliki ukuran panjang dan juga lebar. Sementara itu, media tiga dimensi merupakan media yang memiliki bentuk fisik menyerupai objek nyata dan memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Contohnya seperti diorama, model penampang, model padat, model susun, ataupun yang sifatnya digital seperti hologram, teknologi VR atau AR (Rohani, 2020).

Transformasi media pembelajaran dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang mendesak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Pendidik saat ini dihadapkan dengan tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan relevan dengan karakter siswa yang sedang tumbuh di era digital (Rohmiasih et al., 2023). Dalam konteks ini peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Upaya pendidik untuk mempermudah penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar harus didukung oleh penggunaan media yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif dan bermakna.

Transformasi media pembelajaran ditandai dengan pergeseran dari penggunaan media konvensional seperti buku cetak, papan tulis dan lain sebagainya menuju media digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Jika proses belajar mengajar sebelumnya masih bergantung pada penggunaan buku teks dan ceramah di kelas, saat ini telah berkembang menjadi penggunaan aplikasi interaktif, platform belajar digital seperti Rumah Belajar, Duolingo, Edmodo, Quizizz dan lain sebagainya. Perubahan ini tidak hanya mengubah bentuk media pembelajaran saja, tetapi juga mengubah bagaimana cara pendidik dan peserta didik berinteraksi di kelas dalam proses pembelajaran. Pandemi Covid-19 menjadi sebuah pemicu utama akselerasi digitalisasi pendidikan. Dalam waktu singkat, pendidikan di Indonesia terpaksa beralih ke pembelajaran online/daring, yang mendorong penggunaan media digital secara masif.

Transformasi media pembelajaran dalam perjalanannya dibedakan menjadi dua jenis, yakni media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran digital. Kedua media ini merupakan jenis media pembelajaran yang lazim digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang ada di Indonesia (Yuniarti et al., 2023) media konvensional adalah media pembelajaran tradisional yang dalam penggunaannya tidak memerlukan aplikasi atau program digital. Bentuk media ini erat kaitannya dengan metode ceramah sebagai sarana komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dengan peserta didik. Sedangkan media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang mengandalkan teknologi sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan internet, dan berbagai perangkat digital lainnya seperti ponsel, laptop dan komputer. Sebagai contoh saat Pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan berbagai aplikasi, seperti Google Classroom, Google Meet dan aplikasi daring lainnya.

Sebuah studi dari Marchela Pondaag, Deitje A. Katuuk, Viktory N.J. Rotty, dan Jeffry S.J. Lengkong (2021), dijelaskan bahwa pandemi Covid-19 memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Pemanfaatan media pembelajaran digital selama masa pandemi Covid-19 menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Tantangannya ialah, keterbatasan fasilitas seperti 80% siswa saat itu tidak memiliki laptop sebagai media pembelajaran, ketergantungan pada ponsel, sinyal yang tidak stabil, serta borosnya kuota internet terutama bagi siswa yang berada di daerah terpencil. Selain itu, banyak siswa yang masih belum bisa beradaptasi dengan pembelajaran daring, sehingga perlu waktu untuk menyesuaikan. Meski demikian, muncul sebuah peluang besar, seperti meningkatnya literasi digital di kalangan guru dan murid, terbiasanya penggunaan platform-platform pembelajaran digital (Google, Zoom, WhatsApp), dan munculnya kesadaran pentingnya transformasi digital dalam pendidikan (Pondaag et al., 2021).

Sementara itu, Yofhanda Septi Eirlangga dkk (2024), dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa transformasi pendidikan melalui

teknologi membawa dampak yang signifikan, baik sebagai peluang maupun tantangan. Dari sisi peluang, media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendorong terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan personal. Siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih mandiri melalui berbagai platform digital dan pembelajaran berbasis proyek yang merangsang kreatifitas. Namun demikian, tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih tetap ada, seperti keterbatasan internet dan kurangnya keterampilan teknologi pada sebagian guru dan siswa (Eirlangga et al., 2024).

Sementara itu, Fahrul Rozi dan Hafidz (2024), hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional seperti buku cetak, papan tulis, media grafis, dan media tiga dimensi masih memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media ini mudah diakses, dan tidak memerlukan koneksi internet, serta mampu menciptakan interaksi langsung yang membangun pengalaman konkret antara pendidik dengan peserta didik dan pendidik. Namun tantangan yang dihadapi juga pasti ada, yakni keterbatasan vasilitas, lurangnya kompleksitas visual serta kesulitan dalam pembaruan materi. Sayangnya dalam konteks digital media pembelajaran konvensional dianggap kurang adaptif dibandingkan dengan media digital (Rozi & Hafidz, 2024)

Oleh sebab itu, peluang dan tantangan media pembelajaran konvensional dan digital adalah sebagai berikut :

#### **a. Media Pembelajaran Konvensional**

##### **1. Peluang :**

- Mudah digunakan dan tidak memerlukan koneksi internet.
- Efektif dalam membangun interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik.
- Memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui sebuah media sepeerti buku, papan tulis, dan alat peraga.

- Masih memiliki relevansi saat digunakan dalam pembelajaran tatap muka.
- Tidak terlalu membutuhkan dana yang banyak.

2. Tantangan :

- Kurangnya variasi visual membuat pelajaran cenderung monoton.
- Proses pembaruan materi lebih lambat dibandingkan dengan media pembelajaran digital.
- Tidak mendukung adanya pembelajaran jarak jauh secara optimal.

**b. Media Pembelajaran Digital**

1. Peluang :

- Meningkatkan kemampuan literasi digital guru dan juga siswa.
- Memperluas akses belajar melalui platform digital seperti Google Classroom dan Zoom.
- Mendorong pembelajaran yang fleksibel, bisa diakses kapan saja dan di mana saja.
- Dapat memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak.
- Mendukung kreativitas dan kemandirian siswa melalui media interaktif berbasis proyek.

2. Tantangan :

- Banyak siswa yang belum memiliki perangkat yang memadai seperti ponsel atau laptop.
- Ketergantungan pada ponsel.
- Memerlukan sinyal dan kuota internet yang kemungkinan tidak bisa dijangkau oleh daerah terpencil.
- Tidak semua guru dan siswa terbiasa dan sudah terlatih menggunakan teknologi.
- Memerlukan biaya operasional yang lebih banyak.

## KESIMPULAN

Transformasi media pembelajaran di era digital sekarang ini merupakan hal yang tidak bisa kita hindari dan pasti akan terjadi. Perkembangan teknologi saat ini, telah mempengaruhi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses belajar mengajar. Transformasi dari media pembelajaran konvensional menuju media digital memberikan banyak peluang positif, seperti meningkatnya literasi digital, pembelajaran yang fleksibel serta munculnya kreativitas dan kemandirian belajar pada peserta didik.

Disamping peluang yang didapatkan dari menerapkannya sebuah media pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang perlu untuk dihadapi. Media pembelajaran konvensional dianggap tidak adaptif dan terbatas dalam penyajian materi yang kemungkinan membutuhkan visualisasi 3D. Sementara itu media pembelajaran digital membutuhkan perangkat, jaringan internet yang stabil khususnya di daerah terpencil dikarenakan sulitnya untuk mengakses internet dan kemampuan penguasaan teknologi dari pendidik dan peserta didik.

## REFERENSI

- Atsani, G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Eirlangga, Y. S., Syaputra, A. E., & Manurung, K. H. (2024). *Peluang dan Tantangan Transformasi Pendidikan Melalui Teknologi*. 1(1), 1–8.
- Mustaghfiroh, S., Permatasari, F., Suhaimi, I., & Hidayati, B. M. R. (2025). Transformasi Media Pembelajaran dengan Kecerdasan Buatan. *Journal of Education Science*, 4(1), 1–12.
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*.

Pondaag, M.-, Katuuk, D. A., Rotty, V. N. J., Lengkong, J. S. ., & Rawung, R. K. S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemic Covid-19 Tantangan Atau Peluang? *Media Manajemen Pendidikan*, 4(1), 160–171. <https://doi.org/10.30738/mmp.v4i1.10130>

Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*.

Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.

Rozi, F., & Hafidz. (2024). ANALISIS FENOMENA PERALIHAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL. *Meriva: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, November, 139–148.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>