



Analisis Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Digital untuk Pembelajaran *Sun, Moon, and Earth* di SD

Anastasia Desmeria Br Ginting^{*1}, Eva Betty Simajuntak², Josephine Dwi Inarly Situmorang³, Margaretha Tresia Sirait⁴, Ria Bernadetta Sitepu⁵, Tiorina Sigalingging⁶
¹⁻⁶ Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat: Jl Williém Iskandar Ps. V, Kenanga Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara Kampus

Korespondensi penulis: anastasiaginting06@gmail.com*

Abstract. *This study aims to analyze the difficulties faced by teachers in utilizing digital media for teaching the Sun, Moon, and Earth concepts in English at primary schools. The research employs a qualitative approach through case studies conducted at SDN 060842 Sekip Medan. Findings reveal that limited facilities, lack of teacher proficiency in technology, and distractions during lessons are significant challenges. Despite these hurdles, the use of digital media is crucial for enhancing students' understanding of abstract concepts, as it provides interactive learning opportunities. The study proposes several solutions, including training sessions for teachers and increasing access to technological resources, to improve the integration of digital media into classroom instruction.*

Keywords: *Digital media, English learning, primary education, teaching challenges, Sun, Moon, and Earth*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan yang dihadapi guru dalam menggunakan media digital untuk mengajarkan konsep Sun, Moon, dan Earth dalam bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kasus yang dilakukan di SDN 060842 Sekip Medan. Temuan menunjukkan bahwa fasilitas yang terbatas, kurangnya keterampilan guru dalam teknologi, dan distraksi selama pembelajaran merupakan tantangan signifikan. Meskipun demikian, penggunaan media digital sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, karena menawarkan peluang belajar yang interaktif. Penelitian ini mengusulkan beberapa solusi, termasuk pelatihan bagi guru dan meningkatkan akses terhadap sumber daya teknologi, untuk memperbaiki integrasi media digital dalam pengajaran di kelas.

Kata kunci: Media digital, pembelajaran bahasa Inggris, pendidikan dasar, tantangan pengajaran, *Sun, Moon, dan Earth*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bidang yang sangat terdampak oleh perkembangan ini adalah pembelajaran bahasa Inggris (Idayanti et al., 2024). Penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk materi *Sun, Moon, and Earth* pada jenjang sekolah dasar.

Media digital menawarkan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris (Marzuki, 2023a). Pertama, media digital menyediakan akses tak terbatas ke sumber belajar yang beragam, mulai dari e-book, video pembelajaran, aplikasi bahasa, hingga forum diskusi online (Putranto & Puspita, 2023). Sumber daya ini memungkinkan pembelajar untuk mengakses materi sesuai dengan kebutuhan dan gaya

Received: Februari 05, 2025; Revised: Februari 18, 2025; Accepted: Maret 22, 2025; Online Available: Maret 24, 2025

belajar mereka (Marzuki, 2023b). Kedua, media digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Misalnya, penggunaan video dan animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami (Dharma Sanjaya & Rediani, 2022). Selain itu, aplikasi pembelajaran bahasa yang interaktif dapat memberikan latihan yang adaptif dan umpan balik langsung kepada pembelajar, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan mereka secara cepat dan efektif (Riwayatiningsih et al., 2021).

Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris juga menghadirkan tantangan tersendiri (Fajarnita & Herlitawati, 2023). Salah satunya adalah ketergantungan pada teknologi yang memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang kompatibel (Murtado et al., 2023). Di banyak daerah, terutama di wilayah pedesaan atau negara berkembang, akses terhadap teknologi ini masih terbatas. Selain itu, penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran, serta meningkatkan risiko plagiarisme dan penyalahgunaan informasi (Behuku et al., 2022).

Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis yang mendalam mengenai tantangan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan utama dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran materi Sun, Moon, and Earth di SDN 060842 serta mencari solusi alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala yang ada. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan akses teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

2. KAJIAN TEORITIS

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi siswa, menyediakan sumber belajar yang lebih variatif, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, serta distraksi dalam penggunaan teknologi harus diatasi dengan strategi yang tepat. Dengan pelatihan guru yang baik, peningkatan akses terhadap teknologi, dan penerapan metode pembelajaran yang efektif, media digital dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membangun keterampilan dasar dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Brown

(2007), pembelajaran bahasa pada anak-anak lebih efektif jika menggunakan metode yang interaktif dan kontekstual, seperti penggunaan media digital dan storytelling. Anak-anak memiliki kecenderungan belajar melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan lingkungan yang mendukung pembelajaran mereka (Cameron, 2001).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di SD, metode pembelajaran yang berpusat pada siswa sangat dianjurkan. Penelitian oleh Putri & Setiawan (2023) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis komunikasi (*Communicative Language Teaching* atau CLT) efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata, yang dapat diperkuat dengan penggunaan media digital interaktif.

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Media digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Marzuki, 2023). Menurut Warschauer & Meskill (2000), teknologi digital memungkinkan interaksi lebih intens antara siswa dan materi ajar, misalnya melalui video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan simulasi berbasis digital.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Dharma Sanjaya & Rediani (2022) menemukan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran bahasa meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, aplikasi pembelajaran seperti Duolingo dan Kahoot dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan bahasa mereka secara mandiri (Riwayatiningsih et al., 2021).

Namun, tantangan dalam penerapan media digital juga perlu diperhatikan. Menurut Behuku et al. (2022), akses terhadap teknologi yang memadai masih menjadi kendala utama, terutama di daerah terpencil. Selain itu, penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran utama. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaan teknologi digital tanpa mengurangi efektivitas pembelajaran (Fajarnita & Herlitawati, 2023).

Tantangan dalam Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Meskipun media digital memberikan banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang harus diatasi dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan infrastruktur yang memadai. Penelitian yang dilakukan oleh Murtado et al. (2023)

mengungkapkan bahwa keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi di beberapa sekolah dasar menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Riwayatiningsih et al. (2021), banyak guru masih kesulitan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang intensif bagi guru agar mereka mampu memanfaatkan media digital secara optimal.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah kemungkinan distraksi dalam penggunaan media digital. Studi oleh Putranto & Puspita (2023) menekankan bahwa siswa cenderung lebih mudah terdistraksi ketika menggunakan perangkat digital, terutama jika tidak ada pengawasan yang memadai dari guru atau orang tua. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang mengontrol penggunaan media digital sangat diperlukan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran mereka.

Solusi untuk Mengatasi Tantangan dalam Penggunaan Media Digital Beberapa strategi dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, antara lain:

- **Pelatihan Guru**

Guru perlu mendapatkan pelatihan intensif dalam pemanfaatan media digital agar dapat mengintegrasikannya secara efektif ke dalam pembelajaran (Riwayatiningsih et al., 2021).

- **Peningkatan Infrastruktur Teknologi**

Sekolah dan pemerintah perlu bekerja sama dalam meningkatkan akses terhadap perangkat teknologi dan internet di sekolah-sekolah yang masih mengalami keterbatasan infrastruktur (Murtado et al., 2023).

- **Penggunaan Metode Pembelajaran yang Terarah**

Agar siswa tetap fokus dalam pembelajaran, penggunaan media digital harus didesain dengan strategi yang menarik namun tetap terarah, seperti *blended learning* atau pembelajaran berbasis proyek (Fajarnita & Herlitawati, 2023).

- **Kontrol dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Digital**

Penggunaan media digital harus diawasi dengan baik oleh guru dan orang tua untuk menghindari distraksi serta penyalahgunaan teknologi dalam pembelajaran (Putranto & Puspita, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Digital untuk Pembelajaran *Sun, Moon, and Earth* dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, khususnya di SDN 060842 Sekip Medan. Beberapa literatur yang dikaji dalam penulisan artikel ini dipilih karena dianggap relevan untuk mendukung pembahasan dan memperkuat argumen yang kami sampaikan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana penelitian ini dilakukan langsung di SD Negeri 060842 Sekip Medan dengan pengamatan observasi di kelas serta wawancara tanya-jawab langsung kepada wali kelas yang di dukung oleh data yang diperoleh dari berbagai jenis jurnal, buku, dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik komunikasi empatik dalam konteks pendidikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data diambil berdasarkan jenis penelitian kualitatif dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, narasi, atau deskripsi, bukan angka terhadap suatu femomen yang dikaji secara mendalam dan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan di Jalan Damar No.5a, Sekip, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Tepatnya di SDN 060842 Medan Petisah.

Berikut hasil analisis data penelitian :

Tabel 1. Analisis Data Penelitian

Kendala utama dalam menggunakan media digital untuk mengajarkan materi Sun, Moon, Earth di Sekolah	Kendala utamanya yang dihadapi sekolah adalah fasilitas yang terbatas. Di sekolah hanya memiliki perangkat seperti komputer, proyektor, dan akses internet seadanya. Faktor lainnya, beberapa guru cukup gagap dalam menggunakan teknologi (gaptek) bagi guru yang sudah tua dan guru muda harus kreatif menggunakannya.
Pentingnya penggunaan media digital dalam mengajarkan materi Sun, Moon, and Earth di Sekolah	Peran Media Digital sangat penting dalam mengajarkan konsep Sun, Moon, and Earth karena konsep ini cukup abstrak bagi siswa- siswi. Siswa-siswi kesulitan membayangkan konsep Sun, Moon and Earth secara langsung,

	dengan media digital seperti video animasi interaktif memudahkan siswa-siswi belajar memahami rotasi dan revolusi bumi.
Reaksi siswa ketika belajar tanpa bantuan media digital	Sebagian tetap semangat dan sisanya kurang bersemangat karena siswa-siswi tersebut cenderung merasa cepat bosan, berbeda jika ada gambar langsung. Ditambah kesulitan membayangkannya sehingga harus diciptakan kelas yang menarik.
Tantangan terbesar dalam menjelaskan materi Moon, Sun and Earth tanpa bantuan media digital	Tantangan terbesar adalah membuat anak-anak dapat memahami konsep Sun, Moon and Earth. Penjelasan yang berulang masih saja membuat mereka merasa kebingungan, lebih-lebih karena tidak dapat melihat secara mata telanjang perubahan posisi bumi dan bulan dalam orbitnya.
Fasilitas di sekolah kurang mendukung pembelajaran.	Fasilitas di sekolah masih tergolong seadanya dan kurang mendukung, walaupun ada fasilitas, tidak semua guru mahir memanfaatkannya. Jika boleh perlu diadakan pelatihan penggunaan media digital sehingga guru-guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk pembelajaran.
Pembelajaran di luar kelas kurang efektif.	Guru pernah melakukan pembelajaran di luar kelas agar siswa-siswi boleh mengamati bayangan matahari pada siang hari namun dinilai tidak selalu efektif karena waktu belajar yang singkat dan tidak dapat melihat secara jelas proses perubahan posisi benda-benda langit.

Hasil Analisis Data

Peran Media Digital dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran

Media Digital memainkan peran penting dalam pembelajaran. Menurut Prensky (2019), "Media digital dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan, namun perlu diingat bahwa teknologi bukanlah tujuan akhir, melainkan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran." Peran Media Digital dan Implikasinya terhadap Pembelajaran, yaitu :

- Di dalam media digital memuat banyak fitur-fitur yang dapat digunakan baik untuk menciptakan suatu video pembelajaran, power point, gambar interaktif maupun aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam Pembelajaran.
- Media Digital dianggap cukup menarik bagi para murid dikarenakan kehidupan kita yang sekarang sudah dekat dengan yang namanya perkembangan teknologi dan informasi sehingga akan menarik minat dan keinginan siswa-siswi dalam belajar
- Media Digital juga mempermudah guru mengadaptasi konsep yang cukup abstrak untuk diajarkan kepada anak-anak sekolah dasar sehingga siswa-siswi dapat menangkap materi yang diajarkan.
- Media Digital berperan dalam meningkatkan kualitas visual siswa-siswi sehingga mereka lebih mudah melihat gambaran materi yang sedang diajarkan dengan kualitas visual yang lebih baik.
- Media Digital memungkinkan siswa-siswi berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini berpengaruh dalam penguatan daya ingat anak dikarenakan adanya interaksi antara anak dengan media digital yang membungkus materi pembelajaran.

Pemanfaatan Media Digital ; Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Sun, Moon And Earth

Salah satu bentuk Media Digital yang menarik yaitu Augmented Reality (AR). Menurut Azuma (2019), Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang ditempatkan dalam lingkungan nyata. Augmented Reality dapat dimanfaatkan sebagai Media Digital untuk pembelajaran Sun, Moon and Earth dalam bahasa Inggris karena di dalam media digital

ini mampu mengkombinasikan antara dunia nyata dan virtual. Lewat Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Sun, Moon and Earth dapat memudahkan guru dalam beberapa hal, yaitu :

- Visualiasi Sistem Tata Surya ; Ar dapat dimanfaatkan untuk memvisualisasikan sistem tata surya termasuk posisi matahari, bulan dan bumi.
- Simulasi Gerakan Bulan ; Ar dapat dimanfaatkan mensimulasikan gerakan bulan, termasuk fase-fase bulan dan efek gravitasi pada bumi.
- Pembelajaran tentang Ekliips ; Ar dapat dimanfaatkan untuk memvisualisasikan ekliips matahari dan bulan serta menjelaskan proses yang terjadi selama ekliips.

Contoh Aplikasi dari Augmented Reality dalam materi sun, moon and earth yaitu: solar system scope, moon phase pro, eclipse simulator. Augmented Reality dapat dimanfaatkan untuk menyajikan konsep-konsep pembelajaran yang kompleks ke dalam bentuk yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa-siswi.

Keterkaitan Media Digital dengan Pembelajaran Sun, Moon, and Earth di SDN 060842

Pembelajaran Sun, Moon and Earth dalam bahasa inggris merupakan pembelajaran dengan materi yang cukup kompleks dan abstrak untuk diajarkan di sekolah dasar. Materi Sun, Moon and Earth tidak hanya membahas pengertian tentang apa itu matahari, bulan dan bintang namun juga membahas bagaimana posisi sistem tata surya, mempelajari rotasi dan revolusi bumi, fase-fase bulan, efek gravitasi pada bumi dan sebagainya. Konsep ini cukup abstrak apabila diajarkan dengan model pembelajaran langsung tanpa ada peran dari media digital. Media non digital juga mampu mempresentasikan materi ini namun bicara soal keefektifan untuk mencakup semua materi maka media digital alternatif terbaik yang bisa dimanfaatkan. Media digital selain menarik, media digital juga cukup unik, kreatif, mudah digunakan dan lebih menampilkan hasil yang realita ketika dimanfaatkan. Oleh karena itu Media Digital memiliki keterkaitan dengan pembelajaran Sun, Moon and Earth karena media digital mampu mengadaptasi konsep kompleks dan abstrak menjadi bentuk yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa-siswa sekolah dasar.

Realitas Lapangan ; Kesulitan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Materi Sun, Moon, and Earth di SDN 060842

Dari Hasil Observasi dan Pengamatan yang dilakukan di SDN 060842 terkait menggunakan media pembelajaran materi sun, moon and earth terdapat beberapa realitas lapangan yang menghadirkan beberapa masalah diantaranya, yaitu :

- Fasilitas di sekolah kurang mendukung pembelajaran. Fasilitas di sekolah dasar 060842 cukup dikatakan "memiliki seadanya" dan pemanfaatannya masih kurang efektif
- Guru tidak mahir memanfaatkan Media Digital. Masalah yang cukup serius pada realitas lapangan di sdn 060842 adalah guru-guru yang dinilai tidak mahir memanfaatkan teknologi. Guru-guru yang dikategorikan dalam kategori 'tidak mahir' ini adalah guru-guru yang sudah tua dan yang sejak dahulunya tidak berkehidupan langsung dengan yang namanya teknologi. Sehingga ketika pun fasilitas yang seadanya itu ada tidak dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mengajarkan konsep sun, moon and earth di sdn 060842.

Solusi Kreatif Mengatasi Kendala Pembelajaran

Untuk menghadapi kendala realitas lapangan mengenai pemanfaatan media digital untuk pembelajaran konsep sun, moon and earth, kami menawarkan beberapa solusi mengatasi kendala pembelajaran yakni :

- Mengadakan Pelatihan-Pelatihan menggunakan Media Digital : Tidak dapat dipungkiri program pelatihan-pelatihan juga dapat menolong beberapa guru yang sudah tua untuk kembali belajar tentang menggunakan media digital sebagai Perkembangan profesionalisme guru.
- Mengadakan Seminar tentang Pentingnya Media Digital dalam Pembelajaran: Dengan seminar dapat membuka pola pikir guru yang sudah tua bahwasannya teknologi perlu dipelajari dan berguna bagi generasi mendatang, sehingga ketika tubuh sudah mulai lemah tapi ketika semangat ada maka minat dan keinginan dapat menolong guru-guru untuk terus belajar dan berkembang.
- Guru-guru muda semakin melatih kemampuannya dalam mengoperasikan media digital : ketika guru-guru muda mampu memanfaatkannya maka tidak hanya berhenti sampai disitu, guru-guru muda harus terus belajar meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital untuk menghasilkan guru-guru yang berkompeten menciptakan media digital yang berguna dalam Pembelajaran
- Memanfaatkan media digital seperti Augmented Reality : Guru-guru dapat belajar menggunakan media digital Augmented Reality dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi di dalamnya untuk memudahkan guru mempersiapkan pembelajaran
- Kolaborasi dengan siswa : Siswa-siswi sekolah dasar bisa saja lebih mahir menggunakan media digital dan teknologi daripada guru-guru. Guru dapat meminta kolaborasi dengan

siswa-siswi dan menciptakan model pembelajaran berbasis proyek atau model pembelajaran kooperatif bagi siswa. Dengan hal ini pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa-siswi mendapatkan pembelajaran dua kali lipat dan membantu mereka memahami sendiri konsep- konsep moon, sun and earth melalui pemanfaatan media digital.

Implikasi Hasil Penelitian ; Teoritis maupun Terapan

Hasil Penelitian ini dapat membuka cakrawala pembaca akan pentingnya memanfaatkan media digital dan mengenal tentang salah satu contoh media digital yaitu augmented reality. Menambah cakrawala pengetahuan tentang masalah-masalah pendidikan yang dihadapi serta solusi yang dapat dihadirkan. Menjadi acuan bagi calon guru untuk memanfaatkan media digital dalam mengajarkan konsep sun, moon and earth.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama dalam materi Sun, Moon, and Earth, memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan kemungkinan distraksi yang ditimbulkan harus diatasi agar media digital dapat dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini menemukan bahwa banyak guru yang masih kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, terutama karena kurangnya pelatihan dan pengalaman. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih serius dari pemerintah dan pihak sekolah untuk meningkatkan akses terhadap teknologi dan memberikan pelatihan intensif bagi guru, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi. Selain itu, pengawasan dalam penggunaan media digital perlu ditingkatkan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan mengatasi kendala-kendala ini dan menerapkan solusi kreatif seperti pelatihan dan seminar tentang media digital, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, serta siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi para pengambil kebijakan dan pendidik untuk lebih berinvestasi dalam teknologi pendidikan, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik untuk generasi mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Azuma, R. (2019). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 28(1), 1-23.
- Dharma Sanjaya, P. M., & Rediani, N. N. (2022). Pembelajaran Berbantuan Video Model Latihan Renang Gaya Bebas Terhadap Penguasaan Gaya Bebas dan Kecepatan Renang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 295–303.
- Fajarnita, A., & Herlitawati, H. (2023). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Melalui Media Digital Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Pencegahan Stunting. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan (JURRIKES)*, 2(1), 187–197.
- Fathurohman, F., Marzuki, M., & Baharta, R. (2023). The Influence Of Social Media Use On The Self-Perception And Social Relations Of Teenangers In The Digital Era. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 111–119.
- Idayanti, R., Irma, I., & Wahyu, N. (2024). The Impact of Sharia Working Capital Financing and SME Investments on Economic Growth in South Sulawesi. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(5), 1875–1898.
- Jonassen, D. H. (2018). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments*. Routledge.
- Lee, S. (2020). Augmented reality: A review of the current state of the art. *Journal of Intelligent Information Systems*, 56(2), 257-275.
- M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
- Marzuki, M. (2023). *The role of digital media in enhancing English language learning effectiveness*. *Journal of Educational Technology*, 7(1), 45–60.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya,
- Putranto, A., & Puspita, R. (2023). Aktivisme Digital Perspektif: Gambar Buah Semangka Sebagai Interaksi Simbolik Bagi Palestina. *Jurnal Komunikasi Dan Media Digital*, 1(2), 1–14.
- Putri, S. A., & Setiawan, B. (2023). *Communicative language teaching approach and its effectiveness in teaching English speaking skills at elementary schools*. *International Journal of Language Teaching*, 4(2), 112–130.
- Riwayatiningasih, R., Wicaksono, A., Khoiriyah, K., Sulistyani, S., & Puji, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Guru Bahasa Inggris di Kediri melalui Pelatihan Public Speaking. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 112–118.
- Warschauer, M., & Meskill, C. (2000). *Technology and second language teaching*. In J. Rosenthal (Ed.), *Handbook of undergraduate second language education* (pp. 303–318). Lawrence Erlbaum Associates.