



Peranan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Majalah Digital pada Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Aini Zahrok¹

¹Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 10-06-2025

Accepted 30-09-2025

Published 08-10-2025

Keywords:

Learning media

Multimedia

E-magazine

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine (1) the role of multimedia learning media based on digital magazines in learning activities, and (2) the advantages and disadvantages of such learning media. This research uses the literature review method. Data collection techniques were carried out by reviewing several previous studies in the form of scientific articles and related books. The results of this study indicate that (1) the role of multimedia learning media based on digital magazines includes accessibility, support for various learning styles, increased learning motivation, and improved learning outcomes for students. (2) The advantages of multimedia learning media based on digital magazines include ease of use, accessibility anytime and anywhere, providing students with more knowledge, offering students new experiences, and allowing educators to create and design the materials to be taught. (3) The disadvantages of this learning media are that digital magazines can only be accessed with devices connected to the internet, making digital magazines inaccessible without an internet connection, the use of digital magazines can cause eye strain due to exposure to radiation from electronic devices, and not all students have equal access to devices and adequate internet connections, which can lead to disparities in the learning process.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



***Corresponding Author:**

Aini Zahrok

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 22061110066@student.trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah elemen penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diharapkan untuk aktif berpartisipasi, sehingga mereka dapat memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Saat ini, kurikulum yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Kurikulum Merdeka. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan untuk merancang pembelajaran yang berkualitas, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks lingkungan peserta didik (Efendi dkk, 2023). Sekolah dan pemerintah daerah memiliki wewenang untuk mengelola pendidikan sesuai

dengan kondisi lokal mereka. Selain itu, guru diharapkan profesional, menguasai berbagai metode pembelajaran, memahami kurikulum, serta memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, yang merupakan ciri khas dari Kurikulum Merdeka. Selain itu, guru harus profesional, menguasai metode pembelajaran, kurikulum, dan pemanfaatan IT dalam kegiatan pembelajaran juga merupakan ciri utama dari kurikulum merdeka.

Namun, pada faktanya pemanfaatan IT dalam kegiatan pembelajaran belum ideal, banyak lembaga sekolah yang belum memanfaatkan IT didalamnya. Mereka hanya berpatokan pada buku ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah tanpa mengembangkan kembali sumber belajar yang akan digunakan. Sehingga hal tersebut berdampak pada minimnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan mereka merasa bosan dengan media pembelajaran yang hanya sebatas buku paket. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaran guna meningkatkan minat baca siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terbukti dapat memberikan dampak psikologis yang positif, serta meningkatkan motivasi dan dorongan bagi siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Terutama kalangan anak-anak hingga remaja. Sebuah survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam penelitian Tasril (2022) mengungkapkan bahwa sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget elektronik (HP) dan menggunakannya secara ekstensif setiap hari. Selain itu, sekitar 55% dari mereka menggunakannya untuk bermain game baik offline maupun online. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengenalkan kebudayaan lokal kepada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis digital. Menurut Sanaky (2013), media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran majalah digital adalah versi elektronik dari majalah cetak yang mengadaptasi konten cetak ke format digital. Majalah digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan Handphone. Selain itu, majalah digital seringkali menawarkan fitur multimedia tambahan seperti video dan animasi. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik tidak hanya menggunakan gadget untuk sekedar bermain tetapi juga untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat belajar secara aktif dan dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan studi literatur atau kepustakaan. Pendekatan ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya, kemudian menggabungkannya untuk mencapai sebuah kesimpulan (Mardalis, 1999). Hasil dari kompilasi penelitian-penelitian terdahulu digunakan untuk menarik kesimpulan: (1) Peranan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital pada proses pembelajaran, (2) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital.

Peneliti berperan sebagai instrumen dalam penelitian ini karena peneliti mengumpulkan data dengan mencari referensi di buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Prosedur penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang tercantum dalam Kulthau (2002), yang meliputi: (1) memilih tema, (2) menyelidiki informasi, (3) memutuskan arah penelitian, (4) mengumpulkan sumber data, (5) menyajikan data, dan (6) membuat laporan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan cara mencari dan mengumpulkan data dari berbagai sumber studi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk memperoleh

data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan ialah metode analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan memilih, membandingkan, menggabungkan, dan mengumpulkan berbagai pengertian dan penjelasan untuk mendapatkan data yang relevan dan menghasilkan kesimpulan yang valid yang dapat diteliti kembali sesuai konteksnya (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sebagai sarana atau perantara dalam proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan (Daryanto, 2016). Sementara itu, pembelajaran merujuk pada interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka menjalankan proses belajar, mengajar, dan mendidik.

Media pembelajaran, menurut Sanaky (2013), merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran. Namun menurut Musfiquon (2012), media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menjelaskan isi pembelajaran yang sulit digambarkan dengan kata-kata saja. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang melibatkan cara bagi siswa untuk mendapatkan pesan dari sumber belajar dan cara bagi guru untuk menggunakannya dalam mengajar.

Berdasarkan berbagai definisi yang diajukan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu siswa berkomunikasi dan menerima pesan selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, sebagai bagian dari proses komunikasi, penggunaan media pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu communicator (guru) dan communicant (peserta didik). Sehubungan dengan hal tersebut, dua komponen utama media pembelajaran adalah pesan/perangkat lunak (*massage/software*) dan perangkat keras (*hardware*).

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses belajar, di mana hubungan antara media dan komponen sistem pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam belajar, dengan metode, strategi, dan media yang saling terhubung. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Menurut S. Gerlach dan P. Ely dalam Nurfadhillah (2021), media pembelajaran memiliki dua fungsi utama: 1) Bersifat Fiksatif, yang berarti memungkinkan media untuk menangkap, menyimpan, dan memutar ulang objek atau acara, 2) Bersifat Manipulatif, yang berarti objek atau peristiwa dapat diberlakukan kembali di media dengan modifikasi yang berbeda, seperti mengubah kecepatan, ukuran, atau bentuknya, dan 3) Bersifat Distributif, yang artinya media dapat menjangkau audiens yang lebih luas atau menyampaikan pesan kepada banyak orang dalam satu kali penyajian.

Selain itu, Wina Sanjaya (2014) memaparkan sejumlah fungsi media pembelajaran dalam format yang berbeda, antara lain: 1) Fungsi Komunikatif, yang melibatkan penggunaan media pembelajaran untuk membantu guru dan siswa berkomunikasi satu sama lain, 2) Fungsi Motivasi, media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga, pengembangan media memperhitungkan komponen estetika dan kemudahan pemahaman konten, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, 3) Fungsi Kebermaknaan, penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya menambah pengetahuan yang berkaitan dengan fakta dan data pada tingkat kognitif rendah, tetapi juga dapat memperkaya kemampuan

peserta didik dalam menganalisis dan menghasilkan informasi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, media juga dapat memperbaiki aspek sikap dan keterampilan peserta didik, 4) Fungsi Penanaman Persepsi, media pembelajaran diharapkan mampu menyamakan pemahaman peserta didik agar mereka memiliki perspektif yang sama tentang materi yang diajarkan, dan 5) Fungsi Individualitas, media pembelajaran diharapkan dapat mengakomodasi siswa dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ialah multimedia. Media pembelajaran multimedia didefinisikan sebagai sebagai penggunaan gabungan teks, gambar, video, dan audio untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2009). Konsep ini mengacu pada penggunaan format media yang berbeda untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan satu jenis media. Tujuan dari media pembelajaran multimedia yaitu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, dengan memanfaatkan keunggulan dari berbagai jenis media untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda dan meningkatkan partisipasi peserta didik. (Daryanto, 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran multimedia memiliki beberapa karakteristik, yaitu: 1) memiliki lebih dari satu media konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, dan 3) memberi kemudahan kepada pengguna tanpa adanya bantuan dari orang lain (bersifat mandiri).

Contoh dari media pembelajaran multimedia ialah majalah digital. Majalah digital adalah versi elektronik dari majalah cetak yang mengadaptasi konten cetak ke format digital. Majalah digital dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan Handphone. Selain itu, majalah digital seringkali menawarkan fitur multimedia tambahan seperti video dan animasi.

Hadirnya majalah digital interaktif memberikan fleksibilitas waktu dan ruang, kemudahan dalam pembelajaran, meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajarannya, dan menjadikan peserta didik lebih kolaboratif dalam pembelajarannya, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran sesuai kebutuhan dan keinginannya, dan peserta didik dapat belajar memperbarui dan menambah pengetahuan mereka dengan lebih cepat dan efisien. Adapun peranan media pembelajaran multimedia berbasis majalah digital yaitu:

1. Aksesibilitas

Majalah digital sebagai media pembelajaran tidak terbatas penggunaannya hanya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat memanfaatkan majalah digital kapan saja dan dari lokasi mana saja. Hal ini memungkinkan siswa, baik di rumah maupun saat belajar dengan teman, untuk membahas lagi materi yang belum sepenuhnya mereka kuasai.

2. Dukungan untuk Berbagai Gaya Belajar

Setiap peserta didik belajar dengan cara yang berbeda. Peserta didik dapat memperoleh manfaat besar dari ketersediaan majalah digital saat mereka mengikuti proses pembelajaran. Majalah digital menawarkan konten dalam berbagai format, termasuk teks, foto, dan video, yang dapat mengakomodasi berbagai preferensi pembelajaran. Alhasil, siswa dapat memahami materi sesuai dengan gaya belajar yang paling mereka sukai.

3. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Tampilan menarik yang dimiliki oleh majalah digital dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik pada materi yang disajikan di dalamnya. Selain itu, majalah digital tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar

dan video, yang memberikan variasi bagi peserta didik dalam memahami pelajaran. Dengan mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, peserta didik akan merasa lebih senang dan terhindar dari kebosanan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Pernyataan ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2019), yang menyebutkan bahwa majalah digital sangat praktis untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian, penggunaan majalah digital dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, membuat peserta didik fokus dalam belajar dan tidak mengantuk, majalah digital yang menarik membuat peserta didik bersemangat membaca dan mencari informasi, serta gambar dan video yang terdapat pada majalah digital dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, Fuad (2020) menyatakan bahwa berdasarkan keunggulan e-magazine sebagai sumber belajar yang menggunakan Flipcreator, sumber belajar ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar setelah diuji keefektifannya. Wenning (2015) juga menjelaskan bahwa motivasi memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru perlu berupaya untuk membangkitkan motivasi siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Motivasi dapat dipahami sebagai faktor yang mendorong, mengarahkan, dan memperkuat perilaku siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai pengarah aktivitas siswa menuju tujuan pembelajaran, agar hasil belajar dapat optimal.

4. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar siswa merupakan fungsi media pembelajaran dalam bentuk majalah digital. Majalah digital yang memberikan konten yang menarik dapat menarik siswa dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar, sehingga akan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan majalah digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2018), yang mengungkapkan bahwa penggunaan majalah digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut temuan penelitian, hasil belajar meningkat secara signifikan untuk kelas eksperimental yang menggunakan majalah digital dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media.

Menurut Srikandi (2019), majalah digital memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan majalah digital antara lain: 1) kemudahan dalam penggunaannya, 2) dapat diakses kapan saja dan di mana saja, 3) memberikan siswa lebih banyak pengetahuan, 4) memberikan siswa pengalaman baru, serta 5) memungkinkan pendidik untuk membuat dan mengkreasi materi yang akan diajarkan.

Namun, majalah digital juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya: 1) majalah digital hanya dapat diakses dengan perangkat yang terhubung ke internet, sehingga majalah digital tidak dapat diakses tanpa koneksi internet, 2) penggunaan majalah digital dapat menyebabkan kelelahan mata lebih cepat karena radiasi dari perangkat elektronik, dan 3) tidak semua peserta didik memiliki akses yang setara terhadap perangkat atau koneksi internet yang memadai, yang dapat menimbulkan ketimpangan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendidikan inklusif di SDN Tunjung 1 Bangkalan menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait stigma sosial yang menghambat keterbukaan orang tua mengenai kondisi anak berkebutuhan khusus. Meskipun demikian, sekolah telah mengambil langkah-langkah strategis untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, seperti melakukan identifikasi siswa secara diam-diam dan menyesuaikan metode pengajaran serta penilaian sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Kerja sama yang erat antara sekolah dan orang tua juga terbukti menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan inklusif, di mana orang tua diberikan arahan dan motivasi untuk berperan aktif dalam proses pendidikan anak mereka.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya lebih mendalami aspek-aspek sosial yang mempengaruhi penerimaan pendidikan inklusif di masyarakat, serta mengeksplorasi strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua. Selain itu, penting untuk mengembangkan program pelatihan bagi guru dalam mengelola kelas inklusif, sehingga mereka dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan yang ada. Oleh karena itu, Penelitian ini tidak hanya menyajikan pemahaman baru tentang praktik pendidikan inklusif, tetapi juga menawarkan rekomendasi yang dapat diimplementasikan untuk memperbaiki mutu pendidikan bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V. (2021). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Psychology*, 18(3), 328-352.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications
- Hidayati, N. (2021). *Dukungan Orang Tua dalam Pendidikan Inklusif: Tantangan dan Peluang*. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 5(2), 123-135.
- Khasanah, U., Sari, R., & Pratiwi, D. (2021). *Implementasi Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar: Studi Kasus di Daerah Pedesaan*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45-60.
- Pratiwi, D., & Rahmawati, S. (2023). *Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 8(1), 78-90.
- Sari, R., Hidayati, N., & Khasanah, U. (2022). *Persepsi Guru terhadap Pendidikan Inklusif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 201-215.
- Sari, R., Susanto, A., & Lestari, Y. (2022). *Pelatihan Guru dalam Pendidikan Inklusif: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 201-215. <https://doi.org/10.2345/jip.v9i3.201>
- UNESCO. (2020). *Inclusive Education: A Global Perspective*. Paris: UNESCO Publishing.