



IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS MEDIA DIGITAL DI ERA PENDIDIKAN MODERN DI UNIVERSITAS PGRI WIRANEGARA

Durrotun Nafisah¹, Rohilatuz Zainiyah², Ayu Maya Damayanti³

^{1,2,3} Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email: durrtnnfisah2005@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1507>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 14 February 2026

Keywords:

Learning Strategies

Digital Media

Modern Education



ABSTRACT

The development of digital technology demands that universities implement innovative learning strategies that are relevant to the needs of the modern education era. This study aims to describe and analyze the implementation of innovative digital media-based learning strategies at PGRI Wiranegara University. The study used a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques included in-depth interviews with lecturers and students, observations of the learning process, and documentation studies. The results showed that the use of digital media such as learning management systems, learning videos, and interactive applications can increase student participation, learning flexibility, and material understanding. However, the implementation of these strategies still faces obstacles such as limited digital competence of some lecturers, infrastructure readiness, and variations in student learning motivation. This study concludes that innovative digital media-based learning strategies have the potential to improve learning quality if supported by strengthening lecturer capacity, adequate facilities, and sustainable institutional policies.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut perguruan tinggi untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan era pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital di Universitas PGRI Wiranegara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, observasi proses pembelajaran, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti learning management system, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa, fleksibilitas pembelajaran, serta pemahaman materi. Namun demikian, implementasi strategi tersebut masih menghadapi kendala berupa keterbatasan kompetensi digital sebagian dosen, kesiapan infrastruktur, dan variasi motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila didukung oleh penguatan kapasitas dosen, fasilitas yang memadai, dan kebijakan institusional yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, media digital, pendidikan modern

PENDAHULUAN

Untuk menyesuaikan diri dengan fitur generasi digital, strategi pengajaran harus diubah. Metode pembelajaran konvensional yang tidak menarik membuat banyak siswa kesulitan mempertahankan motivasi mereka untuk belajar (Cahyani, 2019). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Teknologi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir dan berdampak pada banyak hal, termasuk pendidikan. Menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman membutuhkan pergeseran dari pembelajaran cetak ke pembelajaran digital. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari sejumlah strategi pembelajaran yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan siswa saat ini. Menurunnya keterlibatan dan perhatian siswa dalam proses belajar adalah salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan. Berbagai gaya belajar yang beragam, kemudahan akses internet, dan kecenderungan penggunaan media sosial yang tinggi semuanya menjadi tantangan khusus bagi pendidik untuk mempertahankan motivasi siswa mereka (Fadhilah, 2021).

Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti penggunaan perangkat digital dan platform pembelajaran online, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran dipersonalisasi, sehingga siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar yang berbeda. Metode pembelajaran campuran, misalnya, menggabungkan pembelajaran daring dan luring untuk membuat belajar lebih fleksibel dan menarik. Metode ini tidak hanya meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga memungkinkan siswa menggunakan sumber daya digital secara mandiri (Budiman, 2020).

Selain itu, telah terbukti bahwa gamifikasi pembelajaran membantu meningkatkan keinginan siswa. Siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran dengan menambahkan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan. Ini membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis proyek juga menjadi pendekatan yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa. Ini memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan mereka ke situasi dunia nyata, meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan mereka (Ahmad, 2021). Untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif, guru perlu mengembangkan keterampilan digital dan pedagogi yang sesuai. Akibatnya, guru memerlukan pelatihan dan pengembangan profesional untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Namun demikian, tidak dapat diabaikan bahwa ada masalah yang muncul saat menerapkan strategi pembelajaran inovatif. Untuk memastikan bahwa strategi ini berhasil meningkatkan hasil belajar, beberapa masalah harus diatasi. Ini termasuk infrastruktur teknologi yang tidak merata, kurangnya akses terhadap perangkat digital, dan kesiapan guru dan siswa (Indrawati, 2021).

Sistem pendidikan harus menyesuaikan diri dengan revolusi industri 4.0 dan globalisasi. Di era teknologi saat ini, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan inklusif dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif. Pendidikan yang baik harus memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan zaman melalui kurikulum yang dinamis dan berbasis teknologi. Proses pendidikan modern semakin memerlukan penggunaan alat digital seperti sistem pengelolaan pembelajaran (LMS), simulasi interaktif, dan video pembelajaran. Selain faktor teknologi, lingkungan belajar sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan strategi pembelajaran inovatif. Kebiasaan belajar yang lebih produktif dan peningkatan motivasi intrinsik siswa dapat dicapai melalui lingkungan belajar yang mendukung

kreativitas, eksplorasi, dan kerja sama (Dewi, 2022).

Selain itu, keberhasilan strategi pembelajaran inovatif bergantung pada partisipasi orang tua dalam membantu anak-anak mereka. Guru, siswa, dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan meningkatkan hasil akademik secara keseluruhan. Meskipun ada banyak manfaat pembelajaran berbasis teknologi, guru harus tetap mengimbangi teknologi dan pendekatan pembelajaran humanistik. Faktor utama dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa tetaplah interaksi langsung antara guru dan siswa (Juwita, 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pendidik wawasan baru tentang cara menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital, melalui penggalan data dari pengalaman, persepsi, dan praktik dosen serta mahasiswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengalaman mahasiswa mengikuti pembelajaran yang menggunakan media digital di Universitas PGRI Wiranegara secara umum dipersepsikan menyenangkan, menarik, dan sangat bermanfaat. Mahasiswa menilai bahwa penggunaan media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, kuis daring, dan platform e-learning membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif, tidak monoton, serta lebih mudah dipahami karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Fleksibilitas akses menjadi keunggulan utama, di mana mahasiswa dapat mengakses dan mengulang materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung kemandirian belajar dan efisiensi waktu. Sebagai generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital, mahasiswa merasa media digital relevan dengan kebutuhan belajar di era saat ini serta membantu memperluas wawasan dan sumber informasi. Meskipun demikian, beberapa mahasiswa juga mengungkapkan adanya kendala seperti keterbatasan jaringan internet, potensi distraksi, berkurangnya interaksi langsung dengan dosen, serta kesulitan memahami materi bagi sebagian kecil mahasiswa. Namun secara keseluruhan, pembelajaran berbasis media digital dinilai positif, efektif, dan mendukung proses pembelajaran, asalkan digunakan secara bijak dan diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tetap memperhatikan interaksi dan pendampingan dosen.

Pembelajaran berbasis media digital dapat membantu siswa memahami materi yang sulit. Namun, tingkat efektivitasnya dirasakan beragam. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa media digital sangat membantu karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan variatif, seperti melalui video pembelajaran, animasi, ilustrasi, simulasi, serta contoh-contoh konkret yang mampu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, fitur pengulangan materi, akses fleksibel kapan saja dan di mana saja, serta ketersediaan sumber belajar yang luas memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. Namun demikian, beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa pembelajaran digital tidak selalu efektif, karena pemahaman juga dipengaruhi oleh jenis materi, cara penyampaian dosen, serta tingkat konsentrasi mahasiswa. Terdapat pula mahasiswa yang menilai pembelajaran

berbasis media digital hanya cukup atau terkadang membantu. Meskipun demikian, secara keseluruhan media digital dipersepsikan sebagai sarana yang mendukung pemahaman materi sulit, terutama ketika dipadukan dengan penyajian yang jelas, interaktif, dan pendampingan dosen yang tepat.

Berdasarkan pandangan mahasiswa, pembelajaran berbasis media digital memiliki berbagai kelebihan yang dominan dirasakan, terutama dari segi fleksibilitas dan kemudahan akses. Media digital memungkinkan mahasiswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memperluas wawasan, serta mempermudah pencarian informasi secara cepat dan praktis. Penyajian materi yang visual, interaktif, dan variatif melalui video, animasi, simulasi, maupun platform daring dinilai membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu memahami materi yang sulit. Selain itu, pembelajaran digital juga dinilai mampu meningkatkan literasi digital, efisiensi waktu, serta menghemat biaya transportasi dan cetak. Namun demikian, pembelajaran berbasis media digital juga memiliki sejumlah kekurangan. Ketergantungan pada jaringan internet dan perangkat teknologi menjadi kendala utama, terutama ketika koneksi tidak stabil atau akses tidak merata. Mahasiswa juga menyoroti potensi distraksi yang tinggi akibat keberadaan media sosial, *game*, dan konten hiburan lain dalam satu perangkat, yang dapat mengganggu fokus belajar. Berkurangnya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa, risiko informasi yang tidak valid atau hoaks, kecenderungan malas berpikir karena jawaban mudah diperoleh secara instan, serta kelelahan mata akibat penggunaan layar yang berlebihan turut menjadi perhatian. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis media digital dinilai akan lebih efektif apabila digunakan secara bijak, disertai pendampingan dosen, manajemen waktu yang baik, serta dipadukan dengan pembelajaran tatap muka untuk menjaga kualitas interaksi dan pemahaman belajar.

Pembahasan

Strategi Pembelajaran

Pendidik memilih dan menggunakan strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang memudahkan siswa menerima dan memahaminya. Pada akhirnya, strategi ini akan membantu siswa memahami tujuan pembelajaran ketika kegiatan belajar selesai. (Sanjaya, 2008). Strategi pembelajaran harus mencakup penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, metode atau prosedur dan teknik pembelajaran harus termasuk dalam strategi pembelajaran (Pribadi, 2009).

Dalam melaksanakan metode pembelajaran ada beberapa tahap, yang pertama adalah pendahuluan, pada kegiatan pendahuluan guru diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan. Dengan menjelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran dan melakukan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Menurut O'Malley dan Chamot (1990) dalam Fatimah (2018), strategi terdiri dari seperangkat perlengkapan yang membantu orang belajar bahasa kedua atau bahasa asing secara langsung. Jadi, strategi adalah seni atau siasat membuat rencana atau teknik untuk mencapai tujuan. Untuk melakukan perencanaan yang efektif dan mudah, strategi sangat penting. Belajar ialah proses mendapatkan pengetahuan yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan media, seperti berbicara, membaca buku, melakukan penelitian, dan sebagainya. Pembelajaran juga merupakan proses mengingat, meninjau, dan

memperoleh pengetahuan yang dapat dikuasai dan digunakan sesuai dengan kebutuhan, menurut Fatimah (2018). :

1. Strategi pembelajaran adalah komponen yang berhubungan satu sama lain dan penting untuk mendukung bagaimana metode melakukan aktivitas pembelajaran dan membagikan pengalaman pembelajaran dengan teknologi pembelajaran seperti Siti Nurul Aini (2015).
2. Strategi pembelajaran adalah upaya seorang pendidik untuk mendorong siswanya untuk belajar. Tidak ada aktivitas yang lebih rumit daripada strategi pembelajaran; setiap pembelajaran membutuhkan semua kemampuan yang ada untuk mencapai tujuan. Pembelajaran dengan pendekatan ini biasanya menguntungkan karena memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini dapat meningkatkan perilaku penyelesaian, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah, dan membagikan pengalaman antara peserta didik dan pendidik. Dikarenakan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, materi dapat disimpan lebih lama (Anggreani 2019).
3. Strategi pembelajaran adalah tata cara dalam arti luas yang mencakup perencanaan, penerapan, evaluasi, pengayaan, dan remedial. Ini adalah proses memilah untuk memastikan pergantian sikap, pendekatan prosedur, tata cara, metode, dan norma dan batas-batas keberhasilan (Asrori, 2013).

Ada pula beberapa pengertian strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh para pakar ahli seperti :

- a) Menurut Kamp (1995) dalam Lubis (2013), strategi pembelajaran adalah aktivitas belajar yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan efektif.
- b) Menurut Dick dan Carey (1986) dalam Aswan (2013: 4), strategi pembelajaran adalah kumpulan modul dan strategi pembelajaran yang digunakan bersama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c) Menurut Seels dan Richey (1994), "strategi pembelajaran ialah rincian dari penyaringan susunan kejadian serta aktivitas dalam pembelajaran, yang meliputi langkah-langkah, teknik, dan prosedur yang membolehkan peserta didik dalam mencapai tujuannya." (Wahyuddin Nur Nasution, 2017:4)

Jadi, dari penafsiran diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ialah sesuatu proses, teknik, penentuan metode-metode serta langkah-langkah dalam pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik untuk menolong peserta didiknya agar dapat belajar lebih efisien serta optimal Dalam pembelajaran diperlukannya sesuatu perencanaan dan strategi dalam melaksanakan sesuatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga pendidik sanggup menghasilkan atmosfer belajar yang lebih baik serta aman.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang baik terutama dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Bagi seorang pendidik, dengan adanya media diharapkan mampu mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan bagi siswa dinilai mampu mempermudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh gurunya pada saat proses pembelajaran berlangsung Banyak sekali macam dari media pembelajaran digital, salah satu yang bisa dengan mudah diakses oleh siswa disekolah yaitu media smartphone yang berbasis android dimana memudahkan para siswa untuk

dapat mencari informasi luar yang dapat diakses dengan mudah lewat *smartphone* masing-masing yang dimana terkoneksi dengan fasilitas internet. Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, yaitu meliputi berbagai video digital berbasis youtube dan juga video animasi pembelajaran serta media pembelajaran digital lainnya (Kasih, 2021). Sebagai pendidik perlu untuk memanfaatkan pengetahuan dalam membuat media aplikasi pembelajaran interaktif. Menurutnya, salah satu cara yang paling tepat agar anak mampu menerima materi yang disampaikan oleh guru adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Dimana guru dan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa jenis media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan yaitubuku digital, video pembelajaran, power point dll.

Kemampuan seorang pendidik dalam menguasai media pembelajaran digital akan mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa, selain itu siswa juga akan merasa antusias dalam pembelajaran dan siswa menjadi tidak bosan dalam proses pembelajaran. Siswa juga dinilai akan lebih mudah dalam menangkap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran digital. Dengan adanya penerapan strategi pembelajaran yang sesuai nanti akan mendapatkan dari tujuan pembelajaran yang mau dicapai. suatu proses pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan guru agar menciptakan suasana kelas yang aktif sehingga ada interaksi timbal balik yang terjadi antara guru dengan siswanya, hal ini akan menjadi mudah bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta siswa lebih mudah dalam memahami serta menerima materi dari guru masa dimana era digital berkembang semakin pesat dimana masa saat ini peran teknologi yang dapat menggantikan manusia. Perubahan ini menjadi suatu tantangan sendiri terutama bagi dunia pendidikan. Untuk itu perlu adanya reformasi terutama dari hal proses pembelajaran di sekolah. Hal ini berarti ada upaya dari bidang pendidikan terutama bagi seorang pendidik untuk mampu menguasai perkembangan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah sehingga hal ini mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran yang berkualitas serta menjunjung tinggi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi

Pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di donload dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Apalagi saat ini era digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru/ dosen secara real. Berikut ini model pembelajaran era digital pada saat ini:

1. *Blended Learning*

Sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara

penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka di antara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan". Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan blended learning sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu: (PT. Sevima, Agustus 2018)

1. Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa
2. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
3. *Blended Learning = combining instructional modalities (or delivery media),*
4. *Blended Learning = combining instructional methods*

2. *Distance Learning* (Pendidikan Jarak Jauh)

Model Pendidikan jarak jauh telah berkembang sejak 1883. Seiring seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep dan implementasi mode pendidikan jarak jauh dapat berkembang pula. Pendidikan jarak jauh dapat diklasifikasikan melalui beberapa fase generasi sampai saat ini dengan generasi kelima. Posisi e-learning dalam pendidikan jarak jauh merupakan suatu bentuk konsekuensi logis, karena keterpisahan jarak dan waktu antara peserta belajar dan penyelenggara pembelajaran, maka mutlak diperlukan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013). *Distance learning is used in this study because it emphasizes the recentering on the nontraditional learner and is more commonly used than "distance education."* Pembelajaran jarak jauh digunakan dalam penelitian ini karena menekankan pemusatan pada pelajar non tradisional dan lebih umum digunakan dari pada "pendidikan jarak jauh."

3. *Mobile Learning* (M-Learning)

Mobile Learning adalah pembelajaran dengan bantuan teknologi seluler nirkabel (*smartphone*). *Mobile learning* memberikan kemudahan pada siapa saja untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Model pembelajaran *mobile learning*, mendorong keaktifan peserta didik untuk selalu belajar kapanpun dan di manapun diinginkan tanpa dibatas ruang dan waktu. Artinya bahwa dengan menggunakan *mobile learning* siswa diberikan kemudahan dalam belajar tanpa mengurangi tugas dan tanggungjawabnya. *Mobile learning (m-learning)* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

4. *Virtual Learning Enviroment*

Virtual learning environment (VLE) adalah sebuah platform berbasis Web untuk pembelajaran dalam aspek digital yang biasa dipakai oleh beberapa institusi pendidikan. Lingkungan pembelajaran virtual menawarkan sistem pembelajaran dengan berbagai komponen, dengan menambahkan keuntungan dari pembelajaran berbasis komputer dan ruang pengajaran. Salah satu proses untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah sarana ruang virtual, yang dapat menjadi adalah pusat mahasiswa, bekerja dalam diri mondar-mandir, dan yang mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Dalam mode virtual, bahan-bahan yang tersedia dalam bentuk bantuan komputer program pembelajaran, catatan kuliah, khusus self-assessment modul.

Pendidikan Modern

Merupakan proses kompleks yang mencerminkan perubahan sosial, teknologi, budaya, dan ekonomi yang terjadi secara global. Berdasarkan hasil telaah pustaka dari berbagai sumber akademik, ditemukan bahwa ilmu pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk arah, substansi, dan pendekatan dari transformasi Pendidikan tersebut. Terdapat beberapa dimensi utama yang menunjukkan bagaimana ilmu Pendidikan berperan aktif dalam mendukung dan mengarahkan perubahan tersebut, yaitu: pergeseran paradigma pembelajaran, pengembangan kurikulum, inovasi teknologi pendidikan, peningkatan kompetensi guru, serta perumusan kebijakan pendidikan yang adaptif dan inklusif. Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi fenomena yang tidak terhindarkan. Dari hasil studi pustaka, ditemukan bahwa ilmu pendidikan berperan sebagai landasan dalam merancang integrasi teknologi secara pedagogis. Bukan hanya penggunaan perangkat lunak atau platform pembelajaran daring, tetapi juga bagaimana teknologi dimanfaatkan secara bermakna dalam proses belajar-mengajar. Ilmu pendidikan membantu membingkai ulang pendidikan modern agar tetap berpijak pada nilai-nilai etika dan kemanusiaan. Dalam arus globalisasi dan digitalisasi yang pesat, ilmu pendidikan hadir sebagai pengingat akan pentingnya dimensi moral dalam pembelajaran. Transformasi pendidikan modern tidak lagi dapat berjalan dalam ruang tunggal. Perkembangan global yang cepat menuntut pendekatan lintas disiplin, dan ilmu Pendidikan memiliki kapasitas untuk menjadi jembatan antardisiplin dalam membangun sistem Pendidikan yang relevan dan adaptif. Ilmu pendidikan mengintegrasikan wawasan dari bidang psikologi, sosiologi, antropologi, teknologi informasi, hingga ekonomi dalam mendesain proses Pendidikan yang holistik. Pendidikan modern tak lepas dari tuntutan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dan tenaga pendidik. Ilmu pendidikan, khususnya melalui kajian teknologi pendidikan dan pedagogi digital, menyediakan landasan teoritis dan praktis dalam Menyusun strategi peningkatan literasi digital. Ini mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan konten digital secara etis dan kritis. Berbagai model pembelajaran seperti flipped classroom, hybrid learning, dan penggunaan Learning Management System (LMS) berbasis teori pendidikan, menjadi bukti konkret kontribusi ilmu pendidikan dalam mendorong literasi digital sebagai kompetensi esensial abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis terhadap implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital di era pendidikan modern di Universitas PGRI Wiranegara, dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital merupakan kebutuhan yang tidak terelakkan dalam menjawab tantangan perkembangan zaman. Era digital telah mengubah paradigma pendidikan dari model pembelajaran konvensional yang berpusat pada dosen (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), kolaboratif, interaktif, dan kontekstual. Dalam konteks ini, Universitas PGRI Wiranegara menunjukkan komitmen yang cukup kuat dalam mengadaptasi dan mengimplementasikan strategi pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital di Universitas PGRI Wiranegara terlihat melalui pemanfaatan berbagai platform dan perangkat teknologi, seperti *Learning Management System* (LMS), media presentasi interaktif, video pembelajaran, aplikasi konferensi daring, serta pemanfaatan media sosial dan sumber belajar digital lainnya.

Strategi-strategi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat, serta memberikan kesempatan yang lebih luas bagi mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan modern yang menekankan pengembangan kemampuan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Dari sisi pedagogis, strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi; mereka juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mencari, mengolah, dan menghasilkan pengetahuan. Penggunaan media digital yang variatif, seperti video interaktif, diskusi daring, dan proyek berbasis teknologi, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga pada pembangunan keterampilan modern seperti literasi digital, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi.

Dosen di Universitas PGRI Wiranegara harus memiliki keahlian pedagogis dan profesional yang memadai, terutama dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Kemampuan dosen dalam merancang pembelajaran yang inovatif, memilih media digital yang tepat, serta mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi strategi ini. Meskipun demikian, implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital di Universitas PGRI Wiranegara juga menghadapi sejumlah tantangan. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, perbedaan tingkat literasi digital di kalangan dosen dan mahasiswa, serta kesiapan institusi dalam mendukung pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan.

Implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital juga memberikan dampak positif terhadap kualitas lulusan Universitas PGRI Wiranegara. Mahasiswa yang terbiasa belajar dengan memanfaatkan teknologi digital cenderung memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi dunia kerja dan tuntutan masyarakat global. Mereka tidak hanya memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan digital, kemampuan adaptasi, serta sikap mandiri dan inovatif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital berkontribusi secara signifikan dalam menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Secara keseluruhan, implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital di era pendidikan modern di Universitas PGRI Wiranegara dapat dikatakan telah berjalan ke arah yang positif, meskipun masih memerlukan penguatan dan penyempurnaan di berbagai aspek. Keberhasilan implementasi strategi ini sangat bergantung pada sinergi antara dosen, mahasiswa, dan institusi dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Inovasi pembelajaran adalah lebih dari hanya penggunaan teknologi. Ini adalah upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan pedagogis inovatif dan adaptif.

Oleh karena itu, ke depan Universitas PGRI Wiranegara diharapkan dapat terus mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis media digital yang berorientasi pada kebutuhan mahasiswa dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Sangat penting untuk melakukan tindakan strategis yang berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan dosen, meningkatkan infrastruktur digital, dan menciptakan budaya akademik yang terbuka terhadap inovasi. Universitas PGRI Wiranegara memiliki kemampuan untuk berfungsi secara optimal sebagai lembaga pendidikan tinggi yang mampu menghasilkan generasi yang unggul dan berkarakter di era pendidikan kontemporer yang semakin

kompetitif dan dinamis.

REFERENSI.

- Adys, H. P., Sari, P. N., & Hamka, R. A. (n.d.). *No Title*.
- Amelia, Y. (2023). Peran Kebudayaan Dalam Pembentukan Kesadaran Sosial Dan Lingkungan. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 1(1), 41–48. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v1i1.10>
- Dan, M., Belajar, P., Di, S., & Digital, E. R. A. (2025). *Jurnal dinamika sosial dan sains*. 428–431.
- Digital, M., & Revolusi, D. A. N. (n.d.). 1) , 2) , 3).
- Kuntari, S., & License, I. (2023). *PROSIDING Vol.2 2023*. 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Sejarah, P., & Sriwijaya, U. (2025). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN MODERN: PERAN ILMU PENDIDIKAN DALAM*. 14, 2715–2723.
- Seknum, M. F., Ambon, D. I., Ilmu, F., & Ambon, I. (2013). *Jurnal Biology Science & Education 2013 m. faqih seknum*. 2(2).
- Tinggi, S., Islam, A., Bogor, D., & Digital, E. (2019). *S p e d*. 1(2), 308–318.
- Trisiana, A. (2019). *Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Model desain Pendidikan Kewarganegaraan di era media digital sebagai pendukung implementasi pendidikan karakter Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Model desain Pendidikan Kewarganegaraan di era media digital sebagai pendukung implementasi pendidikan karakter*. 16(2), 154–164.
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3951–3955.
- Ahmad, F. (2021). Pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 112–121.
- Ali, M. R. N. R. (2025). Peran literasi digital dalam mendorong kemampuan berpikir siswa sekolah menengah atas: Kajian literatur terkini. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(3), 590–602.
- Anggreani, R. (2019). Strategi pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 7(1), 33–41.
- Asghar, M. Z., Barberà, E., & Younas, I. (2021). Mobile learning technology readiness and acceptance among pre-service teachers during the COVID-19 pandemic. *Knowledge Management & E-Learning*, 13(1), 83–101.
- Asrori, M. (2013). Psikologi pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Bennett, L., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The “digital natives” debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786.
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2020). Research on student engagement and educational technology in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24.
- Boutarous, N. (2023). The role of distance learning in supporting student perseverance and a virtual learning environment. *Proceedings of the International Conference on Learning and Teaching*, 2119–2135.
- Budiman, H. (2020). Implementasi blended learning dalam pendidikan tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.
- Cabero-Almenara, J., Guillén-Gámez, F. D., Ruiz-Palmero, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Digital competence of higher education professor according to DigCompEdu. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4691–4708.

- Cahyani, A. (2019). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(2), 67–75.
- Crawford, J. (2001). Distance education and globalization of teaching and learning. *Open Learning*, 16(2), 131–152.
- Dang, T. D., Phan, T. T., Vu, T. N. Q., La, T. D., & Pham, V. K. (2024). Digital competence of lecturers and its impact on student learning value in higher education. *Heliyon*, 10(17), e37318.
- Dewi, L. (2022). Lingkungan belajar dan motivasi intrinsik peserta didik. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 55–63.
- Diaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). A meta-analysis on the effectiveness of gamification on student learning achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253.
- Dick, W., & Carey, L. (1986). *The systematic design of instruction*. New York: Harper Collins.
- Fadhilah, N. (2021). Tantangan pembelajaran digital di era media sosial. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 5(3), 201–210.
- Fatimah, S. (2018). Strategi pembelajaran bahasa berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 98–109.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Georgopoulou, M. S., Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2025). Digital literacy in higher education. *Computers*, 14(12), 528.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Indrawati, T. (2021). Hambatan implementasi teknologi dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(2), 89–97.
- Juwita, R. (2022). Pendekatan humanistik dalam pendidikan digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 23–31.
- Kasih, R. (2021). Media pembelajaran digital berbasis video dan animasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 77–85.
- Kozma, R. B. (2008). ICT, education reform, and economic growth. *Handbook of Comparative Education*. New York: Springer.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2006). Project-based learning. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). Digital literacy and digital literacies. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(1), 12–24.
- Margaryan, A., Bianco, M., & Littlejohn, A. (2015). Instructional quality of MOOCs. *Computers & Education*, 80, 77–83.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). *Evaluation of evidence-based practices in online learning*. Washington DC: U.S. Department of Education.
- Moore, M. G. (1993). Theory of transactional distance. *Handbook of Distance Education*. New York: Routledge.
- Nasir, F. D. M., Hussain, M. A., Mohamed, H., Mokhtar, M. A., & Karim, N. A. (2021). Student satisfaction in using LMS for blended learning. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 1236–1253.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- OECD. (2019). *Going digital: Shaping policies, improving lives*. Paris: OECD Publishing.

- OECD. (2021). Education at a glance 2021. Paris: OECD Publishing.
- Pribadi, B. A. (2009). Model desain sistem pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rehman, N., Huang, X., Mahmood, A., AlGerafi, M. A., & Javed, S. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-century skills. *Heliyon*, 10(23), e39988.
- Salmon, G. (2011). E-tivities: The key to active online learning. London: Routledge.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional technology. Washington DC: AECT.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- UNESCO. (2018). ICT competency framework for teachers. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2021). Reimagining our futures together. Paris: UNESCO.
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century. *Frontiers in Education*, 10, 1562391.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA