



## Transformasi Belajar Dan Pembelajaran Di Era Digital

Rahmatia. R<sup>1</sup>, Syahrudin Usman<sup>2</sup>, Saprin<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korrespondensi: : [rahmatiar59@gmail.com](mailto:rahmatiar59@gmail.com)<sup>1</sup> [syahrudin.usman@uin-alauddin.ac.id](mailto:syahrudin.usman@uin-alauddin.ac.id)<sup>2</sup>

[saprin.uin@gmail.com](mailto:saprin.uin@gmail.com)<sup>3</sup>

Article received: 07 Januari 2026, Review process: 16 Januari 2026

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 01 Juni 2026

### ABSTRACT

*Digitalization in education has brought major changes to the learning and teaching process. This article aims to discuss the nature of learning and instruction, learning components, learning in the digital era, strategies, and challenges faced in its implementation. This study uses a library research method with a qualitative approach by collecting data from books, journals, scientific articles, and other relevant reading sources. The results of the discussion show that digital learning can improve flexibility, participation, motivation, and student independence through e-learning, blended learning, learning videos, interactive applications, and online discussion forums. However, digital learning still faces several obstacles, such as limited devices, internet access, teacher readiness, and student boredom. Therefore, digital learning needs to be designed creatively, systematically, and supported by digital literacy.*

**Keywords:** *learning, instruction, digital era, educational technology.*

### ABSTRAK

Digitalisasi dalam pendidikan telah membawa perubahan besar terhadap proses belajar dan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk membahas hakikat belajar dan pembelajaran, komponen pembelajaran, pembelajaran di era digital, strategi, serta tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan pendekatan kualitatif, yaitu mengumpulkan data dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber bacaan lain yang relevan. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan fleksibilitas, partisipasi, motivasi, dan kemandirian peserta didik melalui *e-learning*, *blended learning*, video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan forum diskusi daring. Namun, pembelajaran digital masih menghadapi hambatan, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, kesiapan guru, serta kejenuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran digital perlu dirancang secara kreatif, terarah, dan didukung literasi digital.

**Kata kunci:** *belajar, pembelajaran, era digital, teknologi pendidikan.*

### PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dalam dunia pendidikan. Belajar tidak hanya berarti menerima informasi, tetapi juga proses perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman yang diperoleh secara sadar maupun melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, belajar menjadi kegiatan

aktif yang menuntut keterlibatan jasmani dan rohani peserta didik agar perubahan yang terjadi benar-benar bermakna.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang oleh pendidik agar peserta didik dapat belajar secara aktif melalui interaksi dengan sumber belajar, lingkungan belajar, metode, media, dan pengalaman pendidikan yang terarah. Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran penting dalam mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, sistematis, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Namun, peserta didik juga harus aktif karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh guru, tetapi juga oleh kesiapan, kedisiplinan, motivasi, kemandirian, dan partisipasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola pembelajaran. Pembelajaran yang dahulu lebih banyak dilakukan secara tatap muka kini berkembang menjadi pembelajaran berbasis digital yang lebih fleksibel, terbuka, kolaboratif, dan menyesuaikan kebutuhan belajar masa kini. Teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui *e-learning*, *blended learning*, video pembelajaran, media sosial, aplikasi interaktif, kelas virtual, dan platform daring yang dapat diakses dari berbagai tempat. Pemanfaatan teknologi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, memperkaya sumber belajar, serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

Meskipun demikian, pembelajaran digital juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya literasi digital, rendahnya motivasi belajar, keterbatasan perangkat, dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di era digital harus dirancang secara tepat agar teknologi benar-benar mendukung peningkatan kualitas pendidikan, memperluas akses belajar, meningkatkan kreativitas, serta membentuk peserta didik yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan rancangan yang tepat, pembelajaran digital menjadi sarana pendidikan nasional yang efektif, inklusif, kreatif, dan berkelanjutan.

## METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan. Metode ini dipilih karena pembahasan berfokus pada kajian teori mengenai belajar, pembelajaran, pembelajaran digital, strategi, serta tantangannya. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber bacaan lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca, memilih, mencatat, dan mengelompokkan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selanjutnya, data dianalisis secara kualitatif dengan memahami isi literatur, membandingkan pendapat para ahli, serta menarik kesimpulan dari sumber yang telah dikaji. Dengan metode ini, penulis dapat menjelaskan pembelajaran digital secara sistematis, mendalam, dan sesuai dengan fokus artikel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*

Hakikat belajar dan pembelajaran perlu dipahami sebagai dasar dalam menyusun proses pendidikan yang efektif. Belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun perilaku. Artinya, seseorang dikatakan belajar apabila setelah mengikuti suatu pengalaman, ia mengalami perkembangan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, serta dari sikap yang kurang tepat menjadi lebih baik.

Belajar juga terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun lingkungan digital. Lingkungan keluarga membentuk kebiasaan awal, lingkungan sekolah memberikan pengalaman akademik, masyarakat memberi pengalaman sosial, sedangkan lingkungan digital menyediakan sumber informasi yang luas dan cepat. Karena itu, belajar tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi melalui membaca, berdiskusi, mengamati, mencoba, menggunakan teknologi, dan menyelesaikan masalah sehari-hari.

Dalam teori behaviorisme, belajar dipahami sebagai perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan. Teori ini menekankan pentingnya stimulus, respons, latihan, penguatan, dan pembiasaan. Misalnya, peserta didik yang diberi latihan secara berulang dan mendapatkan umpan balik akan lebih mudah membentuk kebiasaan belajar tertentu. Sementara itu, teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan perubahan pemahaman dan cara berpikir peserta didik. Dalam pandangan ini, peserta didik tidak cukup hanya menghafal, tetapi perlu memahami, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan lama, menganalisis, dan menarik kesimpulan.

Teori belajar sosial menjelaskan bahwa proses belajar tidak berlangsung secara menyendiri, tetapi melalui interaksi dengan orang lain. Peserta didik dapat belajar dari guru, teman sebaya, keluarga, tokoh masyarakat, bahkan figur yang mereka lihat melalui media digital. Dengan memperhatikan perilaku orang lain, peserta didik dapat meniru hal positif, membandingkan tindakan, dan membentuk sikap baru.

Secara ringkas, hakikat belajar dapat dilihat melalui beberapa ciri berikut:

1. Adanya perubahan dalam diri peserta didik.
2. Perubahan terjadi melalui pengalaman dan latihan.
3. Belajar melibatkan aktivitas fisik, mental, dan sosial.
4. Belajar dipengaruhi oleh lingkungan dan sumber belajar.
5. Hasil belajar tampak pada pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku.

Pembelajaran adalah proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan belajar agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Pembelajaran juga dipahami sebagai interaksi antara pendidik, peserta didik, sumber belajar, metode, media, dan lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya kegiatan menyampaikan materi, tetapi juga proses membimbing peserta didik agar mampu memahami dan menerapkan pengetahuan.

Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai perancang, pembimbing, motivator, fasilitator, sekaligus evaluator. Guru perlu menentukan tujuan, memilih materi, menggunakan metode yang sesuai, memanfaatkan media, dan menilai hasil belajar. Peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang harus bertanya, berdiskusi, mencoba, dan merefleksikan pengalaman belajarnya.

Dengan demikian, belajar dan pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat. Belajar menekankan perubahan dalam diri peserta didik, sedangkan pembelajaran menekankan usaha sadar pendidik untuk menciptakan kondisi belajar. Apabila keduanya berjalan seimbang, proses pendidikan akan menjadi lebih bermakna, aktif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada era digital, hubungan tersebut semakin penting karena peserta didik menghadapi arus informasi yang sangat cepat. Pembelajaran harus membantu mereka memilih informasi yang benar, menggunakan teknologi secara bijak, bekerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan karakter. Oleh sebab itu, hakikat belajar dan pembelajaran harus dipahami secara menyeluruh oleh setiap pendidik di sekolah.

### ***Komponen Pembelajaran***

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang tersusun dari beberapa unsur yang saling mendukung. Unsur tersebut meliputi guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Setiap komponen memiliki fungsi sendiri, tetapi tidak dapat berdiri sendiri. Apabila salah satu komponen tidak dirancang dengan baik, maka proses pembelajaran dapat berjalan kurang maksimal. Karena itu, pembelajaran perlu disusun secara terpadu agar kegiatan belajar menjadi terarah, aktif, dan menghasilkan perubahan positif pada peserta didik.

Pertama, guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai perencana, pelaksana, pembimbing, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Sebelum mengajar, guru perlu menyusun tujuan, memilih materi, menentukan metode, menyiapkan media, serta merancang bentuk penilaian. Ketika pembelajaran berlangsung, guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga mengarahkan diskusi, memberi motivasi, membantu peserta didik yang mengalami kesulitan, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Di era digital, peran guru semakin luas karena guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Kedua, peserta didik merupakan subjek utama dalam kegiatan belajar. Peserta didik berperan sebagai subjek belajar yang harus aktif secara fisik dan mental. Artinya, peserta didik tidak cukup hanya hadir di kelas, mendengar penjelasan, atau mencatat materi. Mereka perlu bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas, mencari informasi, serta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Keaktifan peserta didik menjadi tanda bahwa pembelajaran berjalan hidup dan bermakna.

Ketiga, tujuan pembelajaran menjadi arah utama dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan peserta didik. Dengan tujuan yang jelas, guru dapat menentukan materi yang sesuai, memilih metode yang tepat, dan menilai hasil belajar secara objektif. Tujuan juga membantu peserta didik memahami kemampuan apa yang harus dicapai setelah mengikuti pembelajaran.

Keempat, materi pembelajaran merupakan isi yang harus dipahami peserta didik. Materi harus disusun sesuai tingkat perkembangan, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik. Materi yang baik tidak hanya berisi teori, tetapi juga contoh, latihan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Kelima, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode dapat berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, kerja kelompok, proyek, atau pemecahan masalah. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan, materi, kondisi kelas, dan karakter peserta didik.

Keenam, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu agar materi lebih mudah dipahami. Media dapat berupa buku, gambar, papan tulis, video, presentasi, aplikasi, platform daring, atau alat peraga. Media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik memahami konsep yang sulit.

Ketujuh, evaluasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dan menjadi umpan balik bagi guru. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, tugas, portofolio, praktik, observasi, maupun proyek. Hasil evaluasi membantu guru memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Secara ringkas, komponen pembelajaran meliputi:

1. Guru sebagai perancang dan pembimbing.
2. Peserta didik sebagai subjek aktif.
3. Tujuan sebagai arah pembelajaran.
4. Materi sebagai isi pembelajaran.
5. Metode sebagai cara penyampaian.
6. Media sebagai alat bantu.
7. Evaluasi sebagai alat pengukur keberhasilan.

Dengan demikian, semua komponen pembelajaran harus berjalan secara seimbang. Keterpaduan antara guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, terukur, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik.

### ***Pembelajaran di Era Digital***

Era digital telah membawa perubahan yang sangat nyata dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi membuat proses belajar tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku cetak, papan tulis, atau penjelasan guru di ruang kelas. Melalui perangkat digital, peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi secara cepat, luas, dan lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan belajarnya. Informasi yang dahulu sulit dijangkau kini dapat ditemukan melalui internet, perpustakaan digital, video pembelajaran, jurnal, dan berbagai sumber belajar lain. Keadaan ini menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mencari pengetahuan, bukan hanya menerima materi secara pasif dari pendidik.

Pembelajaran pada masa sekarang juga tidak lagi dibatasi oleh tempat dan waktu. Kegiatan belajar dapat berlangsung di sekolah, di rumah, atau di tempat lain selama tersedia perangkat digital dan jaringan internet. Dengan demikian, ruang belajar menjadi lebih terbuka dan fleksibel. Peserta didik dapat mengulang materi,

berdiskusi secara daring, mengerjakan tugas melalui platform pembelajaran, serta mengakses bahan ajar kapan saja. Hal ini membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar berbeda-beda, karena mereka dapat menyesuaikan proses belajar sesuai kemampuan masing-masing.

Salah satu bentuk pembelajaran yang berkembang dalam era digital adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan pembelajaran daring. Dalam model ini, guru tetap memiliki peran penting dalam membimbing, menjelaskan, dan mengarahkan peserta didik secara langsung. Namun, kegiatan belajar juga dilengkapi dengan penggunaan media digital, seperti kelas virtual, video, kuis online, forum diskusi, dan bahan bacaan elektronik. Perpaduan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Beberapa kelebihan *blended learning* dapat dilihat dari beberapa aspek berikut.

1. Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung bersama guru dan teman sekelas.
2. Materi pembelajaran dapat dipelajari kembali melalui platform digital.
3. Guru dapat memberikan tugas, umpan balik, dan evaluasi secara lebih efisien.
4. Peserta didik terdorong untuk lebih mandiri dalam mengatur waktu belajar.

Selain *blended learning*, pendidikan jarak jauh juga menjadi bagian penting dari pembelajaran digital. Pendidikan jarak jauh memungkinkan peserta didik tetap mengikuti proses pembelajaran meskipun tidak berada di lokasi yang sama dengan pendidik. Model ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang tinggal jauh dari lembaga pendidikan, memiliki keterbatasan waktu, atau menghadapi kondisi tertentu yang membuat mereka sulit hadir secara langsung. Melalui sistem ini, proses pendidikan tetap dapat berjalan tanpa harus selalu mempertemukan guru dan peserta didik secara fisik.

E-learning merupakan salah satu bentuk pendidikan jarak jauh yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam e-learning, kegiatan belajar dapat dilakukan melalui aplikasi, situs pembelajaran, video konferensi, modul digital, dan sistem manajemen pembelajaran. E-learning membantu proses penyampaian materi menjadi lebih praktis, terarah, dan mudah diakses. Walaupun demikian, pembelajaran digital tetap memerlukan kesiapan dari guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan. Ketersediaan internet, kemampuan menggunakan teknologi, serta kedisiplinan belajar menjadi faktor penting agar pembelajaran digital dapat berjalan efektif.

Dengan pemanfaatan yang tepat, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, pendidikan di era digital perlu diarahkan agar tetap humanis, kritis, dan bertanggung jawab bagi semua pihak secara berkelanjutan.

### ***Strategi Pembelajaran Digital***

Strategi pembelajaran digital perlu disusun secara terencana agar penggunaan teknologi benar-benar memberi dampak positif terhadap proses belajar.

Teknologi sebaiknya tidak hanya dipakai sebagai hiasan atau pelengkap kegiatan mengajar, tetapi harus diarahkan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, aktif, dan bermakna. Dalam pembelajaran digital, guru perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakter peserta didik, serta jenis materi yang akan disampaikan. Dengan perencanaan yang tepat, teknologi dapat menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan tidak membosankan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan ialah memanfaatkan berbagai aplikasi interaktif. Aplikasi kuis, permainan edukatif, ruang diskusi daring, video pembelajaran, dan media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat menjawab pertanyaan, memberi komentar, berdiskusi, mengunggah tugas, dan mencari contoh tambahan. Kegiatan seperti ini membuat peserta didik merasa lebih dilibatkan dalam pembelajaran.

Agar penerapannya lebih terarah, beberapa bentuk strategi digital dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyediakan video singkat sebagai pengantar materi sebelum pembelajaran dimulai.
2. Peserta didik diminta membaca bahan ajar digital dan mencatat bagian yang belum dipahami.
3. Diskusi dilakukan melalui forum daring agar semua peserta didik dapat menyampaikan pendapat.
4. Evaluasi dapat diberikan melalui kuis online sehingga hasil belajar lebih cepat diketahui.
5. Media sosial digunakan secara terbatas untuk berbagi informasi, tugas, atau karya pembelajaran.

Media digital juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran yang menggunakan tampilan visual, suara, animasi, dan aktivitas interaktif biasanya lebih menarik dibandingkan penyampaian materi yang hanya dilakukan secara lisan. Selain itu, pembelajaran digital memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk belajar sesuai waktu, tempat, dan kemampuan masing-masing. Peserta didik yang belum memahami materi dapat mengulang video atau membaca ulang modul digital, sedangkan peserta didik yang lebih cepat memahami materi dapat mencari sumber tambahan untuk memperluas pengetahuan.

Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap membutuhkan pengawasan dan arahan dari guru. Tanpa bimbingan yang jelas, peserta didik dapat mudah terganggu oleh hiburan digital, seperti game, konten media sosial, atau video yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menetapkan aturan penggunaan perangkat digital, menentukan platform yang digunakan, serta memberikan batasan waktu dalam setiap kegiatan. Dengan cara ini, teknologi tetap berfungsi sebagai alat belajar, bukan sebagai sumber gangguan.

Strategi lain yang tidak kalah penting adalah peningkatan literasi digital. Guru dan peserta didik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Literasi digital mencakup kemampuan mencari

informasi yang benar, membandingkan sumber, memahami isi bacaan, serta menghindari penyebaran informasi palsu. Selain itu, peserta didik perlu dibiasakan untuk tidak melakukan plagiarisme. Setiap informasi yang diambil dari sumber lain harus diolah dengan bahasa sendiri dan, apabila diperlukan, dicantumkan sumbernya.

Etika dalam ruang digital juga perlu diperhatikan. Peserta didik harus belajar berkomunikasi dengan sopan, menghargai pendapat orang lain, menjaga data pribadi, dan tidak menyalahgunakan media digital. Dengan strategi yang tepat, pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus membentuk peserta didik yang mandiri, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab secara baik.

### *Tantangan Pembelajaran Digital*

Pembelajaran digital memberikan banyak kemudahan, tetapi pelaksanaannya tidak selalu berjalan tanpa masalah. Di balik manfaat teknologi, terdapat berbagai tantangan yang perlu diperhatikan oleh sekolah, guru, peserta didik, orang tua, dan pemerintah. Tantangan tersebut harus dipahami agar pembelajaran digital tidak hanya menjadi kegiatan memindahkan materi dari ruang kelas ke layar gawai, tetapi benar-benar mampu mendukung proses pendidikan yang adil, efektif, dan bermakna.

Tantangan pertama yang sering muncul adalah ketimpangan akses terhadap teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas belajar yang sama. Ada peserta didik yang mempunyai laptop, telepon pintar, kuota internet, dan jaringan stabil, tetapi ada pula yang harus berbagi perangkat dengan anggota keluarga lain. Bahkan, sebagian peserta didik tinggal di wilayah yang sinyal internetnya lemah atau biaya paket data masih terasa berat. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam mengikuti pembelajaran digital. Peserta didik yang aksesnya terbatas akan lebih sulit mengunduh materi, mengikuti pertemuan daring, mengirim tugas, atau berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Beberapa bentuk hambatan akses dalam pembelajaran digital antara lain sebagai berikut.

1. Keterbatasan perangkat digital yang dimiliki peserta didik.
2. Jaringan internet yang tidak stabil, terutama di daerah tertentu.
3. Biaya kuota internet yang cukup membebani keluarga.
4. Kurangnya ruang belajar yang nyaman di rumah.
5. Perbedaan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kesiapan guru. Dalam pembelajaran digital, guru tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga perlu memiliki kemampuan menggunakan berbagai media dan aplikasi pembelajaran. Guru harus mampu memilih platform yang sesuai, membuat bahan ajar yang menarik, mengelola kelas daring, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik secara tepat. Jika guru belum siap, pembelajaran digital dapat berubah menjadi kegiatan yang monoton, misalnya hanya mengirim materi dan tugas tanpa penjelasan yang memadai.

Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan metode mengajar dengan karakter pembelajaran digital. Materi yang disampaikan secara daring sebaiknya dibuat lebih ringkas, jelas, dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan video, gambar, kuis, diskusi kelompok, atau proyek sederhana agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi. Dengan demikian, pembelajaran digital tetap memiliki unsur interaksi dan tidak terasa kaku.

Tantangan lain yang cukup penting adalah kejenuhan peserta didik. Pembelajaran daring yang terlalu lama di depan layar dapat membuat peserta didik merasa lelah, bosan, dan kurang bersemangat. Kejenuhan ini akan semakin meningkat apabila kegiatan belajar hanya berisi tugas-tugas tanpa komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Akibatnya, motivasi belajar dapat menurun, tugas dikerjakan sekadar memenuhi kewajiban, dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang maksimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran digital perlu dirancang secara lebih manusiawi dan kreatif. Guru perlu membangun komunikasi yang terbuka, memberi kesempatan bertanya, menyediakan variasi aktivitas, serta menghargai kondisi peserta didik. Orang tua juga dapat membantu dengan mendampingi anak, mengatur waktu belajar, dan menciptakan suasana rumah yang mendukung. Dengan kerja sama yang baik, tantangan pembelajaran digital dapat dikurangi, sehingga teknologi benar-benar menjadi sarana pendidikan yang bermanfaat, merata, dan relevan dengan kebutuhan masa kini. Evaluasi berkala juga diperlukan agar sekolah mengetahui kendala yang muncul, kemudian memperbaiki strategi, bantuan fasilitas, serta pola pendampingan belajar secara lebih tepat, adil, inklusif, dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan dalam proses pendidikan. Belajar menekankan adanya perubahan pada diri peserta didik, baik dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun perilaku. Sementara itu, pembelajaran merupakan usaha sadar pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang terarah, aktif, dan bermakna. Dalam prosesnya, pembelajaran membutuhkan komponen penting, seperti guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.

Pada era digital, pembelajaran mengalami perkembangan yang cukup besar karena teknologi memungkinkan kegiatan belajar dilakukan secara lebih fleksibel dan luas. Pembelajaran tidak lagi terbatas di ruang kelas, tetapi dapat dilakukan melalui internet, aplikasi, video pembelajaran, dan platform digital. Strategi pembelajaran digital perlu dirancang dengan baik agar mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemandirian peserta didik. Namun, pembelajaran digital juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi, jaringan internet, kesiapan guru, serta kejenuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran digital harus dilaksanakan secara bijak, kreatif, dan seimbang agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif, merata, serta sesuai dengan kebutuhan zaman dan perkembangan peserta didik. Kerja sama antara guru, peserta didik, orang tua, dan

---

lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang inovatif, humanis, bertanggung jawab, dan berkelanjutan di semua lingkungan pendidikan formal pada masa kini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, *Belajar Dan Pembelajaran* (FITRAH, 2017)
- Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Azis, Taufiq Nur, 'Strategi Pembelajaran Era Digital', *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1.2 (2019), pp. 308-318
- Dasopang, Muhammad Darwis, 'Perspektif Strategi Pembelajaran Akhlak Mulia Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP', *Studi Multidisipliner*, 1.1 (2014), p. 34
- David, J. R., *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Dimiyati, and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Dito, Samuel Benny, and Heni Pujiastuti, 'Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah', *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4.2 (2021), pp. 59-65
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Farhana, Syarifah, Ina Magdalena, and Agustini Safitri, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar Di Masa Pandemi COVID-19', *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1.3 (2021), pp. 313-20
- Farida, Emalia, 'Inovasi Pendidikan Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2 (2019), p. 599
- Fauzi, Muhammad, 'Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Al-Ibrah*, 2.2 (2020), pp. 120-145
- Hanafy, Muh. Sain, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan*, 17.1 (2014), pp. 66-79
- Husna, Muftiatul, 'Strategi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', *Al-Faizi: Jurnal Hukum, Politik Dan Bisnis*, 2.2 (2024), p. 166
- Indonesia, Republik, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003)
- Iskandar, Sofyan, and Dkk, 'Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat COVID-19', *As-Sabiqun*, 4.1 (2022), pp. 163-175
- Lalima, D., and K. LataDangwal, 'Blended Learning: An Innovative Approach', *Universal Journal of Educational Research*, 2017
- Majid, Abdul, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Maulana, Riyan, Daiyul Ma'ruf, and Tarmizi, 'Model Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Blended Learning Berbasis Mobile', *Journal Informatic, Education and Management*, 2.2 (2020), pp. 54-61

- Mulyaningsih, Indrati Endang, 'Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20.4 (2014), pp. 441-451
- Nata, Abudin, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009)
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2023), p. 333
- Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan, dan Giri Surabaya, 'Model Blended Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan*, 4.3 (2024), pp. 531-543
- Rahmania, Rima, and Muhammad Hudri, 'Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Teknologi Pendidikan: Tinjauan Sistematis', *Jurnal Pendidikan*, 4 (2024), pp. 1-13
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Salsabila, U., and Dkk, 'Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.1 (2021), pp. 1-9
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Siddik, Dja'far, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: Citapustaka Media, 2006)
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009)
- Uno, Hamzah B., and Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Zen, Z., 'Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi: Menuju Pendidikan Masa Depan', *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2019