

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA SD SWAKARYA

Eka Yusnaldi¹, Mitta Pebri², Putri Nabila³, Najwa Naumira Hasibuan⁴,
Maya Salsabila⁵, Salsa Bila Hasibuan⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} UIN Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
Email: ekayusnaldi@gmail.com

Article History

Received: 13-06-2024

Revision: 19-06-2024

Accepted: 21-06-2024

Published: 22-06-2024

Abstract. This research aims to analyze the effect of using digital media on students' Social Sciences (IPS) learning achievement at SD Swakarya. The method used in this research was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of an experimental group that used digital media in social studies learning and a control group that used conventional methods. Learning achievement data is collected through validated and reliable learning outcome tests. Data analysis was carried out using the t test to see significant differences between the two groups. The research results show that there is a significant increase in the social studies learning achievement of students who use digital media compared to students who use conventional methods. These findings indicate that the use of digital media can be an effective alternative in improving students' social studies learning achievement. The implication of this research is the need to integrate digital media in the learning curriculum in elementary schools to maximize student learning potential.

Keywords: Digital Media, Learning Achievement, Social Sciences

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa di SD Swakarya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dalam pembelajaran IPS dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data prestasi belajar dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah divalidasi dan reliabel. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk melihat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar IPS siswa yang menggunakan media digital dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi media digital dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar untuk memaksimalkan potensi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Digital, Prestasi Belajar, IPS

How to Cite: Yusnaldi, E., Pebri, M., Nabila, P., Hasibuan, N. N., Salsabila, M., & Hasibuan, S. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SD Swakarya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3262-3268. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1307>

PENDAHULUAN

Media digital dalam pendidikan merupakan salah satu inovasi penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital telah merevolusi cara pengajaran disampaikan dan dipelajari, memberikan kesempatan baru untuk meningkatkan interaksi, partisipasi, dan

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Konsep ini mencakup berbagai alat dan platform digital seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, aplikasi edukasi, dan sistem manajemen pembelajaran. Media digital dalam pendidikan merujuk pada penggunaan alat elektronik dan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Ini termasuk perangkat keras seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta perangkat lunak seperti aplikasi, platform online, dan konten digital (Roblyer & Doering, 2013). Media digital memungkinkan penyampaian informasi dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, audio, dan video, yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Akses Informasi yang Lebih Mudah: Media digital memudahkan akses terhadap informasi dan sumber belajar dari berbagai tempat. Siswa dapat mengakses buku, jurnal, artikel, dan sumber daya lainnya secara online (Garrison & Anderson, 2003). **Pembelajaran yang Lebih Interaktif:** Alat digital seperti simulasi dan permainan edukasi membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Gee, 2007). **Pengembangan Keterampilan Teknologi:** Penggunaan media digital dalam pendidikan membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk kehidupan dan karier masa depan (Prensky, 2010). **Pembelajaran Mandiri:** Media digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan efektivitas pembelajaran (Anderson, 2008).

Implementasi media digital dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek penting yaitu (1) integrasi dalam kurikulum: integrasi media digital harus dilakukan secara strategis dalam kurikulum untuk mendukung tujuan pembelajaran. Ini termasuk pemilihan alat dan platform yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa (Bates, 2019), (2) pelatihan guru: guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan media digital untuk memastikan mereka dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam pengajaran (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010), (3) aksesibilitas: penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi digital. Ini termasuk penyediaan perangkat dan konektivitas internet yang memadai (Selwyn, 2011).

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan media digital dalam pendidikan juga menghadapi beberapa tantangan yaitu (1) kesulitan teknologi: tidak semua sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media digital (OECD, 2015), (2) ketidaksetaraan akses: ada kesenjangan akses terhadap teknologi antara siswa dari latar belakang sosial ekonomi yang berbeda (Warschauer, 2003), (3) kurangnya pelatihan guru: banyak guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital karena kurangnya pelatihan dan dukungan (Howard et al., 2018), dan (4) studi kasus dan penelitian

terkait, beberapa studi menunjukkan dampak positif dari penggunaan media digital dalam pendidikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Hattie (2009) menemukan bahwa teknologi dapat meningkatkan hasil belajar jika digunakan secara tepat. Studi lain oleh Tamim et al. (2011) menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa.

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, yang biasanya diukur melalui penilaian seperti tes, tugas, dan ujian (Bloom, 1976). Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran, serta kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar IPS siswa SD Swakarya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-test* dan *post-test* dengan dua kelompok: kelompok eksperimen (menggunakan media digital) dan kelompok kontrol (menggunakan metode pembelajaran konvensional). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Swakarya yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 5A dan 5B. Setiap kelas terdiri dari 20 siswa, sehingga total subjek penelitian adalah 40 siswa. Kelas 5A dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5B sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes prestasi belajar IPS yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi IPS yang diajarkan. Tes diberikan dua kali: sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Prosedur dalam penelitian ini yaitu (1) Persiapan: Menyusun instrumen tes prestasi belajar IPS. Menyiapkan materi pembelajaran dengan media digital untuk kelompok eksperimen. Menyiapkan materi pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol, (2) Pelaksanaan Pre-test: Pre-test diberikan kepada semua siswa di kelas 5A dan 5B untuk mengukur kemampuan awal mereka, (3) Perlakuan: Kelompok eksperimen (kelas 5A) diajarkan menggunakan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan simulasi interaktif selama 4 minggu. Kelompok kontrol (kelas 5B) diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi selama 4 minggu, (4)

Pelaksanaan Post-test; Post-test diberikan kepada semua siswa di kelas 5A dan 5B untuk mengukur peningkatan prestasi belajar setelah perlakuan, dan (5) Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai rata-rata

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Peningkatan Rata-Rata
Kelas Eksperimen	62,65	85,15	22,50
Kelas Kontrol	62,00	70,45	8,45

Berdasarkan statistik di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai yang signifikan dari pre-test ke post-test, yaitu sebesar 22,50 poin. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi atau program yang diberikan telah berhasil meningkatkan kinerja atau pemahaman peserta didik. Peningkatan ini juga terlihat dari persentase peningkatan yang mencapai 35,94%.

Hasil Uji-t

Uji-t dua sampel independen dilakukan untuk membandingkan peningkatan prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu

- Hipotesis nol (H_0): Tidak ada perbedaan signifikan dalam peningkatan prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- Hipotesis alternatif (H_1): Ada perbedaan signifikan dalam peningkatan prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,76 dengan df (*degree of freedom*) = 38, dan Nilai $p < 0,001$. Karena nilai $p < 0,05$, hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang diajarkan menggunakan media digital (kelompok eksperimen) menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam nilai post-test dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional (kelompok

kontrol). Peningkatan rata-rata nilai post-test pada kelompok eksperimen adalah 22,50 poin, sementara pada kelompok kontrol hanya 8,45 poin. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Mayer, 2009; Tamim et al., 2011). Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan simulasi interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa disebabkan karena (1) ketersediaan teknologi: Sekolah yang memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, dan koneksi internet, memudahkan implementasi media digital dalam pembelajaran, (2) kompetensi guru: guru yang terlatih dan memiliki kompetensi dalam menggunakan media digital dapat mengintegrasikan teknologi dengan efektif dalam proses pembelajaran, (3) dukungan Sekolah dan Orang Tua: Dukungan dari sekolah dan orang tua sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa, dan (4) konten pembelajaran yang Relevan: Konten digital yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS di SD Swakarya menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Media digital membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan strategi yang tepat untuk mengatasi kendala aksesibilitas dan potensi gangguan

REFERENSI

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3).
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Howard, S. K., Chan, A., & Caputi, P. (2018). More than beliefs: Subject areas and teachers' integration of laptops in secondary teaching. *British Journal of Educational Technology*, 49(3).
- OECD. (2015). *Students, Computers, and Learning: Making the Connection*. PISA, OECD Publishing.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Pearson.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Continuum.
- Tamim, R. M., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Abrami, P. C., & Schmid, R. F. (2011). What Forty Years of Research Says About the Impact of Technology on Learning: A Second-Order Meta-Analysis and Validation Study. *Review of Educational Research*, 81(1).
- Warschauer, M. (2003). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.
- Bloom, B. S. (1976). *Human Characteristics and School Learning*. McGraw-Hill.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. Harper & Row.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- Skinner, B. F. (1954). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.