

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar

The Effect Of Implementing Digital-Based Learning Media On The Learning Outcomes Of Class IV Students at UPT SPF SDN Tamalanrea, Makassar City

Fiqrah Syalwana Akbar^{1*}, Burhan², Susalti Nur Arsyad³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

³Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

*Correspondent author email: fiqrasyalwana@gmail.com

Diterima: 07 November 2024 / Disetujui: 30 Januari 2025

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A dan kelas IV-B sebanyak 56 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi yang dianalisis dengan analisis deskriptif, prasyarat, dan uji-t. Dari hasil analisis data terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif kelas IV-A dan kelas IV-B, dimana hasil belajar kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas IV-A sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji -t (Independent sampel test) diperoleh thitung > ttabel = 5,405 > 1,673, dimana nilai sig. (2-Tailed) sebesar 0,00 maka hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Digital, Hasil Belajar, Makassar

Abstract. This research was conducted with the aim of finding out the effect of implementing digital-based learning media on the learning outcomes of class IV students at UPT SPF SDN Tamalanrea, Makassar City. The type of research used is quantitative research using experimental methods. The sample in this study was 56 students from classes IV-A and IV-B. The data collection techniques used were tests and documentation, which were analyzed using descriptive analysis, prerequisites, and t-tests. From the results of data analysis, there is a significant difference between the cognitive learning outcomes of class IV-A and class IV-B, where the learning outcomes of class IV-B as the experimental group are higher than the learning outcomes of class IV-A as the control group. Based on the results of hypothesis testing using the t-test (Independent sample test), $t_{count} > t_{table} = 5.405 > 1.673$, where the sig value. (2-Tailed) is 0.00, then the hypothesis is accepted. So it can be concluded that the application of digital-based learning media has the effect of improving the learning outcomes of class IV UPT SPF SDN Tamalanrea Makassar City students.

Keywords: Learning Media, Digital, Learning Outcomes, Makassar



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

A. PENDAHULUAN

Perkembangan era digitalisasi telah memberikan dampak besar bagi seluruh lapisan masyarakat. Perkembangan tersebut menuntut seluruh lapisan masyarakat untuk terus berubah. Sektor pendidikan merupakan salah satu aspek yang terkena dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi. Sektor pendidikan telah mengalami perubahan 360 derajat selama dan setelah masa pandemi COVID-19. Saat ini proses pembelajaran telah merambah ke teknologi digital sehingga tidak lagi monoton (Alfian dkk, 2022). Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sistem informasi dan teknologi informasi tidak hanya menjadi sarana penunjang dalam meningkatkan mutu pendidikan di masa depan. Hal tersebut juga menunjang dunia pendidikan dalam persaingan global (Budiman dkk, 2017).

Teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan karena dapat memandu individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan selama proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi sangatlah penting dalam dunia pendidikan, terutama untuk memajukan dunia pendidikan dan mengubah sistem lama yang sudah tidak berfungsi lagi. (Silmi, 2023). Teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting karena dapat mempermudah pembelajaran, selain itu teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu keterampilan yang dibutuhkan guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah literasi digital. Literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan mengakses, menganalisis, mencipta, merefleksikan, dan menggunakan perangkat digital. Dengan kata lain guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan perangkat digital, menganalisis, berkreasi dengan perangkat digital, sehingga perangkat digital tersebut membantu menutupi kelemahan bahan ajar atau lingkungan pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menciptakan peluang bagi para pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi guna menunjang proses dan kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas (Sulistyarini dkk, 2022).

Pemanfaatan tersebut salah satunya dapat berupa penggunaan maupun pembuatan media dalam pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran digital ini melibatkan kemajuan teknologi dengan tujuan untuk dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep dan teori dalam mengikuti proses pembelajaran. Riyan dalam Rosmana (2023) menekankan bahwa dengan terciptanya media pembelajaran berbasis digital, pembelajaran yang menarik akan meninggalkan kesan yang baik bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis teknologi sering disebut dengan pendidikan berbasis media digital di era ini. Media pembelajaran digital adalah suatu cara memproduksi atau mentransmisikan materi dengan menggunakan sumber digital sehingga informasi atau materi tersebut tersimpan dalam bentuk digital. Media pembelajaran digital disajikan dalam sebuah layar, digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat digital berupa komputer/laptop, monitor dan Liquid Crystal Display (LCD) sehingga dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif (Nurjanah dkk, 2021).

Akan tetapi meskipun teknologi sudah semakin maju, pada kenyataannya pemanfaatan media digital pada pembelajaran tampaknya masih belum digunakan oleh para pendidik secara menyeluruh (Puspita dkk, 2020). Dimana kegiatan tersebut masih terpaku pada buku guru dan buku siswa. Alasan tetap menggunakan media seperti buku dan papan tulis disebabkan oleh beberapa faktor, seperti sulitnya memperoleh media yang akan digunakan, kurangnya waktu untuk menyiapkan media pengajaran, dan keterbatasan biaya. Selain itu, keberadaan pendidik yang usianya tak lagi muda dan kurang menguasai teknologi, sehingga beliau kesulitan untuk mengoperasikan alat elektronik tersebut. Kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan juga menjadi penyebab minimnya minat pendidik menggunakan media digital. Hal tersebut tentu menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di UPT SPF SDN Tamalanrea khususnya di kelas IV terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, terlihat dari adanya peserta didik yang enggan belajar dan kurang bersemangat dalam menerima pelajaran di sekolah karena proses pembelajaran yang masih didominasi dengan metode ceramah atau konvensional. Metode konvensional dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pelajaran dengan melalui penuturan. Metode ini dipandang sebagai metode yang klasik namun penggunaannya sangat populer.

Metode konvensional digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran karena penerapannya sangat sederhana dan tidak memerlukan pengorganisasian yang sangat rumit. Media berbasis teknologi digital masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, hanya menggunakan alat peraga sederhana seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini berdampak pada kinerja belajar siswa yang tidak maksimal karena menggunakan media pembelajaran tersebut terutama pada beberapa mata pelajaran yang memerlukan waktu untuk membaca, seperti Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan. Hal ini sesuai dengan isi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang mewajibkan pengajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila pada semua jenjang pendidikan formal, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi di seluruh nusantara. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan

dicirikan oleh pembelajaran yang banyak mengandung teori dan penguasaannya terfokus pada hafalan (Lukiyah, 2017). Dengan materi yang sedemikian banyaknya tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang sulit saking banyaknya materi yang harus dihafal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Tentunya diperlukan solusi atas permasalahan pendidikan tersebut dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi. Melalui perkembangan teknologi saat ini memunculkan peluang bagi pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi guna menunjang proses dan kegiatan belajar mengajar. Salah satu pemanfaatannya bisa berupa penggunaan media digital dalam pembelajaran. Saat ini zaman sudah semakin modern, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong semakin banyaknya upaya inovatif dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sehingga dapat memberikan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan kepribadian siswa. Guru harus inovatif menciptakan cara pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat atau bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru harus memanfaatkan media pembelajaran digital secara kreatif untuk mendukung proses belajar mengajar dengan sebaik-baiknya.

Dengan mempertimbangkan beberapa hal tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan media berbasis digital pada pembelajaran dengan memfokuskan media digital berupa aplikasi Canva sebagai bahan presentasi yang berisi materi dan aplikasi wordwall sebagai evaluasi berbentuk games dengan menggunakan perangkat laptop yang akan di tayangkan dengan bantuan LCD (Liquid Crystal Display). Penggunaan media digital yang menarik dan fitur yang beragam dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pemahaman materi dan informasi yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasy Exprimental Desain. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non-equivalent control group design. Pada desain ini, Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Pada awal pembelajaran, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes awal (pretest) untuk menguji kemampuan awal siswa. Perlakuan pada kedua kelompok berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis digital sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk masing-masing kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purpose sampling dimana siswa di kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan siswa di kelas IV-B sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji-t. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS v26 For Windows Data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

- a) Hasil Analisis Statistik Deskriptif
 - 1) Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AAAF	53	66
2.	AAAG	40	66
3.	AMS	66	86
4.	AR	40	73
5.	ARW	60	80
6.	AI	53	66

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
7.	AAS	46	73
8.	CRA	40	60
9.	FRM	40	66
10.	KPW	53	73
11.	MS	60	86
12.	MAFSP	53	73
13.	MAR	53	66
14.	MAI	66	86
15.	MGER	46	73
16.	MNL	60	80
17.	MW	53	66
18.	NNK	40	66
19.	NA	46	53
20.	NF	46	53
21.	NAA	60	80
22.	RN	40	53
23.	RDK	60	86
24.	RAHR	33	53
25.	RNP	46	60
26.	RPA	60	73
27.	SRS	46	66
28.	SS	53	73

Tabel 2. Analisis Deskripsi Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Pretest-Kontrol		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		50,43
Median		53,00
Minimum		33
Maximum		66

Berdasarkan Tabel 2 pada hasil perhitungan dengan *SPSS 26 for windows* pada data hasil pretest kelompok kontrol didapat skor rata-rata (*mean*) = 50,43, nilai tengah (*median*) = 53, nilai terendah (*minimum*) = 33, dan nilai tertinggi (*maksimum*) = 66.

Tabel 3. Analisis Deskripsi Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Posttest-Kontrol		
N	Valid	28
	Missing	0
<i>Mean</i>		69,82
<i>Median</i>		69,50
<i>Minimum</i>		53
<i>Maximum</i>		86

Berdasarkan Tabel. 3 pada hasil perhitungan dengan *SPSS 26 for windows* pada data hasil posttest pada kelompok kontrol didapat jumlah sampel yang valid = 28, skor rata-rata (*mean*) = 69,82, nilai tengah (*median*) = 69,50, nilai terendah (*minimum*) = 53, dan nilai tertinggi (*maksimum*) = 86

2) Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	AK	60	93
2.	AR	46	80
3.	AAI	66	86
4.	AF	53	73
5.	AS	46	86
6.	AAAF	60	93
7.	AN	46	73
8.	CAQ	66	93
9.	DT	53	86
10.	FS	53	93
11.	KBP	40	73

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
12.	MM	40	80
13.	MAA	53	86
14.	MAF	40	80
15.	MAG	53	80
16.	MAA	66	93
17.	MDS	60	93
18.	MIS	40	73
19.	MRR	33	66
20.	MAF	53	80
21.	MBAG	46	73
22.	MSS	53	86
23.	NHP	60	93
24.	NAP	53	80
25.	NK	60	80
26.	RPW	46	86
27.	TI	66	86
28.	ZNA	46	80

Tabel 5 Analisis Deskripsi Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

<i>Pretest</i> -Eksperimen		
N	<i>Valid</i>	28
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		52,04
<i>Median</i>		53,00
<i>Minimum</i>		33
<i>Maximum</i>		66

Berdasarkan Tabel 5 pada hasil perhitungan dengan *SPSS 26 for windows* pada data hasil pretest kelompok eksperimen didapat skor rata-rata (*mean*) = 52,04, nilai tengah (*median*) = 53, nilai terendah (*minimum*) = 33, dan nilai tertinggi (*maksimum*) = 66.

Tabel 6 Analisis Deskripsi Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

<i>Prosttest</i> -Eksperimen		
N	<i>Valid</i>	28
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		83,00
<i>Median</i>		83,00
<i>Minimum</i>		66
<i>Maximum</i>		93

Berdasarkan Tabel. 6 pada hasil perhitungan dengan *SPSS 26 for windows* pada data hasil posttest pada kelompok eksperimen didapat skor rata-rata (*mean*) = 83, nilai tengah (*median*) = 83, nilai terendah (*minimum*) = 66, dan nilai tertinggi (*maksimum*) =93.

- b) Hasil Analisis Uji Prasyarat
1) Uji Normalitas

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Statistik	Sig.	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Kontrol	0,154	0,086	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,149	0,113	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,145	0,140	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,151	0,099	Normal

Dari Tabel di atas dapat dilihat bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

- 2) Uji Homogenitas

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>				
	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	2.023	1	54	.161

Hasil Belajar Pendidikan	<i>Based on Median</i>	2.019	1	54	.161
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.019	1	48.327	.162
Pancasila	<i>Based on trimmed mean</i>	2.020	1	54	.161

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari data tes hasil belajar (*posttest*) Pendidikan Pancasila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu $0,161 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

3) Uji T-Test (*Independent Sample Test*)

Tabel. 9 Hasil T-Test (*Independent Sample Test*)

	F	Mean Difference	Std. Error Difference	T	df	Sid (2-tailed)
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	2,023	13,179	2,438	5,405	54	0,000

Berdasarkan Tabel 9 hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,405$. Selanjutnya, menentukan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 54$, maka t_{tabel} yaitu 1,673 (berdasarkan tabel distribusi t). artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,405 > 1,673$, dimana nilai nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,00 maka hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar.

Pembahasan

Setelah dilakukan pengujian pada data yang telah berdistribusi normal dan homogen, ditemukan bahwa hasil pengujian analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa di kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (tidak diterapkan media pembelajaran berbasis digital) dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (diterapkan media pembelajaran berbasis digital). Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh dari pretest dan posttest kelompok eksperimen. Rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen sebesar 52,04 dan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 83. Sedangkan rata-rata nilai pretest kelompok kontrol sebesar 50,43 dan rata-rata nilai posttest kelompok kontrol sebesar 69,82.

Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama mengalami peningkatan pengetahuan siswa. Akan tetapi peningkatan pengetahuan kelompok eksperimen lebih signifikan dibandingkan peningkatan pengetahuan pada kelompok kontrol karena pada kelompok eksperimen diberi perlakuan penerapan media pembelajaran berbasis digital yaitu berupa aplikasi canva dan aplikasi wordwall. Kedua aplikasi tersebut dapat dikategorikan ke dalam media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis digital tersebut perhatian siswa lebih aktif dan fokus dalam memperhatikan pemaparan guru sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Melalui media pembelajaran ini dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar serta makna pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat tersalurkan secara maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Riyan dalam Rosmana (2023) yang mengungkapkan bahwa dengan terciptanya media pembelajaran berbasis digital, pembelajaran yang menarik akan meninggalkan kesan yang baik bagi siswa. Selain itu, Trinaldi dkk (2022) juga mengungkapkan bahwa siswa sangat membutuhkan materi pendidikan yang tertuang dalam media pembelajaran berbasis teknologi digital, guna terciptanya sesi pembelajaran yang berkualitas.

Melalui penerapan aplikasi Canva dan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Gunawan dkk, 2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya data yang ditemukan dan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal lainnya yang mendukung penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program aplikasi software SPSS 26 for windows yang menggunakan uji

Independent Samples t-test. jika thitung > ttabel pada taraf signifikan 5% maka dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif penerapan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. Dalam penelitian ini didapatkan nilai thitung sebesar 5,405 dan ttabel sebesar 1,673 artinya $5,405 > 1,673$, dimana nilai nilai signifikan (2-Tailed) sebesar 0,00. Sehingga hipotesis diterima karena $0,00 < 0,05$. Adanya peningkatan tersebut karena keefektifan penerapan media pembelajaran berbasis digital sudah sukses dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aspari, 2020) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai thitung = 2,214 dan sig $0,031 < 0,05$. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alrasydin, 2023) hasil penelitian menunjukkan melalui Penggunaan Media Digital dalam pembelajaran menggunakan power point dan video edukasi sebagai media ajar dapat meningkatnya efektivitas pembelajaran. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Milanda, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran Digital dalam meningkatkan hasil belajar sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis menggunakan uji-t, serta teori- teori sebelumnya, di mana kelompok eksperimen yang diberikan intervensi media pembelajaran berbasis digital menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menandakan bahwa peserta didik dapat mempelajari keterampilan dan konsep baru serta mampu menyelesaikan soal-soal sederhana dengan benar. Tujuan belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini juga berhasil dicapai. Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat (ada) pengaruh positif penerapan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan agar media pembelajaran berbasis digital sering diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Alrasydin, A. F. A. (2023). Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Sd Alkaffah Batam.
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, R., Hartino, A. T., & Eska, P. U. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP 2021, Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung* 16 Februari 2021, Bandar Lampung.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aspari, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi Secara Bersama-Sama Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 13(1), 47-59.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No. I,
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Edukasi, J., Sains, D., Izzuddin, A., Palapa, S., & Lombok, N. 2021. Edisi Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, (Online), 3(3), 542-557.
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan Media Digital untuk Pengenalan Angka Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 352-364.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.

- Hamdan Husein Batubara, M. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2014). Podcast sebagai sumber belajar berbasis audio audio podcasts as audio-based learning resources. *Jurnal Teknodik*, 304-314.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1).
- Milanda, R. (2022). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Studi Literatur) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10-17.
- Senduk, E. P., & Karouw, S. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42-72.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional