

---

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Desi Azelina Sitorus<sup>1</sup>, Dichi Akbar Wahyudi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Battuta

Email: [desiazelinasitorus@gmail.com](mailto:desiazelinasitorus@gmail.com)

---

### ABSTRAK

---

#### KATA KUNCI:

Media Pembelajaran  
Digital; Hasil Belajar;  
Sekolah Dasar; Motivasi  
Belajar; Pendidikan  
Dasar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pendidikan, khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar. Namun, proses pembelajaran di kelas masih sering berlangsung kurang interaktif sehingga motivasi belajar dan keterlibatan siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei yang dipadukan dengan eksperimen sederhana. Partisipan penelitian adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media digital pada materi tertentu. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi kelas untuk menilai keterlibatan siswa, serta tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian akademik. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar, meningkatkan motivasi siswa, serta memperkuat keterlibatan mereka melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan, terutama pada proses pembelajaran di sekolah. Transformasi digital mendorong pergeseran paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik

(*student-centered learning*). Paradigma ini menuntut keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan, pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran, serta penguatan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam konteks tersebut, guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogik dan digital untuk merancang pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk implementasi transformasi digital dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital mencakup berbagai sarana berbasis teknologi, seperti komputer, jaringan internet, video pembelajaran, animasi, aplikasi pembelajaran, serta platform pembelajaran daring yang dirancang untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dan mudah diakses. Penggunaan media pembelajaran digital dinilai mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui penyajian materi yang lebih visual, kontekstual, dan fleksibel, media digital dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak selalu memberikan hasil yang optimal apabila tidak dirancang dan diterapkan secara tepat. Efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari pencapaian aspek kognitif, tetapi juga dari peningkatan motivasi, minat belajar, keterlibatan siswa, serta sikap positif terhadap pembelajaran. Media digital yang digunakan secara terarah dapat meningkatkan perhatian siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendukung kemandirian belajar. Sebaliknya, penggunaan teknologi yang tidak terencana berpotensi menimbulkan distraksi dan menurunkan fokus siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Berdasarkan kondisi tersebut, kajian ilmiah mengenai efektivitas media pembelajaran digital menjadi penting untuk memastikan bahwa penerapan teknologi benar-benar memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dilihat dari hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana, yaitu pre-eksperimen tipe *one group pretest–posttest*. Desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) kepada satu kelompok siswa sebelum perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang berjumlah sekitar 30–35 orang, dan seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian melalui teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket motivasi belajar untuk mengukur perubahan motivasi siswa, lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap mulai dari pelaksanaan pretest, penerapan pembelajaran menggunakan media digital, pengamatan aktivitas siswa selama proses berlangsung, pemberian posttest, serta pengisian angket motivasi belajar setelah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil penelitian, seperti nilai rata-rata dan persentase capaian, serta dilanjutkan dengan uji perbandingan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital. Pendekatan metode dan teknik analisis ini dipilih karena sesuai untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan dalam pembelajaran secara objektif dan terukur.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata tes hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan dengan sebelum perlakuan diberikan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik, dan didukung oleh tampilan visual yang memudahkan siswa dalam menangkap konsep pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang memperkuat proses pemahaman dan penguasaan materi secara lebih efektif. Selain peningkatan pada aspek kognitif, hasil angket juga memperlihatkan adanya peningkatan pada motivasi dan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis media digital. Siswa memberikan respon positif karena pembelajaran dirasakan lebih menyenangkan, interaktif, serta tidak monoton seperti pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah. Media digital membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, serta mendorong rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu membangun suasana belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta terlibat dalam aktivitas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan ikut berinteraksi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Suasana kelas juga lebih kondusif karena siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media digital mampu mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari aspek hasil belajar, motivasi, maupun aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dengan media digital yang digunakan secara tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media digital dibandingkan sebelum perlakuan

diberikan. Selain itu, media pembelajaran digital juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami melalui bantuan visual dan variasi penyampaian yang tidak monoton. Peningkatan keterlibatan siswa juga terlihat dari aktivitas pembelajaran yang lebih aktif, seperti siswa lebih berani bertanya, terlibat dalam diskusi, serta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan fokus yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, kondusif, dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan simpulan tersebut, penggunaan media pembelajaran digital disarankan untuk dimanfaatkan secara optimal sebagai bagian dari strategi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran baik dari aspek kognitif maupun afektif siswa. Guru diharapkan mampu memilih dan merancang media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan agar guru memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital perlu dilakukan secara terarah dan terencana, sehingga penggunaannya tidak sekadar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan benar-benar menjadi solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, J.W. and Creswell, J.D. (2018) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th edn. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Daryanto (2016) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) *Panduan Implementasi Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Abad 21*. Jakarta: Kemendikbud.

- Mayer, R.E. (2020) *Multimedia Learning*. 3rd edn. Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir (2017) *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- OECD (2019) *Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Republik Indonesia (2016) *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sanjaya, W. (2016) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H.B. (2016) *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henderson, M., Selwyn, N. and Aston, R. (2017) ‘What works and why? Student perceptions of “useful” digital technology in university teaching and learning’, *Studies in Higher Education*, 42(8), pp. 1567–1579.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Means, B., Bakia, M. and Murphy, R. (2014) *Learning Online: What Research Tells Us About Whether, When and How*. New York: Routledge.
- Puentedura, R.R. (2014) *SAMR Model: A Practical Guide for Technology Integration*. (Online). Available at: <https://www.hippasus.com> (Accessed: 22 January 2026).

Sitorus, R. H., Kurnia, R., & Widyastika, D. (2025). The effect of flash card media and problem-based learning to critical thinking skills in elementary school science lessons. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5), 738-747.

Sitorus, R. H. (2025). PENERAPAN METODE PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan PEDAGOGI*, 1(1), 18-23.

UNESCO (2019) *ICT in Education: Global Trends and Recommendations*. Paris: UNESCO.