

Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

The Effect of Digital Media Use on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects in Elementary Schools

Oktaviani Karolina Topuha*¹, Rizal², Muhammad Aqil³, Yusdin Bin M. Gagaramusu⁴,
Muhammad Fasli⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Tadulako, Indonesia

e-mail: vanitopuha12@gmail.com, risrizal666@gmail.com, mohaqil555@gmail.com,
yusdingagaramusu@gmail.com, muhammadfasli1995@gmail.com

Submitted: 10-02-2025

Revised : 25-04-2025

Accepted: 18-05-2025

ABSTRACT. This study aims to analyze the learning outcomes of students whose learning process involves the use of digital media in Indonesian language subjects for fifth grade students of SD Inpres 2 Talise. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population in this study consisted of all fifth grade students in the 2024/2025 school year totaling 19 students. The sample used was the fifth grade of SD Inpres 2 Talise consisting of 19 students, with the sampling technique using saturated sampling. Data collection techniques include learning outcomes tests, observation sheets, interviews, and documentation. Data analysis used in this study was descriptive and inferential statistical analysis. The results showed that the average pretest score was 45.63 and the average posttest score was 79.95. Based on the results of research on the effect of using digital media on student learning outcomes in Indonesian language subjects in the fifth grade of SD Inpres 2 Talise, the researcher concluded that the use of digital media has a significant effect on student learning outcomes. This is shown by calculations using SPSS version 23, where the sig value (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which means that the use of digital media affects student learning outcomes in Indonesian language subjects for fifth grade students of SD Inpres 2 Talise.

Keywords: *Use of Digital Media, Student Learning Outcomes, Indonesian Language Subject, Pretest-Posttest Design, Fifth-Grade Students.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.866>

How to Cite Topuha, O. K., Rizal, R., Aqil, M., Gagaramusu, Y. B. M., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1). 174–183.

INTRODUCTION

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana media digital semakin terintegrasi dalam proses pembelajaran (Subroto et al., 2023) (Ahadiyah, Zahidi, & Hidayatussholihah, 2024; Fathullah, Ulfiah, Mulyanto, Gaffar, & Khori, 2023; Hafid, Barnoto, Shonhadji, & Abuhsin, 2022; Khotimah, Krisnawati, Abusiri, Mubin, & Wardi, 2024). Fenomena ini memunculkan isu krusial mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Arif, Munfa'ati, & Kalimatusyaroh, 2021; Huda, Arif, Rahim, & Anshari, 2024). Isu ini penting untuk diteliti secara mendalam karena pemahaman yang komprehensif tentang dampak

media digital dapat membantu para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Ngongo et al., 2019; Wanda, 2024). Secara kuantitatif, penelitian dapat mengukur peningkatan atau penurunan hasil belajar siswa yang menggunakan media digital dibandingkan dengan metode konvensional. Secara kualitatif, penelitian dapat menggali pengalaman siswa dan guru dalam penggunaan media digital, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya (Adimsyah, Fauzi, & Rofiq, 2023; Fauzi & Masrupah, 2024; Rahmawati & Purnomo, 2023). Selain itu, pemahaman yang baik tentang pengaruh media digital dapat membantu mengurangi kesenjangan digital antara siswa yang memiliki akses terhadap teknologi dan yang tidak, sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meraih prestasi belajar yang optimal (Haidar, Hasanah, & Ma'arif, 2022; Inco, Rofiq, Shonhadji, & Iskandar, 2022; Nurkhasanah, Barnoto, Hasan, Ashari, & Sholeh, 2023; Rachman dkk., 2024; Sandria, Asy'ari, Fatimah, & Hasanah, 2022).

Penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan telah banyak dilakukan, namun masih terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diatasi. Sebagian besar penelitian yang ada fokus pada pemanfaatan media digital dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA, mengidentifikasi jenis-jenis media digital yang digunakan dan menganalisis kelebihan serta kelemahannya (Maulidia et al., 2025). Penelitian lain menyoroti pentingnya kompetensi digital guru dalam mengoptimalkan pembelajaran di era digital (Sunu, 2022). Namun, penelitian yang secara spesifik membahas pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Penelitian yang ada belum secara mendalam mengkaji bagaimana karakteristik unik siswa Sekolah Dasar, seperti rentang perhatian yang pendek dan kebutuhan akan pembelajaran yang interaktif, memengaruhi efektivitas penggunaan media digital (Fahmi, Rusli, & Sani, 2024). Selain itu, penelitian terdahulu belum sepenuhnya mengeksplorasi jenis-jenis media digital yang paling sesuai untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kesenjangan tersebut dengan melakukan kajian literatur yang komprehensif dan analisis mendalam terhadap penelitian-penelitian yang relevan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, dengan fokus pada identifikasi jenis-jenis media digital yang paling efektif dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang berbasis bukti empiris kepada para pendidik dan pembuat kebijakan mengenai cara mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan memberikan gambaran yang lebih detail dan komprehensif mengenai dampak media digital terhadap berbagai aspek hasil belajar siswa, seperti pemahaman konsep, keterampilan berbahasa, dan motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan yang mungkin timbul dalam penggunaan media digital di Sekolah Dasar dan memberikan solusi praktis untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar di era digital.

Dalam penelitian ini, argumentasi utama yang ingin diuji adalah bahwa penggunaan media digital yang tepat dan terintegrasi secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar secara signifikan. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media digital dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti jenis media digital yang digunakan, tingkat interaktivitas, dan kompetensi digital guru (Soraya et al., 2023). Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa media digital dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan personalisasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Untuk menguji hipotesis ini, penelitian ini akan melakukan kajian literatur sistematis terhadap penelitian-penelitian empiris yang relevan, serta menganalisis data sekunder dari berbagai sumber, seperti laporan penelitian, artikel jurnal, dan publikasi ilmiah lainnya. Selain itu, penelitian ini juga akan mempertimbangkan berbagai faktor kontekstual yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, seperti latar belakang sosial-ekonomi, tingkat pendidikan orang tua, dan akses terhadap teknologi di rumah (Hoerudin, 2022) (Maulidia et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres 2 Talise”. Penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang isu yang dibahas, melengkapi studi sebelumnya, dan menghadirkan perspektif baru yang belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini menguji hipotesis terkait fenomena yang dibahas yakni apakah ada pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa dengan data dan metode relevan, untuk memberikan bukti empiris yang mendukung atau menantang asumsi dalam literatur.

METHOD

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2023) Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Desain penelitian ini menggunakan rancangan *quasi eksperimen*. Bentuk *pre-experimental design* ini ada beberapa macam tetapi dalam penelitian ini menggunakan *One-Grup pretest-posttest Design*. Dalam design penelitian ini yang didalamnya terdapat dua kali tes, yang mana tes pertama dilakukan untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan yang disebut dengan *Pre-Test*. Tes yang kedua, setelah eksperimen dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan yang disebut *Post-Test*. Berikut gambaran desain penelitian :

Table 1 Desain One Group Pretest Posttest

<i>Pre-test</i>	Treatmen	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 19 orang. Data di kumpulkan melalui dua sumber yaitu, sumber data primer dan sekunder. Dalam penelitian, sumber data primer yang diperoleh dari jawaban tes soal secara langsung diberikan kepada sampel, sedangkan data sekunder yang digunakan peneliti diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Rasio. Menurut Pradana (2024), skala rasio adalah skala pengukuran yang memiliki atribut unik. Skala rasio memiliki titik nol yang memiliki signifikansi besar dan tidak dapat diabaikan atau dianggap sebagai nilai lain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes, Wawancara dan Dokumentasi. Menurut Nashrullah *et al* (2023) teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan bahan nyata yang digunakan dalam. Analisis instrumen yang digunakan yaitu Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat validitas atas kesahihan sebuah instrument, sedangkan reliabilitas merupakan ketepatan suatu tes tersebut diberikan kepada subjek yang sama (Tanodi. 2022). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analisis Statistik Deskriptif, Uji N-Gain, Uji Normalitas dan Uji Hipotesis.

RESULT AND DISCUSSION

Result

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif telah dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistic 23* bertujuan untuk mengetahui gambaran data yang telah terkumpul dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil analisis ini akan memperlihatkan berbagai hasil yang terdiri dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum. Pada penelitian ini jumlah siswa yang mengikuti secara keseluruhan tes *pretest* dan *posttest* berjumlah 19 siswa.

Table 2 Hasil Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Sampel	19	19
2.	Skor Minimum	30	61
3.	Skor Maksimum	61	92
4.	Mean	45,63	79,95
5.	Standar Deviasi	9,203	8,310

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) siswa pada *pretest* adalah 45,63 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 61. Sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 79,95 dengan nilai minimum 61 dan nilai maksimum 92. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media digital pada mata pelajaran bahasa indonesia. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) lebih tinggi dari pada sebelum diberikan perlakuan (*pretest*). Sedangkan standar deviasi pada *pretest* 9,203 dan *posttest* 8,310. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dihitung peningkatan hasil tes yang telah diperoleh dari hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media digital berdasarkan skor N-gain dan N-gain persen yang di hitung menggunakan IBM SPSS *Statistic 23*.

Table 3 Hasil Perhitungan N-gain

No.	N-Gain	Nilai Mean	Tingkat Gain	Kriteria
1.	N-Gain Skor	0.6350	$g > 0,7$	Tinggi
2.	N-Gain Skor Persen	63.5034	56 – 75%	Cukup Efektif

N-gain skor yang diperoleh pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai *mean* sebesar 0.6350, dimana nilai ini lebih besar dari 0.7 sehingga nilai N-gain ini masuk pada kriteria tinggi karena peningkatan hasil tes yang didapatkan setelah diberikan perlakuan penggunaan media digital lebih besar daripada sebelum diberikannya perlakuan. Dari hasil N-gain skor maka dihitung presentase N-gain menggunakan menggunakan IBM SPSS *Statistic 23*. Hasil presentase N-gain mendapatkan nilai *mean* sebesar 63.5034, dimana nilai ini masuk pada 56-75% dengan kriteria cukup efektif.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah analisis yang digunakan untuk menguji apakah data hasil belajar memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 23. Ketentuan yang digunakan dalam pengujian ini untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikansi

> dari 0,05 (sig. > 0,05) maka data dikatakan berdistribusi normal, namun sebaliknya jika nilai signifikansi < dari 0,05 (sig. < 0,05) maka data dikatakan berdistribusi tidak normal.

No.	Hasil Belajar	Shapiro-Wilk		
		statistic	df	Sig.
1.	Pretest	0.929	19	0.165
2.	Posttest	0.913	19	0.083

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan *Shapiro-wilk* pada kelas V pada *Pretest* adalah 0,165 lebih besar dari tingkat α yang ditetapkan ($0,165 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *Pretest* berdistribusi normal dan nilai *Shapiro-wilk* pada kelas V pada *Posttest* adalah 0,83 lebih besar dari tingkat α yang ditetapkan ($0,83 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal, karena data berdistribusi normal maka dilakukanlah uji hipotesis *Paired Sample T-test*.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas diketahui bahwa data hasil belajar Bahasa Indonesia yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk melihat ada pengaruh atau tidak ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise. Uji analisis *Paired Sample T Test* dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 23. Hipotesis uji analisis *Paired Sample T Test* adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% (0.05). Kriteria pengambilan keputusan untuk menerima dan menolak H_0 pada uji ini adalah nilai signifikan > 0,05 maka H_a ditolak atau H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikan < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil analisis *Paired Sample T Test* dengan perhitungan berbantuan program IBM SPSS *Statistic* 23.

Table 5 Hasil Uji *Paired Sample T Test* kelas

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-34,316	8,247	1,892	-38,291	-30,341	-18,138	18	0,000

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui nilai Signifikan *Paired Sample T Test* adalah 0,000. Karena nilai signifikan T-test < 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise.

Discussion

Penelitian ini merupakan penelitian quasi-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Digital terhadap hasil belajar siswa pada materi “singkatan dan akronim dan fakta dan opini” di kelas V SD Inpres 2 Talise. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Setelah itu, instrumen diuji coba di SDN 2 Talise untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Pemilihan sekolah untuk uji coba ini didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan siswa di kedua sekolah tersebut relatif sama. Hasil dari uji coba instrumen menunjukkan bahwa sebanyak 13 soal dinyatakan valid, sedangkan 7 soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.8 soal valid *Pretest* dan *Posttest*

Soal valid	Tingkat taksonomi
Soal 2	C3
Soal 4	C3
Soal 6	C3
Soal 7	C3
Soal 8	C3
Soal 11	C4
Soal 12	C4
Soal 13	C4
Soal 15	C4
Soal 17	C4
Soal 18	C4
Soal 19	C4
Soal 20	C4

Setelah dilakukan uji validitas terhadap soal, peneliti kemudian melaksanakan *pretest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 45,63. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata *pretest* ini belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat dari standar deviasi yang menunjukkan bahwa nilai siswa masih tergolong rendah, dengan rentang nilai yang cenderung mendekati rata-rata, yaitu antara 45,63. Dari data *pretest*, ditemukan bahwa tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 2 Talise. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan penggunaan media digital canva berbasis powerpoint terhadap hasil belajar siswa.

Setelah pelaksanaan *posttest*, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara nilai minimum dan maksimum siswa. Sebagai contoh, terdapat siswa yang pada *pretest* memperoleh nilai sebesar 38, namun setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital canva berbasis powerpoint, nilai *posttest* meningkat menjadi 92. Jika dilihat dari hasil minimum dan maksimum *posttest*, terlihat bahwa beberapa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan mencapai ketuntasan.

Selain hasil *pretest* dan *posttest*, observasi terhadap aktivitas guru dan siswa juga dilakukan. Pada lembar observasi, tingkat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa mencapai sekitar 85%. Pada fase kedua pembelajaran, ditemukan bahwa banyak siswa masih memerlukan bimbingan tambahan dari peneliti, terutama dalam kegiatan yang kurang efektif, seperti proses tanya jawab dan pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk mengatasi hal tersebut, pada pertemuan berikutnya peneliti berupaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman agar siswa lebih antusias dalam bertanya tanpa takut salah. Selain itu, dalam pengisian LKPD, siswa diperbolehkan berdiskusi dengan teman sekelas dan memberikan masukan satu sama lain. Hasilnya, pada pertemuan kedua terjadi peningkatan yang signifikan, di mana siswa lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi, serta pengisian LKPD dilakukan dengan pemahaman yang lebih baik.

Selanjutnya, untuk menganalisis perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji normalitas yang disajikan dalam Tabel 4.5 Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Karena syarat distribusi normal telah terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan software SPSS versi 23 for Windows. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise.

Penggunaan media digital terdiri dari enam fase. Pada fase kedua, peneliti berupaya mendorong keberanian siswa agar lebih aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Selain itu, sistem diskusi yang disertai dengan pemberian yel-yel diterapkan untuk membangun keaktifan siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Udrikal

Muna (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media digital ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Penggunaan media digital ini tidak hanya membantu guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan pemahaman mereka sendiri, sehingga meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, model pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa, melatih kerja sama, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan keaktifan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar Siswa: Analisis Statistik Deskriptif, Uji N-Gain, Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 23 untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai data yang terkumpul dari pretest dan posttest, yang melibatkan perhitungan nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum dari 19 siswa yang mengikuti tes (Nandita et al., 2023). Hasil analisis deskriptif menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, memberikan indikasi awal tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Heryanto et al., 2023). Nilai rata-rata pretest siswa adalah 45,63 dengan rentang nilai antara 30 hingga 61, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,95 dengan rentang nilai antara 61 hingga 92 (Soraya et al., 2023). Standar deviasi pretest adalah 9,203 dan posttest adalah 8,310, dimana mengindikasikan bahwa data posttest lebih homogen dibandingkan data pretest (Qifari et al., 2023). Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media digital (Zebua & Harefa, 2022).

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah intervensi media digital. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai posttest dan pretest, kemudian dinormalisasi terhadap perolehan maksimum yang mungkin. Hasil perhitungan N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,6350, yang termasuk dalam kategori "Tinggi" berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan ($g > 0,7$). Interpretasi dari nilai N-Gain ini adalah bahwa penggunaan media digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia memotivasi siswa dan tenaga pengajar (Maulidia et al., 2025). Penilaian yang efektif dapat memberikan umpan balik yang berarti dan konstruktif kepada siswa, memotivasi mereka untuk meningkatkan prestasi akademik (Andayani & Madani, 2023). Selain itu, aplikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas dalam keterampilan menyimak, memberikan dampak positif pada nilai mahasiswa, terutama dalam keterampilan menyimak (Maulidia et al., 2025). Media digital dapat meningkatkan kemampuan berbahasa serta pemahaman terhadap budaya Indonesia (Maulidia et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian sistematis tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dilakukan (Maulidia et al., 2025).

Penggunaan media digital dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa (Kamil et al., 2023). Dalam konteks ini, buku cerita bergambar digital dianggap sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall digunakan untuk menghasilkan buku cerita bergambar digital yang layak melalui validasi ahli, serta praktis dan efektif dalam meningkatkan efikasi diri dan minat belajar siswa kelas IV SD (Kamil et al., 2023). Kemampuan berbahasa, yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, merupakan aspek fundamental dalam pendidikan dasar (M.K & Puteri, 2023). Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif yang signifikan.

Penggunaan media digital, seperti _flashcard_ berbasis digital, dapat merangsang minat belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal (Sudrajat et al., 2023). Selain itu, media digital seperti aplikasi _mobile_, platform pembelajaran _online_, media audio visual, buku digital, dan media sosial menunjukkan hasil yang positif dengan peningkatan kemampuan bahasa mencapai 75% dan tingkat kepuasan pengguna 82% (Habibullah & Nihayah, 2023). Inovasi digital mempermudah akses media belajar bagi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi belajar siswa (Hardanti et al., 2022).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SD Inpres 2 Talise. Hal ini dapat dilihat dari nilai akhir atau *Posttest* pada kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media digital memperoleh nilai rata-rata 79,95. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan pada analisis uji hipotesis *Paired Sample T- Test* didapatkan nilai signifikansi 0,000 karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis H_0 ditolak dan menerima H_a . Pada nilai N-gain berpengaruh tinggi, sehingga media digital meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlaksanaan media digital dikatakan sangat baik karena nilai rata-rata dari lembar observasi aktifitas guru dan siswa mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres 2 Talise. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media digital canva berbasis powerpoint secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi singkatan dan akronim. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa melalui eksplorasi benda konkret memberikan dampak lebih besar terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dibandingkan metode konvensional, sehingga menantang asumsi bahwa pembelajaran bahasa indonesia di tingkat dasar cukup dengan metode ceramah dan diskusi.

Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar, serta menggugat keefektifan pendekatan pasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini memperkenalkan penggunaan sistematis media digital canva berbasis powerpoint, yang selama ini jarang difokuskan secara spesifik dalam penelitian serupa, sehingga memperkaya wacana ilmiah tentang pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

Studi ini terbatas pada satu sekolah dasar dengan jumlah sampel terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas ke populasi siswa sekolah dasar lainnya. Selain itu, faktor-faktor seperti perbedaan gaya belajar, gender, dan usia belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, variasi demografis yang lebih beragam, dan kontrol terhadap variabel luar sangat dibutuhkan untuk memperkuat generalisasi dan validitas eksternal temuan. Permasalahan alokasi waktu juga menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran sesuai alokasi waktu, agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efisien.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Tadulako, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), seluruh dosen dan staf pegawai PGSD, dosen Pembimbing Bapak Dr. Rizal, S.Ag., M.Pd dan Bapak Muhammad Aqil, S.Pd., M.Pd, Kepala Sekolah dan Guru di SD, terkhusus kedua Orang Tua penulis, serta teman-teman yang telah mendukung penelitian ini.

REFERENCES

- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 3(1), 28–34.
- Ahadiyah, W., Zahidi, S., & Hidayatussholihah, R. (2024). Strategi Pembelajaran Quantum sebagai bentuk Interpretasi Profil Pelajar Pancasila Di Era Digital. *JELIN: Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 174–185. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.60>
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 924. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Arif, M., Munfa'ati, K., & Kalimatusyaroh, M. (2021). Homeroom Teacher Strategy in Improving Learning Media Literacy during Covid-19 Pandemic. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), 126–141. <https://doi.org/10.18860/mad.v13i2.11804>
- Fahmi, R. A., Rusli, R., & Sani, A. (2024). Digital Nomad Influence on Malay Work Ethics: Exploring Cultural Dynamics. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 12(2), 741–762. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v12i2.974>
- Fathullah, M. N., Ulfiah, U., Mulyanto, A., Gaffar, M. A., & Khorri, A. (2023). Management of Digital Literacy-Based Work Practice Training in The Boarding School Environment. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.230>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Habibullah, M. R., & Nihayah, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tajwid Digital berbasis Audio, Visual, dan Website di Madrasah Diniyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 611. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.971>
- Hafid, H., Barnoto, B., Shonhadji, & Abuhsin, J. (2022). Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 48–58. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v1i1.5>
- Haidar, M. A., Hasanah, M., & Ma`arif, M. A. (2022). Educational Challenges to Human Resource Development in Islamic Education Institutions. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 366–377. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.309>
- Hardanti, A. D. T., Rahmawati, F., & Widodo, W. (2022). Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Bringin. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 261. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.235>
- Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, 3(2), 136. <https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740>
- Hoerudin, C. W. (2022). Implementasi Model Tipologi Interaksi Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 242. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12436>
- Huda, M., Arif, M., Rahim, M. M. A., & Anshari, M. (2024). Islamic Religious Education Learning Media in the Technology Era: A Systematic Literature Review. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(2), 83–103. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i2.62>
- Inco, B., Rofiq, M. H., Shonhadji, & Iskandar. (2022). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religius. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 35–44. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v2i1.211>
- Kamil, M. N. A., Izzaty, R. E., & Patmawati, N. (2023). Digital Picture Storybooks, Can Increase Students' Self-Efficacy and Interest in Learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>

- Khotimah, S. H., Krisnawati, N. M., Abusiri, A., Mubin, F., & Wardi, M. (2024). Development of Virtual Field Trip-Based Learning Model as A Strengthening of Madrasah Student Digital Literacy. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 103–121. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i1.4532>
- M.K, Q. R., & Puteri, S. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B Sdn 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9582>
- Maulidia, T., Susanto, G., & Suyitno, I. (2025). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa BIPA. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 342. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4778>
- Nandita, K. F. N., Pradipa, B. D., Wati, L. S., Azzahra, M. N., & Dewanto, S. (2023). Pengaruh Konten Instagram Terhadap Keputusan Pembelian Indomie Ramen Series. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Terapan*, 1(2), 141. <https://doi.org/10.20961/meister.v1i2.772>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3093/2912>
- Nurkhasanah, U., Barnoto, B., Hasan, M. S., Ashari, A., & Sholeh, R. M. (2023). Madrasa Principal's Strategy in Improving the Quality of the Pandemic Era Learning Process at Madrasah Aliyah. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 1(1), 48–56. <https://doi.org/10.59373/drs.v1i1.7>
- Qifari, A. O. A., Fatimah, A. T., & Zakiah, N. E. (2023). Peningkatan Kemampuan Penalaran Deduktif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i3.11677>
- Rachman, A., Sunarno, S., Saputra, N., Judijanto, L., Nurhidin, E., & Zamroni, M. A. (2024). Enhancing Teacher Performance Through Millennial Teacher Characteristics, Work Culture, and Person-Job Fit Mediated by Employee Engagement. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 270–289. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i2.4636>
- Rahmawati, T., & Purnomo, H. (2023). Peran Guru Dalam Pencapaian Hasil Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 235–249. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.542>
- Sandria, A., Asy'ari, H., Fatimah, F. S., & Hasanah, M. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63327>
- Sunu, I. G. K. A. (2022). The Impact of Digital Leadership on Teachers' Acceptance and Use of Digital Technologies. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 311. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.52832>
- Wanda, E. M. (2024). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(12), 1035. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i12.1078>
- Zebua, R., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Berbasis Penemuan dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Gunungsitoli. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(4), 573. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i4.1343>