

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa

Muriani¹, Desi Rahmatika², Dewi Fitri Yeni³

^{1,2,3}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

^{1,2,3}email: muriani989@gmail.com, desirahmatika04@gmail.com, dewifitriyeni20@gmail.com,

ABSTRACT

The purpose of this study is to be able to determine the effect of using media on student learning outcomes as well as researchers so that they can create fun and interesting student learning situations. The effect of using digital learning media on student learning outcomes is a qualitative research method. The author uses a research method in the form of Literature Review or literature review. If the media carries messages or information that are instructional or contain learning purposes, then the media is called learning media. but what is necessary from the teaching objectives that have been formulated. With that learning objectives should be used as a reference for the use of learning media.

Keywords : *Digital Learning Media, Student Learning Outcomes*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah Bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa selain itu juga peneliti agar dapat menciptakan situasi belajar siswa yang menyenangkan dan menarik. Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa merupakan metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan metode penelitian berupa Literature Review atau tinjauan pustaka. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. namun yang perlu dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Dengan itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk penggunaan media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Hasil Belajar siswa

1. Pendahuluan

Media Pembelajaran merupakan Sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah.

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan

memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa.

Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan pada hari tersebut. Metode yang digunakan mengajar lebih bervariasi, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru

tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati video, gambar, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun media tersebut hanyalah sederhana. Kebanyakan ketika mengajar guru menggunakan LCD yang nantinya akan menayangkan pembelajaran tersebut di LCD biasanya dapat berupa video, Seorang guru ketika mengajar harus memperhatikan berbagai banyak hal. misalnya karakteristik dari setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang akan digunakan, isi dari materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan.

2. Metode Penelitian

Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa merupakan metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan metode penelitian berupa Literature Review atau tinjauan pustaka. Literatures review adalah uraian tentang teoritis, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahana acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Literature review berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (artikel, buku, slide, informasi dari internet, dll) tentang topik yang dibahas. Literature review yang baik harus bersifat relevan, mutakhir, dan memadai. Landasan teori, tinjauan teori, dan tinjauan pustaka merupakan beberapa cara untuk melakukan literature review. Pada penelitian ini penulis melakukan analisa terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah Bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa selain itu juga peneliti agar dapat menciptakan situasi belajar siswa yang menyenangkan dan menarik.

3. Hasil dan Pembahasan Pengertian Media

Media adalah suatu sumber belajar, secara umum media dapat dikatakan sebagai manusia, bendaan juga peristiwa yang

memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan (Prof. Dr. Azhar Arsyad 2014).

Dalam proses pembelajaran dalam media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting karena dalam hal tersebut ketidakjelasan penyampaian materi dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dalam pembelajaran.

Dalam kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat dilakukan dengan media (Huda et al. 2023). Media dapat mewakili kekurangan seorang guru dalam mengucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian peserta didik lebih mudah mencerna bahan pembelajar dari pada tanpa bantuan media. namun yang perlu di dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Dengan itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk penggunaan media pembelajaran.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Seiring dengan batasan itu, (Anisah, Aziz, and Bowo 2021) berpendapat bahwa dalam memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat yang disampaikan kepada penerima yang di tuju.

Sering kali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh (Student et al. 2021) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Istilah media bahkan sering dikaitkan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (ilmu).

Menurut (Aspari 2020), “art” adalah keterampilan (skill) yang diterima lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, dan teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi.

Perluasan konsep tentang media , dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Sumber Belajar

Istilah sumber belajar dipahami sebagai perangkat, materi, peralatan, pengaturan, dan orang dimana orang dapat berinteraksi dengan orang yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Pahlevi 2021). Oleh sebab itu yang dimaksud sumber belajar ialah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan definisi sumber belajar sebagai mana diberikan maka media pembelajaran dan sumber belajar memiliki kesamaan di suatu sisi dan juga perbedaan di sisi lain. Persamaannya, ketika media berfungsi sebagai sumber dalam membantu individu dalam proses pembelajaran.

Media sebagai sumber belajar di akui sebagai alat bantu auditorial, visual, dan audio visual. Penggunaan ketiga sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disamakan dengan perumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya .Anjuran agar menggunakan media dalam pembelajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas untuk membelinya. Menyadari akan hal itu disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya tetapi cukup membuat media pembelajaran yang sederhana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sumber belajar adalah semua sumber yang dapat digunakan setiap manusia yang melalui pesan, orang, bahan, dan lingkungan. Dengan sumber belajar ini para peserta didik maupun pendidik bisa mendapatkan informasi dengan mudah. Sumber belajar ini juga akan mempermudah metode pembelajaran yang tidak harus menggunakan alat- alat yang canggih seperti laptop, lcd, dan lain-lain. Karena tidak semua di sekolah- sekolah akan di fasilitas alat-alat yang semacam itu maka sebab itu dengan sumber belajar inilah banyak macam-macam metode gaya belajar yang mengasikkan dan anak-anak kita tidak akan

merasakan kebosanan dalam belajar yang mereka lakukan.

Adanya sumber belajar ini mereka sangat senang karena dengan metode ini mereka bisa belajar dengan bermain, karna pada zaman sekarang kebanyakan peserta didik yang suka belajar dengan bermain terutama pada peserta didik mereka lebih mudah memahami dengan cara yang membuat mereka nyaman.

Manfaat sumber belajar

1. memberikan pengalaman peserta didik secara langsung maupun tidak langsung, agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah kita berikan jika dengan cara langsung.
2. dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru agar peserta didik tidak ketinggalan dengan informasi-informasi yang ada dalam lingkungannya dan memberikan informasi positif bagi peserta didik apabila telah diatur dan direncanakan pemanfaatn secara tepat.
3. dapat merangsang cara berpikir peserta didik agar menjadi kritis dalam menanggapi suatu masalah, bersikap dengan tegas, dan berkembang lebih lanjut.
4. dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu materi yang telah disampaikan
5. dapat mengidentifikasi sumber daya yang ada dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
6. pengelompokkan suatu media pembelajaran agar peserta didik mudah dalam belajar.

Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam tingkah laku peserta didik. Belajar ialah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dr. Purwanto 2013). Perubahan itu diperoleh melalui usaha, menetap di dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Pengajaran ialah proses membuat belajar yang terjadi di dalam diri peserta didik. Pengajaran bukanlah penyampaian

materi agar dikuasai oleh peserta didik tetapi memberikan kondisi agar peserta didik mengusahakan terjadinya belajar didalam dirinya. Oleh sebab itu, pengajaran dilakukan untuk membuat peserta didik melakukan pembelajaran, maka pembelajaran dapat dilakukan secara baik dengan memahami proses belajar mengajar terdapat pada diri peserta didik. pembelajaran harus didasarkan atas pemahaman tentang bagaimana peserta didik belajar.

Belajar ialah perubahan tingkah laku yang dapat diselidiki melalui kaitan antara stimulus dan respons menurut prinsip yang mekanistik (Yulianti, Herkulana, and Achmadi 2018).

Para behavioris meyakini bahwa hasil belajar akan lebih baik dikuasai jika dihafal secara terus menerus. Belajar tidak membutuhkan pengertian dan pemahaman karena terbentuknya hanya dengan mengikat stimulus secara terus menerus.

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terdapat pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda-beda. Perbedaan penampilan tersebut disebabkan karena setiap individu memiliki berbagai karakteristik seperti minat intelegensi, perhatian, bakat, dan sebagainya. Setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda dalam proses pembelajaran yang terjadi dalam dirinya.

Belajar adalah suatu proses dalam membuat suatu perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan agar mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam teori belajar perilaku, proses pembelajaran cukup dilakukan dengan mengaitkan antara stimulus dan respon secara terus-menerus sedangkan pada teori kognitif proses pembelajaran membutuhkan pengertian dan pemahaman.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil dapat di artikan sebagai suatu perolehan yang di akibatkan oleh suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional(Sani 2019). Hasil produksi

merupakan suatu perolehan yang didapatkan dengan adanya kegiatan perubahan bahan menjadi barang jadi hal yang sama berlaku dengan memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar.

Menurut (Sutari Nofrani Sumoked, Ferdinan Ivan Sangkop 2021) berpendapat bahwa kunci dalam mengembangkan efektivitas pembelajaran digital dalam mengajar terletak pada guru, merupakan tujuan dan tugas guru agar siswa dapat menerima pengetahuan yang sistematis melalui jaringan dan memiliki konsep penggunaan yang benar. Berkenaan dengan dilema yang dihadapi dalam pembelajaran digital, diharapkan administrasi sekolah dapat memberikan dukungan dan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras kepada guru, sesuai dengan kebutuhan, untuk mengurangi keraguan pembelajaran digital serta dengan dorongan, mengintegrasikan guru dengan minat untuk membentuk sebuah organisasi yang mirip dengan komunitas profesional untuk mempromosikan pembelajaran digital kepada para siswa.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang ingin dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara garis besar ada 2 yaitu faktor eksternal dan faktor internal:

1. faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seorang siswa, faktor eksternal juga dapat di pengaruhi oleh prestasi belajar siswa . ada beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar .

a). Sekolah

sebagai seorang guru yang selalu terlibat secara langsung yang terlibat dalam pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Tidak lepas dari kurikulum metode pembelajaran yang diterapkan didalam kelas sangat mempengaruhi proses dan hasil dari hasil belajar peserta didik. Selain guru fasilitas yang dimiliki sekolah juga merupakan bagian dari faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Fasilitas juga dapat mempengaruhi proses dan

hasil belajar peserta didik di sekolah karena media pembelajaran berperan penting bagi peserta didik.

b). Keluarga

sebagai orang tua dalam kesuksesan, proses dan hasil belajar tidak dapat dipisahkan. Siswa yang berkembang dalam keluarga dengan kesadaran belajar yang lebih tinggi memiliki peluang untuk sukses dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik tersebut lebih cenderung baik dari pada hasil belajar siswa dari keluarga yang kurang mendukung pentingnya proses pembelajaran.

c). Sosial masyarakat

kultur sosial masyarakat di suatu negara sangat mempengaruhi generasi yang akan mendatang. Masyarakat yang dekat dengan buku misalnya menumbuhkan anak-anak yang gemar membaca bagaimanapun anak-anak merupakan pengamat dan peniru yang ulung. Dalam hal tersebut, kita sebagai seorang guru menjadi guru pintar dan menjadi teladan yang baik agar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa secara baik.

2. faktor internal adalah suatu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang atau yang sudah ada dalam diri siswa. Faktor internal sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dimana proses belajar mengajar di kelas berjalan dengan baik.

a). Keadaan fisik atau jasmani siswa keadaan fisik atau jasmani siswa merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi pembelajaran. Misalnya posisi tempat duduk seorang siswa yang memiliki gangguan kesehatan mata maupun silinder sangat menentukan proses hasil belajar siswa tersebut. Tanpa adanya bantuan kaca mata, siswa tersebut akan kesulitan mengikuti pembelajaran terutama pada saat seorang guru menggunakan papan tulis di depan kelas.

b). Kecerdasan atau intelegensi siswa tingkat kecerdasan seorang siswa dapat diukur melalui tes iq. Sebagai seorang guru pasti tahu bahwa hasil tes iq seorang siswa berbeda-beda. Secara umum siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang lebih tinggi lebih mudah mengikuti pembelajaran didalam kelas dan biasanya dapat menunjukkan hasil belajar yang baik. Namun ada baiknya kita sebagai seorang guru memandang lebih luas mengenai dampak kecerdasan dalam hasil belajar.

c). Bakat, minat dan motivasi siswa bakat dan minat seorang siswa merupakan pembahasan yang tidak bisa di pisahkan dari kecerdasan majemuk, seorang siswa yang memiliki kecerdasan yang logis- matematis yang kuat misalnya seperti lebih mudah memahari materi pembelajaran matematika semakin mudah seorang siswa memahami materi pembelajaran, maka semakin besar pula semangat dan motivasinya dalam belajar. Selain itu siswa yang memiliki kecerdasan musikal yang lebih menonjol mungkin akan kurang tertarik dengan pembelajaran matematika hal tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Namun yang perlu dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Dengan itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk penggunaan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anisah, Syahid Suhandi Aziz, and Ferdian Ari Bowo. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Investigasi Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Manajerial* 15 (1): 1–4.
- Aspari, Aspari Aspari. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Dan Kelas Literasi Secara Bersama-Sama Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* 13 (01): 47–59. <https://doi.org/10.33557/binabahasa.v13i01.934>.
- Dr. Purwanto, M.Pd. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*.
- Huda, Yasdinul, Elfi Tasrif, Fadhillah Majid Saragih, Waradzi Mustakim, and Nisa Vebriani. 2023. "Meta Analisis Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Pendidikan Kejuruan." *Journal on Education* 5 (2): 2808–20. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.929>.
- Pahlevi, Triesninda. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP Di SMKN 1 Lamongan." *Edukasi* 8 (2): 25–

31.

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/26902/10210>.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. 2014. *Media Pembelajaran*. Edited by M. Ed. Dr. Asfah Rahman. Dr. Asfah.

Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*.

Student, M Tech, Rahul Richa Kumar, R Eviewers C Ommments, Ajit Prajapati, Track- A Blockchain, A I MI, Prof Santosh N Randive, et al. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik Di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.” *Frontiers in Neuroscience* 14 (1): 1–13.

Sutari Nofrani Sumoked, Ferdinan Ivan Sangkop, Peggy Veronika Togas. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa SMK” 1: 322–34.

Yulianti, Tri, Herkulana, and Achmadi. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7 (1): 1–11.