

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran adalah perantara atau alat penyampai informasi yang membantu terjadinya interaksi antar guru maupun sumber belajar dengan peserta didik sebagai peserta didik atau penerima informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Ningsih, Arwita, Aristo, Rahmawati, & Purwanto, 2024). Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu dalam kegiatan mengajar, melainkan merupakan bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajarnya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran digital merupakan sebuah perantara atau media yang menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran

atau dapat juga dikatakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk digital (Tugiman, 2024: 185). Penggunaan media digital ini mencakup semua hal yang berkaitan seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringannya juga. Semua perangkat yang digunakan baik berupa desktop maupun mobile yang digunakan pada proses pembelajaran digital termasuk didalamnya.

Media pembelajaran digital telah menjadi komponen penting dalam dunia pendidikan modern, terutama di era yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai inovasi strategis untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan berbagai format seperti teks, video, audio, animasi, hingga simulasi interaktif, media pembelajaran digital mampu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, baik untuk pendidikan formal maupun nonformal.

Di era digital yang terus berkembang dengan pesat berdampak juga dengan media pembelajaran digital telah menjadi salah satu alat utama dalam dunia pendidikan. Kebutuhan dan keberagaman serta kemampuan peserta didik terutama terkait dengan tuntutan adanya pendekatan yang inklusif dan aksesibel agar setiap individu dapat meraih manfaat yang maksimal dari perkembangan teknologi ini. Aksesibilitas dalam media pembelajaran digital dapat diartikan suatu hal yang dapat memastikan bahwa semua orang dapat mengakses konten dan materi Pendidikan tanpa hambatan. Aksesibilitas termasuk

mereka yang memiliki disabilitas fisik, sensorik, atau kognitif, dapat mengakses dan menggunakan konten pendidikan tanpa kendala atau hambatan sama sekali. Bila ada hambatan maka harus dapat dicari solusi, agar semua peserta didik tidak terganggu dalam proses pembelajarannya.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran (Sitepu, 2022). Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai alat bantu yang memiliki peran strategis dalam menjabarkan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa secara lebih jelas dan terstruktur. Melalui penggunaan media pembelajaran digital, materi yang disampaikan guru tidak hanya disajikan secara verbal, tetapi juga diperkaya dengan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih mudah dipahami, khususnya bagi siswa yang memiliki karakteristik belajar yang beragam. Selain itu, media pembelajaran digital turut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan motivasi

belajar siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara sistematis agar dapat mencapai tujuan instruksional dengan efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Salam, Suyanto, & Ningsih, 2024). Berikut adalah beberapa langkah-langkah untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan efektif dan efisien mulai dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Antara lain :

1) Perencanaan pembelajaran menurut Hendra (2023) :

- a) Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut.
- b) Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, tema pembelajaran, dan kemampuan teknologi yang tersedia.
- c) Media pembelajaran berbasis digital perlu digunakan secara teratur dan konsisten dengan menjadwalkannya dalam pembelajaran serta menerapkannya secara bervariasi, sehingga tidak hanya digunakan pada waktu tertentu saja.

2) Pelaksanaan menurut Titin (2023)

- a) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital seperti teknologi, grafik, video, atau presentasi multimedia, membawa manfaat signifikan dalam konteks pendidikan. Penggunaan media yang sesuai memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep dan prinsip yang disajikan karena memungkinkan peserta didik menginternalisasi materi dengan lebih baik.
- b) Perlu pendampingan dan interaksi dengan siswa yang mana media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, memfasilitasi proses belajar-mengajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

3) Evaluasi penggunaan media pembelajaran digital menurut Setyawati (2024:306) :

- a) Guru perlu melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran digital, baik dari segi efektivitas maupun respon siswa. Dari hasil evaluasi tersebut, guru dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian agar penggunaan media pembelajaran digital menjadi lebih optimal dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital

Sekilas media pembelajaran digital terlihat jauh lebih baik dan menarik dari pada media pembelajaran metode ceramah (Yuniarti, Titin, Safarini, Rahmadia, & Putri, 2023). Perkembangan teknologi digital yang semakin mudah diakses memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dibandingkan metode pembelajaran ceramah karena memungkinkan peserta didik mengakses sumber pengetahuan yang lebih luas melalui internet. Dengan menggunakan perangkat sederhana seperti telepon genggam, peserta didik dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, penerapan pembelajaran daring dan pembelajaran berbasis teknologi menjadikan media pembelajaran digital berperan penting sebagai sarana pendukung utama dalam penyampaian materi, interaksi pembelajaran, serta peningkatan keterlibatan peserta didik.

Meskipun media pembelajaran digital memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaannya juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Peserta didik berpotensi terdistraksi oleh penggunaan teknologi untuk aktivitas non pembelajaran, sehingga fokus belajar menurun. Selain itu, keterbatasan jaringan internet dan akses perangkat teknologi dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Penyampaian materi secara daring juga terkadang kurang optimal akibat

kendala teknis, serta keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi digital dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya, Sudjana dalam Yandi, Putri, & Putri (2023). Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan proses pembelajaran yang terlihat dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil ini mencerminkan seberapa jauh siswa telah mencapai tujuan pendidikan yang direncanakan. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru pastinya memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafat. Namun juga, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum merdeka untuk saat ini, antara lain suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Menurut Bloom hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai organisasi, karakter. Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, Teknik, fisik, manajerial dan intelektual (Yulianto, 2021). Benyamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah diantaranya.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif (berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran) berorientasi pada ranah siswa dalam berpikir dan bernalar yang mencakup ranah siswa dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. hazenbos, *dkk*, dalam Yulianto (2021).

Aspek kognitif merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penugasan pengetahuan peserta didik. Mekanisme penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai.

b. Ranah Afektif

Menurut Krathwohl Bloom ranah afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, hazenbos, *dkk* dalam Yulianto (2021).

Berdasarkan pernyataan di atas adalah ranah afektif dikembangkan dari segi psikolog behavioral. Yang berupa stimulus-respon yang dapat membentuk sikap yang baru, secara otomatis pasti berorientasi pada penanaman nilai-nilai karakter pada setiap individu, yang dapat diartikan sebagai sebuah proses individu.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor berorientasi kepada keterampilan fisik, keterampilan motorik, atau keterampilan tangan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara

syaraf dan otot. Simpson menyatakan bahwa ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas, hazenbos, *dkk* dalam Yulianto (2021).

Dari paparan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan berupa kecakapan fisik, mental, dan intelektual yang terjadi dari kegiatan belajar mengajar dijenjang pendidikan formal seperti sekolah dan jenjang pendidikan non formal, atau yang lebih sederhana yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu.

4. Pengertian dan Materi

a. Hakikat IPAS

Hakikat pembelajaran IPS adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social budaya). Materi ips digali dari segala aspek kehidupan praktis dalam sehari-hari masyarakat. studi literatur ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam bagi pembaca tentang kompleksitas dan pentingnya disiplin ini dalam membentuk pemikiran kritis, pemahaman yang mendalam tentang masyarakat, serta partisipasi aktif dalam dunia yang terus berubah (Hutagalung & Nurjannah, 2024).

Hakikat pelajaran ipa merupakan makna alam dan berbagai fenomena, perilaku, karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan

teori maupun konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Ipa merupakan aktivitas mental (berpikir) orang-orang yang bergelut dalam bidang yang dikaji (Wedyawati & Lisa, 2019:04). Ipa dipahami sebagai cara berpikir, cara penyelidikan, dan sekumpulan pengetahuan bukan sekedar fakta atau sekumpulan konsep, tetapi juga proses berpikir ilmiah dan proses penyelidikan yang menghasilkan pengetahuan tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti menjelaskan dan memadukan pengertian antara IPA dan IPS yang menjadi pengertian untuk mata pelajaran IPAS. Jadi mata pelajaran IPAS merupakan ilmu yang membahas mengenai makhluk hidup dan alam sekitar, interaksi antara individu, masyarakat, dan makhluk hidup lainnya. Serta peristiwa-peristiwa alam, dan juga kondisi social terkait makhluk hidup. Hal ini bertujuan agar siswa memahami bagaimana cara berinteraksi dengan makhluk hidup lainnya, artinya bukan hanya dengan sesama manusia saja tetapi juga berinteraksi dengan hewan dan tumbuhan, serta memahami kondisi awal dan peristiwa alam yang terjadi.

b. Materi energi dan perubahannya

Energi merupakan salah satu konsep penting dalam ilmu pengetahuan alam yang berkaitan dengan kemampuan suatu benda atau makhluk hidup untuk melakukan kerja atau aktivitas. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dan makhluk hidup lainnya tidak dapat melakukan kegiatan tanpa adanya energi. Energi memungkinkan manusia bergerak,

berpikir, tumbuh, serta melakukan berbagai aktivitas lainnya. Oleh karena itu, energi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan usaha atau kegiatan.

Energi terdapat di sekitar manusia dalam berbagai bentuk. Bentuk-bentuk energi yang umum dikenal dalam kehidupan sehari-hari antara lain energi panas, energi cahaya, energi gerak, energi bunyi, dan energi listrik. Energi panas adalah energi yang menimbulkan rasa hangat atau panas, misalnya panas matahari dan api. Energi cahaya adalah energi yang menghasilkan terang, seperti cahaya matahari dan lampu. Energi gerak adalah energi yang dimiliki benda karena bergerak, misalnya kendaraan yang berjalan atau manusia yang berlari. Energi bunyi adalah energi yang dihasilkan oleh benda bergetar sehingga menimbulkan suara, seperti bunyi alat musik. Energi listrik adalah energi yang berasal dari aliran listrik yang dapat digunakan untuk menyalakan berbagai peralatan elektronik.

Energi tidak hanya memiliki berbagai bentuk, tetapi juga memiliki berbagai sumber. Sumber energi adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan energi untuk digunakan makhluk hidup. Sumber energi terbesar bagi kehidupan di bumi adalah matahari. Matahari menghasilkan energi cahaya dan panas yang sangat penting bagi kehidupan, seperti membantu proses fotosintesis pada tumbuhan, menghangatkan bumi, serta menjadi sumber energi alami bagi manusia. Selain matahari, sumber energi lain dalam kehidupan sehari-hari antara

lain makanan, air, dan listrik. Makanan merupakan sumber energi bagi manusia dan hewan untuk bergerak dan beraktivitas. Air dapat menjadi sumber energi untuk menghasilkan listrik melalui pembangkit listrik tenaga air, sedangkan listrik merupakan sumber energi untuk menyalakan peralatan rumah tangga.

Salah satu sifat penting energi adalah dapat mengalami perubahan bentuk. Perubahan energi adalah peristiwa berubahnya satu bentuk energi menjadi bentuk energi lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, perubahan energi sering terjadi dan dapat diamati secara langsung. Misalnya, pada lampu listrik terjadi perubahan energi listrik menjadi cahaya. Pada setrika listrik terjadi perubahan energi listrik menjadi energi panas. Pada manusia yang berlari terjadi perubahan energi kimia dari makanan menjadi energi gerak dan panas. Pada saat kedua tangan digosokkan, terjadi perubahan energi gerak menjadi energi panas. Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa energi dapat berubah bentuk sesuai dengan proses yang terjadi.

Perubahan energi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Berbagai peralatan yang digunakan manusia bekerja berdasarkan prinsip perubahan energi, seperti lampu, kipas angin, televisi, dan kendaraan. Tanpa adanya perubahan energi, peralatan tersebut tidak dapat berfungsi. Oleh karena itu, pemahaman tentang energi dan perubahannya penting bagi peserta didik agar mereka dapat memahami fenomena alam dan penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain dimanfaatkan, energi juga perlu digunakan secara bijak. Sebagian sumber energi, terutama energi listrik dan bahan bakar, jumlahnya terbatas sehingga perlu dihemat penggunaannya. Sikap hemat energi dapat dilakukan dengan mematikan lampu saat tidak digunakan, menggunakan peralatan listrik seperlunya, serta memanfaatkan energi alami seperti cahaya matahari pada siang hari. Dengan penggunaan energi yang bijak, ketersediaan energi dapat tetap terjaga bagi kehidupan manusia di masa mendatang.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Azkiya, N. F., (2023) mengemukakan bahwa menyoroti dampak positif media digital dalam meningkatkan hasil belajar. Meskipun penelitian ini fokus pada matematika, temuan tersebut dapat diterapkan pada konteks pembelajaran di SD, termasuk kelas III, karena menunjukkan bahwa media digital meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Pendekatan meta-analisis yang digunakan memberi bukti kuat tentang efektivitas media digital dalam konteks pendidikan, yang mendukung penelitian Anda tentang pengaruh media digital terhadap hasil belajar siswa.
2. Ismaya, R. (2024) Mengemukakan bahwa hasil analisis menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media digital dan hasil belajar siswa. Frekuensi penggunaan media, jenis media yang

digunakan, dan persepsi efektivitas media semuanya menunjukkan hubungan yang kuat dengan nilai akademik siswa.

3. Rusdi, H. (2025) mengemukakan bahwa pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur, dengan menelaah berbagai jurnal dan referensi yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video interaktif, e-book, multimedia interaktif, dan aplikasi edukatif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika media digital digunakan secara tepat. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.
4. Alifah, H, N. (2023) mengemukakan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian ini menganalisis tujuh artikel jurnal nasional yang terbit pada rentang tahun 2018–2023. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Canva, WhatsApp Group, Google Classroom, video pembelajaran, animasi, powerpoint interaktif, dan komik digital, memberikan pengaruh positif

terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital dinilai mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, meminimalisir kebosanan, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

5. Muhammad Rais, Sukmawati, dan Ulfatul Hijriyah (2024) mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode kepustakaan (library research). Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform e-learning mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Media digital juga mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan fleksibilitas dalam belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Namun demikian, penelitian ini juga menyoroti adanya tantangan berupa potensi distraksi dan keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu diintegrasikan secara tepat dalam kurikulum dan disertai pengawasan guru agar dapat memberikan dampak positif yang optimal terhadap motivasi belajar siswa.

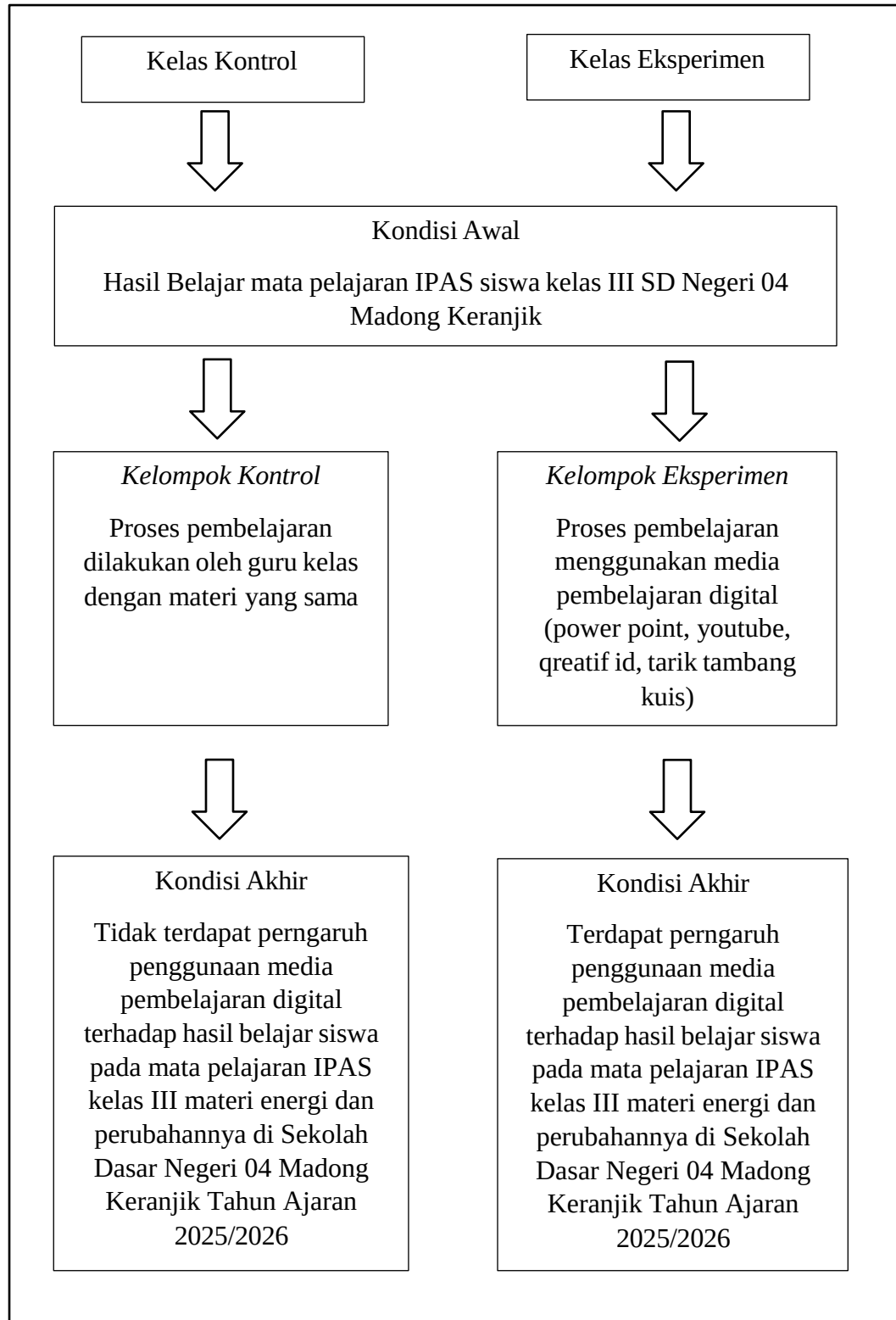
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai aspek yang diidentifikasi sebagai masalah utama (Sugiyono, 2020: 95). Kerangka berpikir merupakan penjelasan mengenai suatu masalah pada penelitian yang menggambarkan proses penelitian yang akan menghasilkan hipotesis.

Pada kondisi awal penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pada mata pelajaran IPAS proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah, pasif dan cenderung membosankan. Guru menggunakan metode ceramah, peran guru lebih banyak menjelaskan materi dan memberikan informasi sebanya-banyaknya dan hanya sedikit saja melibatkan siswa di kelas, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan metode pendekatan *Student Centered Learning* berbantuan media pembelajaran digital dan aplikasi web yang tersedia. Metode pendekatan ini merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif mencari, memahami, dan mengolah informasi, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendekatan SCL ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajarn digital terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini ditampilkan dalam gambar berikut



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sesuatu yang diduga ada hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris. Menurut (Sugiyono, 2020:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berikut hipotesis penelitian yang digunakan peneliti :

- H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III materi energi dan perubahannya di Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III materi energi dan perubahannya di Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026