

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya kelas III di SDN 04 Madong Keranjik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital pada kelas eksperimen berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 100% dan pada pertemuan kedua juga memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 92,30% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 96,15% pada pertemuan kedua. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara aktif, tertib, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran digital. Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 54,71 sedangkan kelas kontrol sebesar 54,94. Perbedaan rata-rata kedua kelas hanya

sebesar 0,23 sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif sama dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

3. Penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya. Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yang berarti data kedua kelas bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t (independent sample t-test) diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya. Penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
4. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang merupakan konsekuensi logis dari simpulan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya. Dengan demikian, sekolah perlu mendukung penyediaan fasilitas dan sarana teknologi yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
4. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Oleh

sebab itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

5. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memperluas kajian mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa. Guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dalam pembelajaran, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas dan sarana pendukung

pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif.

4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. dan Fadhli, M. 2018. *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. (S. Saleh, Ed.). Medan: Widya Puspita.
- Angraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan". *Jurnal Basicedu*. Volume 5 Nomor 6 Hal: 5313-5327. (<https://jbasic.org/index.php/basicedu>, diakses 20 Mei 2026).
- Aridiyanto, M. J. dan Penagsang, P. 2022. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus : Koperasi Di Surabaya Utara)". *JEB17 : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*. Volume 7 Nomor 01 Hal: 27–40. (<https://doi.org/10.30996/jeb17.v7i01.6542>, diakses 12 Januari 2026).
- Arina, D. T., Tawil, & Triana, P. M. 2021. "Pengaruh Metode PQIRST Berbantuan Media Puzzle Kalimat Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman". *Borobudur Educational Review*. Volume 1 Nomor 2 Hal: 74-80. (doi:10.31603/bedr.5640, diakses pada 20 Mei 2026).
- Azizah, N., Suryanti, & Suprpto, N. 2022. "Penerapan Media Aplikasi Permainan Apollo Comet untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". *Jurnal Basicedu*. Volume 6 Nomor 4 Hal: 7188-7195. (<https://jbasic.org/index.php/basicedu>, diakses 20 Mei 2026).
- Handoyo, T., dan Ani. 2025. "Teori Konstruktivisme". *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegara Indonesia*. Volume 2 Nomor 4 Hal: 162-171. (<https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i4.884>, diakses 20 Mei 2026).
- Hendra, Afriyadi, H., Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., ... Asyhar, A. D. A. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambu : Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi.
- Hutagalung, S. N. A., dan Nurjannah. 2024. "Memahami Dan Menguasai Hakikat IPS". Volume 4 Nomor 1 Hal: 201–208. (<https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.266>, diakses 12 Januari 2026).
- Ismaya, R., Salshabilla, S., & Ariyani, I. D. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 7 Nomor 4 Hal: 13779-13785. (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>, diakses 20 Mei 2026).

- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. 2025. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas". Volume 4 Nomor 2 Hal: 1377–1384. (<https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>, diakses 12 Januari 2026).
- Katrinia, C., Wedyawati, N., & Utami, Y. E. 2025. "Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips". Volume 01 Nomor 02 Hal: 84–94. (<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/9927>, diakses 13 Januari 2026).
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. 2021. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari Increasing Student Motivation Through the Use of Audio Visual Media : Experimental Study in Dance Learning". Volume 4 Nomor 2 Hal: 959–967. (<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>, diakses 13 Januari 2026).
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*. Volume 36 Nomor 1 Hal: 8. (<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>, diakses 15 Januari 2026).
- Ningsih, W., Arwita, W., Aristo, H., Rahmawati, S., & Purwanto, E. 2024. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. 2021. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar". Volume 5 Nomor 1 Hal: 446–452. (<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>, diakses 01 Februari 2026).
- Rahman, S. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar". *Merdeka Belajar*. Hal: 289–302. (<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>, diakses 12 Januari 2026).
- Rahmawati, H. D., Inayah, Y., & Marlina, M. 2024. "Peran Teknologi Digital Sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah Dasar". *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*. Volume 1 Nomor 1 Hal: 18–27. (<https://journal.innoscienta.org/index.php/jipsd/index>, diakses 20 Mei 2026).
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. 2024. Maximizing the Potential of Digital Learning Media in Primary Education : Insights from a Systematic Literature Review. Volume 7 Hal: 615–629. (<https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>, diakses 17 Januari 2026).

- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. 2024. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 1 Nomor 13 Hal: 80-94. (<https://Jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php>, diakses 20 Mei 2026).
- Setyawati, A. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis Digital : Bab 1 Pengantar Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Cirebon – Jawa Barat : Arr Rad Pratama.
- Sitepu, E. N. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Digital". Nomor 1 Hal: 242–248. (<https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>, diakses 12 Januari 2026).
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. 2023. "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran". Volume 4 Nomor 2 Hal: 111–123. (<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>, diakses 13 Januari 2026).
- Tugiman. 2024. *Media Pembelajaran Berbasis Digital : Bab 12 Aksebilitas Dan Inklusi Dalam Media Pembelajaran Digital*. Cirebon, Indonesia : Arr rad Pratama.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. 2021. "Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi". Volume 1 Nomor 1 Hal: 1–7. (<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas> Sosialisasi, diakses 15 Januari 2026).
- Ummah, B. I., Komarullah, H., Utami, Y. T., & Arifandi, M. Z. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dimensi Tiga". *AL-MANTIQ*, Volume 01 Nomor 12 Hal: 14-20. (<https://doi.org/10.63097/almantiq.v1i1.21845>, diakses 20 Mei 2026).
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas Iv Sd". Volume 10 Nomor 2 Hal: 975–985. (<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3034>, diakses 15 Januari 2026).
- Wedyawati, N. dan Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widiastari, N. G. A. P. dan Puspita, R. D. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru". Volume 4 Nomor 4.

(<https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>, diakses 17 Januari 2026).

- Willem, A. N., Suhartini, E., & Haerani, R. P. 2025. "Pengaruh Game Edukasi Qreatif Educative terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya". *Jurnal Pendidikan MIPA*. Volume 15 Nomor 4 Hal: 1523-1531. (<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3529>, diakses 20 Mei 2026).
- Yandi, A. dan Putri, Y. S. K. 2023. "Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review )". Volume 1 Nomor 1 Hal: 13–24. (<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>, diakses 10 Februari 2026).
- Yulianto, A. 2021. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima". Volume 01 Nomor 02 Hal: 6–11. (<https://doi.org/10.56842/pendikdas.v2i1.68>, diakses 03 Februari 2026).
- Yulianti, Ahmad, R. S., & Torro, S. 2024. "Pengaruh *Pretest* dan *Posttest* Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 2 Nomor 1 Hal: 236-245. (<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>, diakses 20 Mei 2026).
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. 2023. "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran". Volume 4 Nomor 02 Hal: 84–95. (<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>, diakses 12 Januari 2026).