

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pilar pembangunan nasional disamping pembangunan, perekonomian dan lainnya, sehingga pendidikan merupakan sebuah kebutuhan utama bagi setiap manusia. Manusia semenjak usia dini sudah diwajibkan untuk menimba ilmu dalam dunia pendidikan. Berdasarkan undang-undang RI No. 20 Tahun 2023 tentang sistem pendidikan Nasional Bab I Pasal I yaitu : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual kagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sehingga seiring terjadinya perubahan zaman dan perkembangan teknologi menjadikan pendidikan di Indonesia memiliki kemajuan juga terutama pada media yang digunakan untuk kelanjutan belajar mengajar di sekolah.

Pembelajaran yang efektif di Sekolah Dasar tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada media pembelajaran yang tepat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Menurut Mayer (2024) *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi

unsur visual dan auditori, karena cara kerja otak manusia memproses informasi memiliki keterbatasan. Selain itu, menurut Widiastari & Puspita (2024) media pembelajaran digital merupakan suatu alat yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan dinamis bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran ceramah. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik adalah salah satu SD Negeri berakreditasi B yang berada di Jl. Kota Baru – Sokan, Dusun Madong Raya, Desa Madong Raya, Kecamatan Tanah Pinoh, Kabupaten Melawi, Provinsi Kalimantan Barat. Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara pada hari selasa, 13 Januari 2026 di Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik, diketahui ada dua rombongan belajar, yaitu kelas III A dan III B. Hasil pra-observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara langsung. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah merasa bosan, serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, ditunjukkan berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran IPAS

dengan KKM sebesar 65, diperoleh hanya 2 dari 17 siswa yang mencapai nilai di atas KKM tanpa remedial. Dengan demikian, presentase ketuntasan klasikan sebesar 11.76%, sehingga pembelajaran belum mencapai ketuntasan secara klasikan. Sedangkan menurut Katrinia, Wedyawati, & Utami (2025) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Oleh karena itu, kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran digital sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan dan faktor-faktor yang telah diuraikan, perlu adanya perubahan pada proses dan hasil belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mendesain pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran digital agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan efektif. Perbaikan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran digital sangat penting karena proses belajar yang kurang optimal akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran digital diharapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital

diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Uhusna, Dewimarni, & Rismaini (2021) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu memperjelas materi, meningkatkan pemahaman siswa, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Sedangkan menurut Mariyah, Budiman, Rohayani, & Audina, (2021) Media pembelajaran digital adalah media yang dimanfaatkan untuk membuat konten audio visual. Penggunaan materi audiovisual dapat menumbuhkan, bahkan meningkatkan motivasi siswa terhadap semua mata pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran digital merupakan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Wedyawati, Febriani, & Warkintin, (2024) media pembelajaran berbasis teknologi berupa video interaktif berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam, meningkatkan daya tarik pembelajaran, mempermudah penyampaian materi oleh guru, serta membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui

tampilan visual, audio, dan animasi yang menarik. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk lebih fokus, antusias, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dapat terbantu dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital dinilai tepat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Mulyono Abdurrahman, dalam Rahman (2021) . Hasil belajar juga bisa diartikan suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Berdasarkan penelitian Azkia, Muin, & Dimyanti (2023), melalui penelitian meta-analisis terhadap 21 artikel penelitian menemukan bahwa media pembelajaran berbasis digital memberikan pengaruh signifikan

terhadap hasil belajar matematika dengan nilai *effect size* sebesar 1,115 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran metode ceramah. Sementara itu penelitian menurut Azzahra dan Prasetyo (2024), penggunaan media pembelajaran digital menunjukkan adanya perubahan positif, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara interaktif dan menarik. Penelitian menurut Novita & Sundari (2020), menemukan bahwa penerapan media game ular tangga digital mampu meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, berbagai penelitian tersebut menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran dan konteks sekolah yang berbeda, serta banyak yang berfokus pada jenis media tertentu seperti game digital atau video interaktif secara spesifik. Selain itu, penelitian meta-analisis yang ada masih bersifat umum dan tidak menggambarkan kondisi riil di setiap satuan pendidikan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang akan dilakukan

peneliti berfokus secara langsung pada pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS di SDN 04 Madong Keranjik, yang didasarkan pada temuan masalah nyata berupa rendahnya ketuntasan hasil belajar dan minimnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kekhususan pada subjek, lokasi, kondisi awal pembelajaran, serta variabel terikat yang diukur, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang lebih kontekstual dan relevan terhadap praktik pembelajaran di sekolah dasar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah mengetahui “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” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, siswa diharapkan dapat lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, dibagi menjadi rumusan masalah umum dan khusus, yaitu sebagai berikut : “Bagaimana 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?” dan rumusan masalah khusus yaitu :

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III materi energi dan perubahannya pada Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Seberapa besar nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* materi energi dan perubahannya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026 ?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital di kelas eksperimen Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini, dibagi menjadi tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk “Mengetahui 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.”.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital di kelas eksperimen pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026.
4. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital di kelas eksperimen Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah kegunaan dari peneliti yang telah ditulis kepada siapa saja yang membutuhkan, dimana peneliti menuliskan pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan teori hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat menjadi masukan yang sangat berharga dalam menambah wawasan pendidikan, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan memberi sumbangsih pada dunia pendidikan dan dapat menjadi informasi bagi lembaga untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan profesionalisme mahasiswa sebagai calon guru dengan penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di sekolah Sekolah Dasar Negeri 04 Madong Keranjik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, untuk menyelesaikan masalah siswa dapat menyelesaikan baik secara individu maupun kelompok. . Dengan media pembelajaran yang interaktif, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk dapat mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Sehingga dengan mengetahui cara belajar siswa guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang diciptakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik bisa lebih mengetahui karakter siswa-siswi di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan bagi sekolah dalam merancang pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi tentang betapa pentingnya penggunaan metode pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar dan acuan untuk menggunakan sarana dan prasarana teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis digital.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa sebagai calon guru dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan,

e. Bagi Prodi PGSD

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan

manfaat kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan dapat menjadi referensi bagi penelitian yang sejenis.

f. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi di perpustakaan sebagai sumbangan pengetahuan tentang peningkatan pemahaman konsep bagi siswa melalui penggunaan media pembelajaran digital.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk atribut atau sifat dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai macam yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapatkan sebuah keterangan mengenai sesuatu tersebut, kemudian menarik kesimpulannya menurut (Aridiyanto & Penagsang, 2022). Adapun variabel penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2020:69). Jadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran digital.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas menurut

Sugiyono (2020:69). Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah dalam variabel yang perlu di berikan penjelasan dalam istilah yang di gunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi. Media pembelajaran digital yang digunakan yaitu aplikasi digital antara lain power point, video pembelajaran, youtube, *qreatif id* dan tarik tambang kuis. Penggunaan media pembelajaran digital dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media berbasis teknologi berupa video pembelajaran, powerpoint, *smart tv*, lkpdp digital, dan kuis digital yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya di kelas III SD. Media digital yang digunakan pada setiap tahap pembelajaran mengikuti tahapan : (1) Menetapkan tujuan pembelajaran dan memilih media digital sesuai materi dan karakteristik siswa., (2) Merencanakan penggunaan media digital secara teratur dalam pembelajaran, (3) Menggunakan media digital untuk menyampaikan materi pembelajaran, (4) Mendorong interaksi dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, (5) Melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang

digunakan, baik dari segi efektivitas maupun respon siswa. Penggunaan media digital juga memfasilitasi interaksi aktif antara guru dan peserta didik melalui diskusi, presentasi, dan tanya jawab selama proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah capaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif diukur melalui tes tertulis, ranah afektif diukur melalui keaktifan dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan ranah psikomotorik diukur melalui kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas dan aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes tertulis.

3. Energi dan Perubahannya

Energi dan perubahannya merupakan salah satu dari materi dalam pembelajaran IPAS yang terdapat di kelas III yang mencakup pengertian energi, sumber energi dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan media digital. Penguasaan materi diukur dari kemampuan peserta didik

menjelaskan energi, mengidentifikasi sumber energi, menyebutkan contoh perubahan energi, dan mengelompokkan perubahan energi melalui tes.