



DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Wakhibah Dwi Khusnah

(Ekonomi Syariah, STAI Sabilul Muttaqin),

wakhibahdwikhusnah@staisam.ac.id

Abstrak

Digitalisasi media telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional dengan memberikan peluang baru bagi peserta didik untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak digitalisasi media pembelajaran pada hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi media pembelajaran memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Hasil belajar peserta didik meningkat mulai 60% sampai 90%. Hasil aktivitas peserta didik juga sangat baik. Digitalisasi media pembelajaran membantu peserta didik mempelajari keterampilan seperti kolaborasi, komunikasi, kemandirian dan disiplin. Selain itu, penggunaan media digital membuat peserta didik dapat mampu memecahkan masalah dan mengatur waktu.

Kata Kunci: Digitalisasi, media pembelajaran, hasil belajar, aktivitas peserta didik

Abstract

Media digitalization has changed the traditional learning paradigm by providing new opportunities for students to acquire skills and knowledge. This research aims to determine the impact of the digitalization of learning media on learning outcomes and student activities. The method used is descriptive qualitative. The research results show that the digitalization of learning media has a positive impact on learning outcomes and student activities. Student learning outcomes increased from 60% to 90%. The results of student activities are also very good. The digitalization of learning media helps students learn skills such as collaboration, communication, independence, and discipline. Apart from that, the use of digital media enables students to be able to solve problems and manage time.

Keywords: Digitalization, learning media, learning results, student activities.

PENDAHULUAN

Teknologi digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan. Cara kita mendapatkan, mengakses, dan berbagi data telah sangat diubah oleh teknologi digital. Era digital membuka cakrawala belajar yang lebih luas bagi peserta didik. Tak lagi terpaku pada buku teks dan papan tulis, mereka kini memiliki akses ke berbagai metode dan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, mendorong proses belajar yang lebih efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan membuka peluang bagi guru untuk melampaui batas ruang kelas tradisional. Kini, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu peserta didik mencapai potensi belajar mereka secara maksimal. Media pembelajaran berbasis teknologi ini disukai oleh peserta didik karena kemudahan aksesnya yang fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Di era digital ini, informasi dapat diakses dengan mudah dan komunikasi jarak jauh menjadi hal yang lumrah, membuka berbagai kemungkinan baru dalam proses belajar mengajar. (Aeni dkk., 2019). Digitalisasi media pembelajaran membawa angin segar bagi proses belajar mengajar. Transfer informasi kini dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, membuka jalan bagi layanan yang lebih maksimal untuk peserta didik (Visnu Pradana & Mario Pratama, 2022).

Digitalisasi media pembelajaran membuka gerbang pengetahuan yang luas bagi peserta didik. Akses mudah ke berbagai sumber informasi memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang beragam dan mempertajam kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pembelajaran digital juga berperan penting dalam mengasah keterampilan teknologi informasi para peserta didik (Sakti, 2023).

Baik guru maupun peserta didik mendapat manfaat dari digitalisasi media pembelajaran. Guru percaya bahwa pemanfaatan digitalisasi media pembelajaran ini membuat pengajaran lebih mudah dan efektif. Berbagai media pembelajaran digital dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Media yang dapat digunakan antara lain video pembelajaran, Wordwall, Canva, Kahoot, Quizizz, Padlet, Media sosial, E-Learning dan lain sebagainya.

Video pembelajaran adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan pendengaran dan penglihatan dengan menyampaikan materi melalui tampilan audiovisual. Pemanfaatan video pembelajaran terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM (Yuanta, 2019).

Wordwall adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan kelas seperti permainan dan membuat kelas menjadi lebih interaktif. Selain itu, media ini membuat peserta didik lebih disiplin dan mudah diatur (Sinaga & Soesanto, 2022).

Canva dapat digunakan untuk merancang kegiatan belajar yang menarik dan interaktif (Agustini, 2021). Dengan menggunakan Canva dan Wordwall, guru dapat menyajikan materi matematika dan pola bilangan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan hasil

belajar mereka (Wardani & Putri, 2022).

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game online. Kahoot! berasal dari Norwegia pada tahun 2013, sedangkan Quizizz berasal dari India pada tahun 2015. Quizizz dan Kahoot! adalah platform pembelajaran dengan berbagai alat yang membuat kelas menjadi menyenangkan, interaktif, dan menarik. Penggunaan aplikasi tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran (Tumurang & Chandra, 2023).

Padlet adalah platform kolaborasi digital yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan berbagi papan tulis virtual dengan beragam konten seperti teks, gambar, tautan, dan lainnya. Padlet dan Quizizz menawarkan cara yang menyenangkan dan menarik untuk membuat kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini juga terlihat dari antusiasme peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Quizizz berfungsi sebagai alat evaluasi terstruktur, sedangkan Padlet berfungsi sebagai dasar pemahaman materi (Sulasmi & Fitriani, 2024).

Media sosial merupakan wadah digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling terhubung dan berbagi konten dalam bentuk teks, gambar, dan video. Selain sebagai hiburan, media sosial bermanfaat untuk forum diskusi dan mencari referensi tugas (Apriansyah & Antoni, 2020).

E-Learning adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet seperti WhatsApp. WhatsApp menjadi pilihan tepat sebagai media pembelajaran karena kemudahan penggunaannya dan ragam fitur yang ditawarkan. Aplikasi ini tidak hanya bermanfaat untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk mengajar, mengevaluasi, menyebarkan informasi, konsultasi, dan membangun hubungan (Magdalena dkk., 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa digitalisasi media pembelajaran dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya digitalisasi media pembelajaran diharapkan untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini berfokus terkait digitalisasi media pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas peserta didik. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah membuat instrument penelitian yang diadaptasi dari penelitian Melita Efrianti (Efrianti, 2016).

Peneliti mengumpulkan data melalui survey google form. Google form disebarakan melalui WhatsApp. Ada 31 guru yang mengisi survey tersebut. Guru yang mengisi survey berasal dari Indonesia mulai tingkat SD/MI sampai SMA/MA. Penelitian ini dilakukan di Indonesia. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah random sampling.

Data untuk penelitian ini diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer yang dikumpulkan dari guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran, dan data sekunder yang diperoleh dari dokumen-dokumen penting, foto-foto pelaksanaan

pembelajaran, data-data penting lainnya, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Untuk analisis data yang terkumpul, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif. Sedangkan untuk menghitung hasil belajar dan aktivitas peserta didik menggunakan rumus.

1. Prestasi Belajar

Pada setiap akhir siklus, guru memberika tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus (Purwanto, 2010)

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Nilai yang dicari

R : Skor yang diperoleh setiap peserta didik

N : Jumlah seluruh skor/skor maksimum

2. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Data aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh dari setiap guru, dianalisis menggunakan rumus (Trianto, 2010)

Tabel 1.

Kriteria Aktivitas Peserta didik

Aktivitas (%)	Kriteria
76 – 100	Sangat baik
51 – 75	Baik
26 – 50	Cukup baik
≤ 25	Kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media digital dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Berikut, peneliti mengkaji bagaimana media digital secara signifikan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan aktivitas peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang disebar menunjukkan bahwa setelah menggunakan media digital, 100% guru menjawab hasil belajar peserta didik meningkat. Peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 60 % sampai 90%. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Tumurang & Chandra, 2023; Yuanta, 2019). Mereka menyatakan bahwa penggunaan media digital meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik juga termotivasi selama proses pembelajaran.

Sedangkan hasil aktivitas peserta didik sangat baik setelah menggunakan media digital. Hal ini dapat dilihat dari hasil kriteria aktivitas peserta didik (Trianto, 2010). Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Apriansyah & Antoni, 2020; Sinaga & Soesanto, 2022; Sulasmi & Fitriani, 2024; Wardani & Putri, 2022). Mereka menyatakan bahwa selama penggunaan media digital dalam proses pembelajaran

meningkatkan aktivitas peserta didik seperti mereka lebih antusias, aktif diskusi, dan mudah memahami materi. Adapun hasil angket aktivitas peserta didik sebagai berikut:

1. Kegiatan visual:

- a) Mayoritas peserta didik (86%) menunjukkan fokus dan perhatian yang tinggi saat guru menyampaikan penjelasan.
- b) Hampir semua peserta didik (86%) mampu mengikuti penjelasan guru dengan seksama melalui pengamatan visual.

2. Kegiatan oral:

- a) Kemampuan komunikasi lisan peserta didik menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 89% peserta didik mampu mengajukan pertanyaan dengan jelas dan tepat terkait topik pembahasan, dan 90% peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan antusiasme dalam kegiatan kelompok.
- b) Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan oral terlihat jelas. 89% peserta didik mampu mengajukan pertanyaan dengan lugas dan relevan, dan 90% peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan semangat tinggi dalam berkolaborasi.

3. Kegiatan mendengarkan:

- a) Peserta didik menunjukkan sikap sopan dan fokus saat mendengarkan. Sebanyak 81% peserta didik mampu mendengarkan dengan penuh perhatian ketika teman kelompok sedang berdiskusi tanpa instruksi khusus dari guru.
- b) Kemampuan mendengarkan peserta didik patut diapresiasi. 81% peserta didik mampu mendengarkan dengan seksama dan penuh perhatian saat teman kelompok berdiskusi tanpa perlu diingatkan oleh guru.

4. Kegiatan Metrik:

- a) Kesadaran dan disiplin peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok terlihat baik. Sebanyak 72% peserta didik mampu menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok sebelum batas waktu yang ditentukan.
- b) Tingkat tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok cukup tinggi. 72% peserta didik mampu menyelesaikan dan menyerahkan tugas kelompok tepat waktu.

5. Kegiatan mental:

- a) Keterampilan presentasi dan komunikasi peserta didik menunjukkan perkembangan yang positif. Sebanyak 75% peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan audiens (siswa lain) sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, dan 89% peserta didik mampu menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat tanpa perlu diminta.
- b) Kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik terasah dengan baik. 75% peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara sistematis dan terstruktur, dan 89% peserta didik mampu menjawab pertanyaan serta menyampaikan pendapat dengan penuh rasa percaya diri.

6. Kegiatan emosional:

- a) Suasana kelas yang positif dan saling menghormati tercipta dengan baik. Sebanyak 94% peserta didik menunjukkan sikap saling menghargai pendapat teman lain, baik melalui kalimat maupun gestur yang sopan.
- b) Nilai-nilai positif seperti saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain tertanam dengan baik pada diri peserta didik. Sebanyak 94% peserta didik menunjukkan sikap saling menghargai pendapat teman lain dengan cara yang sopan dan santun.

Tabel 2
Hasil Angket Aktivitas Peserta Didik

No	Jenis Aktivitas	Aspek Yang Akan Dinilai	Indikator			Jumlah	Persentase
			3	2	1		
1	Kegiatan Visual	Memperhatikan pelajaran guru	18	13	0	80	86%
2	Kegiatan lisan (oral)	Mengajukan pertanyaan	21	10	0	83	89%
		Mengerjakan tugas dalam kelompok	22	9	0	84	90%
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	15	15	1	76	81%
4	Kegiatan metrik	Memecahkan masalah	6	24	1	67	72%
5	Kegiatan mental	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	10	19	2	70	75%
		Menanggapi pertanyaan	22	8	1	83	89%
6	Kegiatan emosional	Menghargai dan menerima pendapat	26	5	0	88	94%

PENUTUP

Simpulan

Digitalisasi media pembelajaran memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Hasil belajar peserta didik meningkat mulai 60% sampai 90%. Hasil aktivitas peserta didik juga sangat baik. Digitalisasi media pembelajaran membantu peserta didik mempelajari keterampilan seperti kolaborasi, komunikasi, kemandirian dan disiplin. Selain itu, penggunaan media digital membuat peserta didik dapat mampu memecahkan masalah dan mengatur waktu. Oleh karena itu, Penting bagi pendidik dan instansi pendidikan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai agar mereka dapat menggunakan media digital dengan bijak dan bertanggung jawab.

Saran

Pendidik perlu terus berinovasi dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Hal ini harus diiringi dengan edukasi dan pelatihan karakter bagi peserta didik agar mereka bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, media digital dapat menjadi alat yang optimal untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi masa depan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>
- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Apriansyah, & Antoni, D. (2020). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI SUMSEL. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.32502/digital.v1i2.2371>
- Efrianti, M. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs An Nuur Trisono Tahun Pelajaran 2015/2016*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO.
- Magdalena, I., Andriyanto, A., & Refaldi, R. R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. *AS-SABIQUN*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.998>
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakkar.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2). <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sulasmi, & Fitriani, Y. (2024). Penggunaan Platform Padlet dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23248>

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2023). TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI: KAHOOT! DAN QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*.
- Visnhu Pradana, B. G., & Mario Pratama, Y. (2022). THE ROLE OF THE DIGITALIZATION OF LEARNING MEDIA ON THE QUALITY OF LEARNING. *Jurnal Sosial Humaniora*, 13(2), 145–153. <https://doi.org/10.30997/jsh.v13i2.4989>
- Wardani, P. K., & Putri, S. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI POLA BILANGAN. *Jurnal Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).