



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PEMAHAMAN MATERI SISWA MAN 2 MODEL MEDAN

Amelia

Universitas Negeri Medan

Cintya Putri Nasution

Universitas Negeri Medan

Nayla Ahlami Dalimunthe

Universitas Negeri Medan

Suaini Mebia Putri

Universitas Negeri Medan

Revita Yuni

Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl. William Ps V Medan Estate

Korespondensi penulis: amelia050006@gmail.com

Abstrak. *This study aims to analyze the influence of digital learning media on students' understanding of material at MAN 2 Model Medan. The background of this study is based on the transformation of education in the digital era, where the use of digital media is increasingly widespread and becomes an integral part of the learning process. The research method used is a quantitative method with a survey approach, where data is collected through a questionnaire consisting of 20 questions and distributed to the entire population of 31 students in the research class (total sampling). Data analysis was carried out using simple linear regression to test the relationship between the variables of digital learning media use (X) and students' understanding of the material (Y). The results of the validity and reliability tests showed that the research instrument was valid and reliable. The results of the regression analysis showed a coefficient of determination (R^2) of 0.540, which means that 54% of the variation in students' understanding of the material can be explained by the use of digital learning media, while the remaining 46% is influenced by other factors outside this study. The t-test produced a t-count value of 6.135 which is greater than the t-table of 1.69389, and a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a positive and significant influence between the use of digital learning media on students' understanding of the material. These findings recommend the strategic use of digital media to improve the quality of learning in schools, especially in Social Sciences subjects.*

Keywords: *Digital Learning Media, Material Understanding, Man 2 Model Medan Students.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital terhadap pemahaman materi siswa di MAN 2 Model Medan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada transformasi pendidikan di era digital, di mana penggunaan media digital semakin meluas dan menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei, di mana data dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan dan disebarluaskan kepada seluruh populasi siswa kelas penelitian sebanyak 31 orang (total sampling). Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji hubungan antara variabel penggunaan media pembelajaran digital (X) dan pemahaman materi siswa (Y). Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel. Hasil analisis regresi menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,540, yang berarti 54% variasi pemahaman materi siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran digital, sedangkan sisanya 46% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Uji t menghasilkan nilai thitung sebesar 6,135 yang lebih besar dari ttabel 1,69389, serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran digital terhadap pemahaman materi siswa. Temuan ini merekomendasikan pemanfaatan media digital secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Pemahaman Materi, Siswa Man 2 Model Medan*

PENDAHULUAN

Era Globalisasi semakin banyak perubahan yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas. (Sindi Septia Hasnida dkk., 2023). Belajar adalah suatu proses perubahan dari dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain (Widiastini, 2020).

Menurut data terbaru dari riset KOMINFO dan UNICEF, sekitar 30 juta anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet. Media digital kini menjadi saluran komunikasi utama yang mereka gunakan. Hampir seluruh siswa telah memiliki gadget, terutama ponsel pintar, sehingga mereka mudah mengakses literatur, khususnya dalam proses pembelajaran, terutama pelajaran matematika. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh guru menjadi kurang bermakna bagi siswa, karena mereka sudah dapat dengan leluasa mengakses materi pelajaran yang tersedia luas di internet. Masalah yang muncul adalah guru kesulitan membedakan antara siswa yang benar-benar pandai dengan yang hanya terlihat pandai secara penampilan, sehingga jawaban tugas yang diberikan seringkali hampir sama.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi digital adalah salah satu hasil inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan pengaruh signifikan dalam berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Teknologi digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan efisien (Hakim & Yulia, 2024). khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memahami konsep-konsep dasar dalam bidang ilmu sosial, dapat menerapkan pendekatan ilmiah untuk menyelesaikan masalah dalam masyarakat, serta memiliki perhatian dan kepedulian terhadap kondisi sosial dan lingkungan sekitarnya. Media pembelajaran IPS berbasis teknologi digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain. Memudahkan akses dan pencarian informasi yang berkaitan dengan materi ajar, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mandiri dan dalam konteks yang lebih relevan, Menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan video animasi, simulasi, infografis, dan presentasi digital yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam ilmu sosial, seperti sejarah dan geografi, Meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap belajar karena konten digital lebih hidup, menarik, dan sesuai dengan cara belajar generasi yang dibesarkan dengan teknologi saat ini, Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar dengan memasukkan unsur interaktivitas dan kolaborasi, contohnya tugas kelompok berbasis digital yang melatih kemampuan analisis dan kerja sama.

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan dapat memberikan kenyamanan bagi siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan atau jenuh. Penyampaian informasi melalui teknologi terbaru terlihat lebih bervariasi dan modern. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu penggerak bagi individu untuk saling memahami hubungan persaudaraan, baik dalam masyarakat maupun di lingkungan keluarga. IPS berfokus pada interaksi antar manusia. Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah segala aspek kehidupan, pekerjaan, dan proses pembelajaran. Penerapan metode pengajaran yang berbasis digital menjadi semakin vital agar siswa siap menghadapi perubahan zaman yang terus menerus terjadi. Pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi

yang diajarkan di sekolah, karena pendekatan yang digunakan lebih kreatif dan inovatif dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Siregar & Sumantri, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian pada sekolah MAN 2 MODEL MEDAN ditemukan bahwa kegiatan literasi digital sudah berjalan dengan cukup baik, hampir semua mata pelajaran menggunakan media digital seperti melampirkan materi dengan power point atau media edukasi dari youtube. Dalam mendukung pembelajaran digital, sekolah menyediakan sarana prasana seperti; laptop, infocus serta internet, untuk memberikan gambaran materi pembelajaran supaya siswa tidak jenuh saat kegiatan pelajaran berlangsung. Guru dapat memanfaatkan smartphone untuk mencari sumber materi yang masih kurang di buku cetak dan menambahkan materi pada buku digital, guru juga dapat memberikan tugas melalui link atau memanfaatkan aplikasi classroom ketika memberikan tugas kepada siswa. Hal tersebut memudahkan siswa dalam belajar, dan tidak membuat siswa jenuh, namun harus tetap dalam pantauan guru.

Hasil penelitian dapat memberikan realitas untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran digital yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh media pembelajaran digital dalam mendukung efisiensi belajar siswa, dengan menitikberatkan pada beberapa aspek utama seperti interaktivitas, multimedia, aksesibilitas, dan relevansi dalam media pembelajaran digital. Dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi pemanfaatan digital secara lebih strategis untuk mendukung sekaligus mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan metode kuantitatif yang bermaksud mengevaluasi relasi antar variabel secara terstruktur. Untuk mengenali serta mengukur secara statistik dan valid kaitan antar variabel implementasi media pembelajaran digital dengan pemahaman materi siswa MAN 2 Model, diterapkan teknik analisis regresi linier sederhana dalam tahapan analisis data. Penelitian ini dikembangkan merujuk pada pedoman yang dikemukakan oleh Arikunto (2014) yaitu menggunakan angket sebagai alat ukur penelitian. Demi mewakili tiap-tiap variabel yang dikaji angket tersebut memuat 20 butir pertanyaan yang didesain secara sistematis dan terintegrasi. Pemanfaatan angket dalam riset ini bertujuan untuk menelaah dampak media pembelajaran digital (X) pemahaman materi siswa MAN 2 Model (Y). Untuk memaparkan data yang terkumpul dalam wujud tabel-tabel detail sesuai dengan masing-masing variabel yang diteliti riset ini juga mengaplikasikan analisis deskriptif, disamping mengandalkan angket sebagai instrumen utama pengumpulan data. Pada proses analisis data, teknik analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengidentifikasi dan mengukur korelasi antara variabel pemakaian AI dan tingkat efisiensi belajar mahasiswa secara statistik dan terukur.

Metode regresi linear adalah sebuah alat statistik yang digunakan untuk memahami dampak dari satu atau lebih variabel terhadap sebuah variabel tunggal. Keuntungan dari regresi linear termasuk analisis yang lebih tepat dalam mengukur hubungan, karena analisis tersebut menghadapi kesulitan dalam menunjukkan seberapa besar perubahan satu variabel mempengaruhi variabel lainnya (kemiringan) dapat diketahui. Dengan analisis regresi, prediksi atau estimasi nilai dari variabel yang tergantung pada nilai variabel yang bebas menjadi lebih akurat. Di samping itu, analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel dependen bersifat positif atau negatif, dan untuk memprediksi nilai variabel dependen ketika nilai variabel independen meningkat atau menurun. Data yang digunakan dalam analisis ini adalah data dengan skala interval atau rasio (Astriawati, 2016).

Studi ini berfokus pada mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan sebagai kelompok yang menjadi objek penelitian. Pemilihan kelompok ini sesuai dengan pengertian yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012), yang menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang ditentukan oleh peneliti, yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang relevan untuk dibahas dan dari mana kesimpulan akan diambil. Oleh karena itu, kelompok yang ditargetkan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan dan fokus dari penelitian. (Sulistiyowati, 2017).

Dari total 34 partisipan, sejumlah 34 siswa atau responden dipilih menjadi sampel penelitian melalui teknik total sampling atau pengambilan sampel menyeluruh untuk menguji data peneliti menggunakan statistik SPSS 25 untuk mendapat hasil uji regresi linear sederhana. Pendekatan ini merujuk pada gagasan Arikunto (2006), yang menyatakan bahwa bilamana jumlah populasi kurang dari 100, maka sebaiknya seluruh populasi diambil sebagai sampel. Alhasil, semua anggota populasi dijadikan responden guna memperoleh data yang lebih representatif. (Adolph, 2016).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur instrumen dalam kuisioner tersebut dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Valid atau tidak dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment

1. Uji Validitas Pengaruh media pembelajaran digital (variabel independen)

Nilai r_{tab} didapatkan dari table rho dimana $df = n - 2$ ($n = 34 - 2 = 32$) dan tingkat signifikan 5% maka nilai r_{tab} sebesar 0,338. Dengan demikian dari 10 pernyataan yang digunakan untuk mengukur validitas dari variabel Pengaruh media pembelajaran digital ditemukan bahwa semua pernyataan telah memiliki nilai r_{hit} lebih besar dari r_{tab} 0,338.

2. Uji Validitas Pemahaman Materi (variabel dependen)

Nilai r_{tab} didapatkan dari table rho dimana $df = n - 2$ ($n = 34 - 2 = 32$) dan tingkat signifikan 5% maka nilai r_{tab} sebesar 0,338. Dengan demikian dari 10 pernyataan yang digunakan untuk mengukur validitas dari variabel Pemahaman Materi ditemukan bahwa semua pernyataan telah memiliki nilai r_{hit} lebih besar dari r_{tab} 0,338.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan mengetahui apakah instrumen terkait sudah bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner disebut reliabel bila jawaban dari responden konsisten (Sugiyono, 2009:172). Uji reliabilitas bertujuan meyakinkan jika diadakan pengukuran ulang menggunakan indikator yang serupa, hasil tak berubah. Kuesioner dikatakan memiliki tingkat keandalan yang baik apabila jawaban yang diberikan oleh responden tetap serupa dalam pengukuran yang dilakukan berulang kali. Suatu instrumen penelitian dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan melebihi angka 0,6 (Ummah, 2019).

Tabel 1.1 Hasil uji Reliabilitas dari Variabel

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Angka Acuan	Keterangan
Pengaruh media pembelajaran digital (X)	0,896	0,6	Reliabel
Pemahaman Materi (Y)	0,896	0,6	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas telah mendapatkan hasil pengujian masing-masing variabel, nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh diatas 0,60. Dengan demikian untuk variabel Pengaruh media pembelajaran digital dan Pemahaman Materi dapat dinyatakan Reliabel Ini menunjukkan bahwa kusioner didalam penelitian ini reliabel dan dapat di andalkan, sehingga data yang digunakan dapat dilakukan pengujian ketahap berikutnya.

Uji Hipotesis

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi memiliki tujuan yaitu mengevaluasi sejauh mana model regresi dapat memperlihatkan variasi pada kedua variabel tersebut. Nilai R^2 berada dalam rentang 0 - 1, di mana jika nilainya mendekati angka 0 membuktikan bahwa variabel bebas memberikan kontribusi yang kecil dalam menjelaskan variabel terikat. Namun, jika nilai yang tersebut semakin mendekati angka 1 maka memperlihatkan bahwa variabel bebas mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap variabel dependen, yang berarti model regresi tersebut memiliki tingkat akurasi yang tinggi dalam memprediksi perubahan untuk variabel terikat. (Zaka, 2017).

Tabel 1.2 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.735 ^a	0.540	0.526	3.27018
a. Predictors: (Constant), Pengaruh Media Pembelajaran Digital (x)				

R pada tabel model summary regresi sederhana sesungguhnya adalah nilai koefisien regresi sederhana sebesar 0,735. Nilai r square sebesar 0,540, artinya sebanyak 54,0% Pemahaman Materi dapat dijelaskan melalui variasi nilai variabel Pengaruh Media Pembelajaran Digital. Sedangkan sisanya 46,0% dari variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana yaitu sebuah metode statistik. Ini dipergunakan untuk mengevaluasi suatu hubungan linear dari variabel bebas Pengaruh Media Pembelajaran Digital (x) serta satu variabel terikat Pemahaman Materi Siswa Man 2 Model Medan (y). Teknik ini biasanya berguna untuk memahami arah hubungan antara kedua variabel ini, sehingga dapat diketahui bagaimana perubahan pada variabel independen, baik itu peningkatan maupun penurunan, akan berdampak pada variabel dependen.

Tabel 1. 3 Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.810	4.291		2.053	0.048
	Pengaruh media pembelajaran digital (X)	0.754	0.123	0.735	6.135	0.000
a. Dependent Variable: Pemahaman Materi (Y)						

Persamaan regresi

Dengan nilai Constant (a) sebesar 8,810 dan koefisien regresi untuk Pengaruh media pembelajaran digital sebesar 0,754, maka dapat dirumuskan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b X / Y = 8,810 + 0,754$$

Makna Persamaan Regresi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai konstan sebesar 8, 810 ini menunjukkan nilai konsisten dari variabel (X) Pemahaman Materi yang merupakan nilai yang diharapkan dari variabel Pemahaman Materi ketika nilai Pengaruh media pembelajaran digital nol (0).
2. Koefisien regresi Pengaruh media pembelajaran digital sebesar 0,754 menunjukkan setiap kenaikan satu satuan dalam nilai Pengaruh media pembelajaran digital akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,754 dalam nilai Pemahaman Materi. Nilai ini menunjukkan arah positif, yang berarti semakin tinggi nilai Pengaruh media pembelajaran digital maka semakin besar juga nilai Pemahaman Materi.

Uji Signifikansi

Selanjutnya pada tabel Coefficients diatas dapat diketahui dimana nilai t_{hitung} itu sebesar 6,135 dengan perolehan nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dan db = 32 yakni sebesar 1,69389 sehingga $t_{hitung} (6,135) > t_{tabel} (1,69389)$, maka H_0 ditolak.

Penarikan Kesimpulan

Nilai $t_{hitung} (6,135) > t_{tabel} (1,69389)$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan Pengaruh media pembelajaran digital terhadap Pemahaman Materi. Hipotesis ini yang diajukan teruji kebenarannya.

1. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)

Uji statistik t digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat secara individual. Dilakukan pengujian ini yaitu dengan melakukan perbandingan antara nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yang kriterianya berdasarkan:

- a) Jika hasil dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- b) Jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 , diterima, yang berarti variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Tabel 1.4 Tabel Hipotesis Statistik

Jenis Hipotesis	Hipotesis penelitian satu Arah – Arah kanan (Positif)	Hipotesis Statistik
Asosiatif Regresi Sederhana	H ₀ : Tidak ada pengaruh Media pembelajaran digital terhadap Pemahaman Materi siswa Man 2 model Medan H ₁ : Terdapat pengaruh positif dan signifikan Media pembelajaran digital terhadap Pemahaman Materi siswa Man 2 model Medan	H₀ : $\beta \leq 0$ H₁ : $\beta > 0$

Tabel 1.5 Hasil Uji Parsial/Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.810	4.291		2.053	0.048
	Pengaruh media pembelajaran digital (X)	0.754	0.123	0.735	6.135	0.000
a. Dependent Variable: Pemahaman Materi (Y)						

(db) = n-k-1 = 34-1-1 = 32. Maka nilai $t_{\text{tabel}} = 1,69389$

Selanjutnya pada tabel Uji t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 6,135 dengan perolehan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dan db = 34 yakni sebesar 1,69389 Sehingga $t_{\text{hitung}} (6,135) > t_{\text{tabel}} (1,69389)$, maka H₀ ditolak.

Dari hasil uji t diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan tabel koefisien, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa Pengaruh media pembelajaran digital (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pemahaman Materi (Y).
2. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6.135 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 1.69389. Ini menunjukkan bahwa Pengaruh media pembelajaran digital (X) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Pemahaman Materi (Y).

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di MAN 2 Model Medan ini secara jelas mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pemahaman materi siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS yang selama ini kerap dianggap sulit dan abstrak. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang juga menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di Indonesia. Dalam penelitian ini, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,754, yang berarti setiap peningkatan penggunaan media pembelajaran digital akan diikuti oleh peningkatan pemahaman materi siswa sebesar 0,754 satuan. Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,540 menunjukkan bahwa 54% variasi pemahaman materi siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran digital, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Uji signifikansi yang

menghasilkan nilai thitung sebesar 6,135, jauh di atas t_{tabel} 1,69389, serta nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) semakin menegaskan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut sangat kuat dan nyata secara statistik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri dkk. (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada pemahaman konsep yang lebih mendalam. Penelitian lain oleh Khosiyono dkk. (2022) juga menegaskan bahwa media pembelajaran digital seperti video, e-book, dan aplikasi interaktif dapat mengurangi kejenuhan siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menarik, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang seringkali sulit dijelaskan secara konvensional. (Ningsih dkk., 2025).

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa sekolah telah berupaya menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti laptop, proyektor, serta akses internet yang memadai. Guru-guru di MAN 2 Model Medan juga sudah mulai memanfaatkan smartphone dan aplikasi digital untuk mencari sumber materi tambahan, memperkaya bahan ajar, dan memberikan tugas secara daring melalui platform seperti Google Classroom. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Prasetyo (2021), yang menyebutkan bahwa kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital di sekolah-sekolah Indonesia. (Minat dkk., 2025).

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa kendala yang masih dihadapi dalam implementasi media pembelajaran digital, seperti keterbatasan akses internet, belum meratanya kepemilikan perangkat digital di kalangan siswa, serta masih adanya guru dan siswa yang belum sepenuhnya melek teknologi. Hal ini selaras dengan temuan Khosiyono dkk. (2022) dalam Fitri dkk. (2024), yang menyebutkan bahwa kendala utama dalam penerapan pembelajaran digital di Indonesia adalah keterbatasan infrastruktur dan literasi digital, baik di kalangan guru maupun siswa. (San Mikael Sinambela dkk., 2024).

Dari sisi teori, hasil penelitian ini sangat relevan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana proses belajar dipandang sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan media yang tersedia. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulus, memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan berbagai sumber belajar yang interaktif. Teori konstruktivisme ini juga didukung oleh pendapat para ahli pendidikan di Indonesia, seperti Suparno (2012), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai media pembelajaran. (Andi Asrafiani Arafah dkk., 2023).

Selain konstruktivisme, teori lain yang mendukung hasil penelitian ini adalah teori multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video. Dalam penelitian ini, penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi dalam berbagai format, sehingga mereka dapat memilih cara belajar yang paling sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Hal ini juga ditegaskan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. (Nurjaman dkk., 2024).

Di Indonesia sendiri, kebijakan pemerintah melalui program Merdeka Belajar dan digitalisasi sekolah juga sangat mendukung penggunaan media pembelajaran digital di sekolah-sekolah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) secara aktif mendorong guru untuk mengembangkan kompetensi digital dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Program-program seperti pelatihan guru, penyediaan perangkat TIK, serta pengembangan platform pembelajaran daring menjadi bukti nyata komitmen pemerintah dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan teori pembelajaran digital di Indonesia, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi sekolah, guru, dan pemerintah untuk terus mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Upaya peningkatan literasi digital, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa media pembelajaran digital tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman materi siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan dukungan teori konstruktivisme dan teori multimedia, serta didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya di Indonesia, penggunaan media pembelajaran digital terbukti mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman materi siswa. Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran digital perlu terus didorong agar pendidikan di Indonesia semakin adaptif, inovatif, dan mampu menjawab tantangan global di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman materi siswa di MAN 2 Model Medan. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa 54% variasi pemahaman materi siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran digital, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan telah terbukti valid dan reliabel, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya. Temuan ini menegaskan pemanfaatan media digital secara strategis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu, disarankan kepada sekolah dan para pendidik agar semakin mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar untuk mendukung pemahaman materi yang lebih baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Astriawati, N. (2016). Penerapan Analisis Regresi Linier Berganda Untuk Menentukan Pengaruh Pelayanan Pendidikan Terhadap Efektifitas Belajar Taruna Di Akademi Maritim Yogyakarta. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kemaritiman, Manajemen Dan Transportasi*, 14(23), 22–37. <http://jurnal.stimario.ac.id/index.php/MIBJ/article/view/90>

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Minat, M., Ips, B., Sekolah, D. I., Fadilla, P. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM. 12(3), 1069–1077.
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., & Wagira, E. (2025). Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.
- Nurjaman, A., Yudianto, A., Nastiti, I., & Pembelajaran, M. (2024). VIDEO MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS VII SMP NEGERI 6 SURADE. 7, 12714–12723.
- San Mikael Sinambela, Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto. *Education & Learning*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1242>
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Ummah, M. S. (2019). Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Widiastini, L. K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 135. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25208>
- Zaka, A. R. (2017). Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan Pada LBB Antologi Semarang. *Diponegoro Journal Of Manajement*, 6(1), 1–13.