

Integrasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Makassar

Fitriana¹

Tri Ananda²

¹² Pendidikan Profesi Guru Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar

¹ fitriana011212@gmail.com

² triananda136@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga terasa membosankan bagi siswa. Dalam mengatasi hal tersebut, peneliti mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengintegrasian media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK). Dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari, 1) rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IX SMP Negeri 13 Makassar yang berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 13 Makassar setelah pengintegrasian media pembelajaran digital ke dalam proses pembelajaran. Data awal hasil belajar siswa hanya mencapai persentase ketuntasan 12,12%, data hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52% dengan kualifikasi cukup meningkat, dan data hasil belajar siswa pada siklus II siswa mencapai persentase ketuntasan 88% dengan kualifikasi meningkat. Hal ini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Digital, Hasil Belajar*

Abstract

The low learning outcomes of students in learning Indonesian language is caused by the use of learning media that is less varied and less interesting so that it feels boring for students. In overcoming this, researchers integrate technology into the learning process by implementing digital learning media. The purpose of this study is to describe the integration of digital learning media in improving student learning outcomes in Indonesian language subjects. The research method used is quantitative with the type of Classroom Action Research (CAR). Two cycles, each cycle consisting of, 1) action plan, action implementation, 3) observation, and 4) reflection. The research sample was 36 students of class IX SMP Negeri 13 Makassar. The results of the study showed that there was an increase in the learning outcomes of class IX students of SMP Negeri 13 Makassar after the integration of digital learning media into the learning process. Initial data on student learning outcomes only reached a percentage of completion of 12.12%, data on student learning outcomes in cycle I was 52% with a fairly increased qualification, and data on student learning outcomes in cycle II students reached a percentage of completion of 88% with an increased qualification. This proves that the integration of digital learning media can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Digital Media, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal penting dalam kehidupan manusia dalam mencapai kehidupan yang lebih baik. Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Melalui pendidikan, manusia dapat dibina agar menjadi individu yang berkepribadian, berkarakter, dan berakhlak. Salah satu tokoh pendidikan Indonesia, Ki Hadjar Dewantara mendefinisikan pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, oleh karena itu pemerintah perlu melakukan inovasi dan terobosan baru untuk memberikan pendidikan yang layak (Fadhillah, 2024).

Pendidikan merupakan sistem yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan tiap individu dan berkompeten di bidangnya masing-masing (Putri, 2016). Pendidikan diartikan sebagai usaha secara sadar yang memiliki proses terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya, masyarakat, dan negara. Pendidikan pada abad 21 harus memastikan siswa memiliki kecakapan untuk belajar dan berinovasi agar dapat bekerja dan bertahan hidup dengan menggunakan teknologi informasi dan media komunikasi (Kemdikbud, 2020). Pendidikan pada abad 21 dapat dikatakan berhasil jika siswa antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran.

Pada era teknologi yang berkembang pesat saat ini, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi motivasi belajar siswa. Media pembelajaran lebih memungkinkan penyerapan materi yang disampaikan oleh guru untuk peserta didik lebih mudah tersampaikan dan mudah diterima secara baik dan maksimal oleh peserta didik (Candra, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Rosyid & Mubin (2024) bahwa pembelajaran pada abad 21 menekankan pada penggunaan teknologi, aplikasi, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun di luar sekolah. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa adalah menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajar yang bervariasi sehingga menciptakan pembelajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arrosyad (2020) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi akan menarik minat belajar siswa.

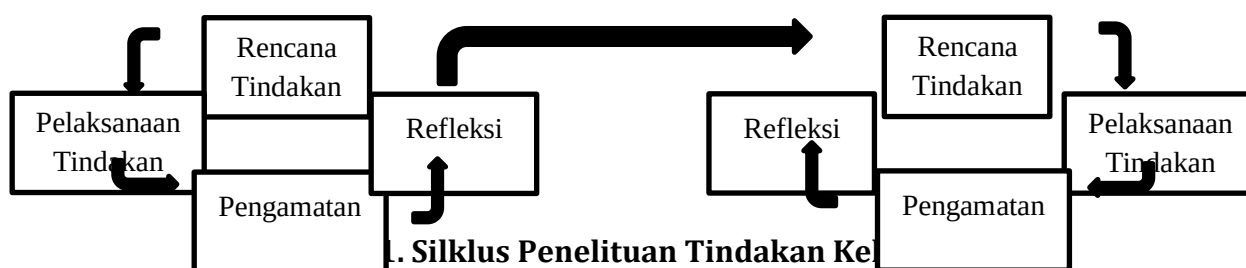
Penggunaan media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi dapat disampaikan dengan mudah (Narestuti, 2021). Oleh karena itu, guru pada abad 21 dituntut untuk melek teknologi agar dapat menyediakan layanan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Tiana, 2021). Hal yang sama juga disampaikan oleh Humaida (2021) bahwa teknologi termasuk dalam jenis media dalam penyampaian informasi pembelajaran dan juga sumber belajar. Teknologi mampu dipergunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran, pada masa ini dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan mensyaratkan dalam penggunaan teknologi informasi sebagai salah satu fasilitas belajar anak. Guru diminta untuk sanggup dan

mengendalikan keahlian teknologi informasi sebagai media penyaji pesan selama pembelajaran sehingga pendidik beserta peserta didik mampu mengikuti informasi sesuai dengan zaman siswa yang merambah era 21 ini.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IX SMP Negeri 13 Makassar, ditemukan faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Peneliti menemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengintegrasikan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 13 Makassar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran bahasa Indonesia melalui integrasi media pembelajaran digital. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar dan melibatkan siswa kelas IX.D yang berjumlah 36 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September 2024. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan.



Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes berupa soal pilihan ganda melalui media pembelajaran digital yang dapat diakses secara online oleh siswa. Hasil tes siswa pada setiap akhir siklus akan dicari rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran digital. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Penelitian dapat dikatakan berhasil jika nilai hasil tes siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran digital dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebelumnya yaitu ≥ 85 . Siswa dikategorikan tuntas secara klasikal, jika 85% dari jumlah peserta didik mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Hasil

Data awal hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang dilakukan sebelum diterapkan media pembelajaran digital. Data tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Hasil Belajar Siswa

Jumlah Nilai	2120
Rata-Rata Nilai	64,24
Jumlah siswa tuntas	4
Jumlah siswa tidak tuntas	29
Ketuntasan Klasikal	12.12%

Tabel tersebut menunjukkan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran digital yang diukur melalui soal pilihan ganda. Berdasarkan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa hanya terdapat 4 siswa yang tuntas, sedangkan 29 siswa yang lain berada di posisi tidak tuntas.

Setelah melakukan pengukuran Tingkat awal pengetahuan siswa, selanjutnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan media pembelajaran digital. Data hasil belajar siswa pada siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Jumlah Nilai	2600
Rata-Rata Nilai	78,79
Jumlah siswa tuntas	17
Jumlah siswa tidak tuntas	16
Ketuntasan Klasikal	52%

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh hasil bahwa masih banyak siswa belum tuntas. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa masih mencapai 78,79 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 52%. Dari tabel tersebut juga diperoleh bahwa sebanyak 16 siswa yang belum tuntas, sedangkan 17 siswa yang lainnya telah dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai KKM >85.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran siklus II, terlebih dahulu dilakukan evaluasi terhadap faktor penyebab pembelajaran siklus I belum maksimal. Setelah melakukan evaluasi, selanjutnya dilaksanakan proses pembelajaran siklus II. Adapun hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

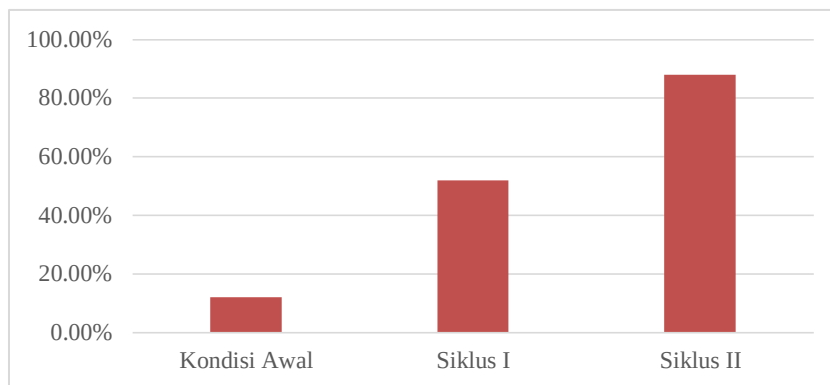
Jumlah Nilai	2915
Rata-Rata Nilai	88,33
Jumlah siswa tuntas	29
Jumlah siswa tidak tuntas	4
Ketuntasan Klasikal	88%

Data hasil belajar pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa signifikan. Hal tersebut dibuktikan oleh banyaknya siswa yang mencapai nilai ketuntasan yaitu terdapat 29 yang mencapai dan melampaui nilai KKM dan dinyatakan tuntas. Hanya terdapat 4 siswa yang masih belum mencapai kriteria tuntas.

Ketuntasan klasikan juga telah menunjukkan bahwa nilai persentase siswa yang tuntas adalah 88%.

Pembahasan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya media pembelajaran digital dari siklus I hingga siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa sebelum melakukan pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran digital, hasil belajar siswa hanya mencapai 12,12%, hanya terdapat 4 siswa mencapai nilai KKM. Kemudian pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM ≥ 85 adalah sebanyak 17 siswa, dengan persentase ketuntasan 52%. Selanjutnya, pada siklus II, sebanyak 29 siswa yang telah mencapai nilai KKM ≥ 85 dengan persentase ketuntasan 88%. Dari persentase ketuntasan klasikal pada siklus I yang mencapai 52% dan persentase klasikal siklus II yang mencapai 88%, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran digital. Data hasil penelitian juga telah menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil karena telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II.

Proses pembelajaran digital dapat dikatakan menarik bagi peserta didik. Hal ini dilihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran ini menarik bagi peserta didik karena terdapat banyak jenis permainan yang dapat memantik semangat peserta didik untuk belajar dan bersaing secara sehat dengan temannya. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat memantik keterampilan berpikir kritis siswa dalam menganalisis soal-soal dan jawaban yang tersedia di media tersebut.

Dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar, media pembelajaran digital sangat efektif untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan, yang pada awalnya nilai rata-rata siswa hanya 64,24, kemudian setelah menerapkan media pembelajaran digital, pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 78,79, dan pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 88,33. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat mengkomodasi peningkatan hasil belajar siswa.

Kelebihan media pembelajaran digital, yaitu: (1) membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (3) meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, dan (4) mendorong motivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini (2021) bahwa

media pembelajaran digital dapat membantu siswa dalam memahami materi, mennciptakan suasana pembelajaran yang gembira, menumbuhkan kekompakan siswa, dan mengakomodasi motivasi belajar siswa.

Kelemahan media pembelajaran digital, yaitu: (1) membutuhkan wktu yang cukup lama dalam menjelaskan langkah-langkah menggunakan media pembelajaran, (2) kendala jaringan akan memengaruhi proses pembelajaran, dan (3) guru harus lebih membimbing peserta didik agar kondisi kelas tetap kondusif.

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian terhadap siswa kelas IX SMP Negeri 13 Makassar, diperoleh kesimpulan bahwa pengintegrasian media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan dan nilai rata-rata siswa yang awalnya memperoleh persentase ketuntasan 12,12% dengan nilai rata-rata 64,24, pada siklus I persentase ketuntasan siswa adalah 52% dengan nilai rata-rata 78,79. Pada siklus II siswa memperoleh persentase ketntasan 88% dengan nilai rata-rata 88,33%. Data tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian media pembelajaran digital efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Anggraini, H. I., Nurhayati., & Shirly, R. K. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis HOTS dengan Metode *Digital Game Based Learning (DGBL)* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia japendi*, 2(11).
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2020). Development of Variations in Greetings Before and After Learning the Moral Character of Students in Elementary Schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2).
- Candra, A. M., Theresia, S. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(4), 2311-2321.
- Humaida, R.T., & Suyadi, S.(2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87.
- Kemendikbud. (2020). Framework AKM 2021. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Naretuti, A. S., Diah, S., & Umi, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2016). Modeling Learning Game Based Digital To Children of Senior High School for Geography Science Based on Unity. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2).
- Rosyid,. & Mubi, F. 2024. Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi dan Implementasi dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *Jurnal Tarbawi*, 7(1), 1-12.
- Tiana, A., Apri, D. S. K., Marciana. S. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6).