

Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa

Anisah*
Syahid Suhandi Aziz**
Ferdian Ari Bowo***

*Universitas Jayabaya
**Universitas Jayabaya
***Universitas Jayabaya

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><i>Keywords:</i> <i>Digital Learning,</i> <i>Learning Outcome,</i> <i>Students</i></p> <hr/> <p>Corresponding Author: anisah@jayabaya.ac.id</p> <hr/> <p>Manajerial Volume 15 Nomor 1 Januari - Juni 2021. ISSN 2502-5546 hh. 1 – 4</p>	<p><i>The purpose of this research was to identify the effect of digital learning on student learning outcomes. Digital learning creates learning situations for students in discussion and enhances online interactive learning with teachers. The population of this study were fifth grade students at SDIT Al Bariyah Jakarta. The findings show that there is an effect of digital learning on student learning outcomes. Digital learning has been shown to have an influence on student learning outcomes. Suggestions in this study indicate that the promotion of digital learning can provide an alternative to teaching innovation in the classroom. With the advancement of information technology and relevant technology, digital learning will be accepted by students and teachers.</i></p> <p><i>Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi pengaruh pembelajaran digital pada hasil belajar siswa. Pembelajaran digital menciptakan situasi belajar bagi siswa dalam diskusi dan meningkatkan pembelajaran interaktif online dengan guru. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di SDIT Al Bariyah Jakarta. Hasil temuan menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran digital telah terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini menunjukkan bahwa promosi pembelajaran digital dapat memberikan alternatif inovasi pengajaran di kelas. Dengan kemajuan teknologi informasi dan teknologi yang relevan, pembelajaran digital akan diterima oleh siswa dan guru.</i></p>

PENDAHULUAN

Semenjak munculnya wabah virus COVID-19 serta diberlakukan pengaturan jarak sosial dan fisik (social & physical distancing). Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan menyebabkan mode pembelajaran yang berubah.

Metode pembelajaran yang beragam dengan bahan ajar digital secara aktif dapat mempromosikan hasil belajar siswa (Chandra & Nugroho, 2017). Memanfaatkan berbagi sumber daya pendidikan di jaringan komputer untuk mempermudah pendidikan secara global. Tidak dapat dihindari bagi guru untuk mengintegrasikan informasi teknologi menjadi mata pelajaran untuk membantu belajar siswa dengan bahan ajar, pengajaran metode, dan media pengajaran yang beragam.

Hal ini menjadi tanggung jawab bersama bagi para pendidik untuk dapat memiliki cara mengajar yang lebih efisien, memungkinkan siswa senang belajar, dan menumbuhkan generasi yang baru dengan komunikasi kreatif dan rasional dan berpikir kritis dengan adanya teknologi dan jaringan informasi di era baru.

Pengajaran digital bertujuan agar siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan (Pai & Tu, 2011). Desain kegiatan mengajar dan aplikasi yang fleksibel dari alat-alat teknologi atau pembelajaran digital menjadi isu utama bagi pendidikan terintegrasi teknologi informasi saat ini.

PEMBELAJARAN DIGITAL

Holzberger (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui Internet; dan, konten pembelajaran dan metode pengajaran yang disediakan adalah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi.

Pembelajaran Digital terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung secara digital. Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran) dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak (Pratiwi, 2020).

Istilah tersebut mengacu pada praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk

memperkuat pengalaman belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar interaktif, konten pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan sarana komunikasi.

HASIL BELAJAR SISWA

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar subjek dengan dunia fisik dan lingkungannya (Saggaf, Salam & Rifka, 2017). Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur pengaruh belajar peserta didik (Lubega, 2014) serta item utama untuk evaluasi kualitas pengajaran. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh mode pembelajaran, desain kurikulum, dan pengajaran (Jude et al., 2014)

Hasil belajar seseorang dapat mencapai hasil yang maksimal jika guru dapat mengelola kelas dengan baik. Penelitian Clark menyebutkan hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (Saggaf, Salam & Rifka, 2017).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif korelasional. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDIT Al-Bariyah. Pembelajaran digital (X) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini dan Variabel terikat pada penelitian ini adalah Hasil belajar siswa (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V yang belajar menggunakan pembelajaran menggunakan media digital. Berdasarkan penarikan sampel menggunakan metode slovin maka di dapatkan 30 responden untuk penelitian dan 20 responden digunakan untuk uji coba.

Dalam teknik pengumpulan data, data yang digunakan adalah data primer dari hasil dari angket tertutup yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya yang diberikan kepada seluruh Siswa Kelas V yang belajar menggunakan pembelajaran menggunakan media digital..

Teknik analisis yang digunakan Untuk melihat pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan beberapa analisis yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi. Dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis juga menggunakan uji hipotesis yaitu dengan cara melakukan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 menunjukkan rata-rata, standar deviasi, dan korelasi pada tiap variabel. Terlihat korelasi antara

pembelajaran digital dan hasil belajar konsisten dengan hipotesis.

Tabel 1: Pengukuran Rata-rata, Standar Deviasi, dan Korelasi Antar Variabel

Variable	Mean	S.D	1	2
Pembelajaran Digital	34.75	4.56	1	
Hasil Belajar	36.73	4.12	7.83**	1

* $p < .05$, ** $p < .01$ (two-tailed). $n = 30$.

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis pembelajaran digital mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada hipotesis terdapat pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar (koefisien: .78 dan $p < .05$).

Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran digital berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar belajar, artinya pembelajaran digital yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Table 2: Hasil Analisis Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar

	Hasil Belajar	
	β	t test
Pembelajaran Digital	.78**	9.86
R2		56.6%
Adjusted R2		56.0%
Model F		79.65

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$. $n = 30$

PEMBAHASAN

Penelitian ini menguji apakah pembelajaran digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian bahwa pembelajaran digital berpengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Motivasi belajar siswa untuk menggunakan pendekatan digital sebagai faktor penting dalam pembelajaran (Sandybayev, 2020). Hal ini dikarenakan pemanfaatan dan penggunaan aktif fitur-fitur interaktif di dalam pembelajaran secara digital dapat meningkatkan motivasi dan sebagai hasilnya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

Lebih lanjut, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa setuju dengan bantuan pembelajaran digital dalam pembelajaran mata pelajaran. Khususnya, bertambahnya waktu belajar bagi siswa dengan pembelajaran digital relatif meningkatkan hasil belajar.

Menurut Wagner (2005) bahwa pembelajaran secara digital dapat dipahami sebagai proses pendidikan, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat pelatihan, untuk mendistribusikan konten pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa.

Hal ini bergantung pada guru yang cocok dengan pengajaran kelas untuk memanfaatkan strategi

pengajaran yang baik, sesuai dengan iklim kelas dan menciptakan situasi belajar bagi siswa yang mau menggunakan pembelajaran digital sehingga siswa berani mengajukan pertanyaan dalam diskusi dan meningkatkan pembelajaran interaktif online dengan guru.

Mengintegrasikan pembelajaran digital ke dalam pengajaran di kelas tidak hanya menguntungkan siswa, tetapi guru juga akan memiliki keuntungan yang berbeda. Selain promosi profesionalisme pribadi, guru dapat melihat bahwa siswa menyadari upaya dan semangat guru dalam mengajar.

KESIMPULAN

Efektivitas pengajaran dapat ditingkatkan hanya ketika fungsi sistem kaya dan beragam agar dekat dengan persepsi pengguna dan menarik siswa masuk ke sistem untuk belajar.

Berkenaan dengan dilema yang dihadapi dalam pembelajaran digital, diharapkan administrasi sekolah dapat memberikan dukungan dan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras kepada guru, sesuai dengan kebutuhan, untuk mengurangi keraguan pembelajaran digital serta dengan dorongan, mengintegrasikan guru dengan minat untuk membentuk sebuah organisasi yang mirip dengan komunitas profesional untuk

mempromosikan pembelajaran digital kepada para siswa.

Kunci dalam mengembangkan efektivitas pembelajaran digital dalam mengajar terletak pada guru. Dengan kata lain, promosi pembelajaran digital dapat memberikan alternatif inovasi pengajaran di

kelas. Dengan kemajuan teknologi informasi dan teknologi yang relevan, pembelajaran digital akan diterima oleh siswa dan guru. Adalah tujuan dan tugas guru agar siswa menerima pengetahuan yang sistematis melalui jaringan dan memiliki konsep penggunaan yang benar.

REFERENSI

- A. Sandybayev, (2020) "The Impact of E-Learning Technologies on Student's Motivation: Student Centered Interaction in Business Education," *Int. J. Res. Tour. Hosp.*, vol. 6, no. 1, pp. 16–24
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2017). Implementasi flipped classroom dengan video tutorial pada pembelajaran fotografi komersial. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 20-36.
- E. Wagner, (2005) "Interaction strategies and experience design: Guidelines for technology-mediated learning," *EdMedia+ Innov. Learn.*, pp. 4118–4119.
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774-786.
- Pai, J. C., & Tu, F. M. (2011). The acceptance and use of customer relationship management (CRM) systems: An empirical study of distribution service industry in Taiwan. *Expert Systems with Applications*, 38(1), 579-584.
- Pratiwi, W. R. (2020). The Practice of Digital Learning (D-Learning) in the Study from Home (SFH) Policy: Teachers' Perceptions. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(4).
- Saggaf, M. S., Salam, R., & Rifka, R. (2017, July). The effect of classroom management on student learning outcomes. In *International Conference on Education, Science, Art and Technology* (pp. 98-102).