



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Jihan Aulia Hapi^{1*}, Melizubaida Mahmud², Fatmawaty Damiti³, Roy Hasiru⁴,
Agil Bahsoan⁵

¹⁻⁵Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

*Penulis korespondensi: jihanhapi@gmail.com

Abstract. *This study aims to comprehensively analyze and describe the empirical effect of utilizing digital learning media on the learning outcomes of seventh-grade students in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 1 Telaga. Employing an explanatory quantitative design to examine causal relationships, primary data were gathered using structured questionnaires distributed to 71 respondents. These respondents were drawn from a total population of 238 students via Slovin's formula and a proportional random sampling technique. The collected data were modeled using simple linear regression analysis, preceded by prerequisite tests including validity, reliability, and normality tests. The partial hypothesis test (t-test) demonstrates that digital learning media has a positive and statistically significant effect on student learning outcomes, evidenced by a t-count of 8.068 (greater than the t-table of 1.667) and a significance value of 0.000 (less than 0.05). Furthermore, the coefficient of determination test indicates an R-Square value of 0.485, confirming that 48.5% of the variance in learning outcomes is explained by the adoption of digital media, while the remaining 51.5% is attributed to external factors beyond the scope of this study. These findings highlight the critical importance of integrating interactive information technology to optimize instructional effectiveness, boost student motivation, and enhance academic competence.*

Keywords: *Learning Outcomes; Media Digital; Proportional Sampling; SMP Negeri; Subjects.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 1 Telaga. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif asosiatif (eksplanatori) yang mengkaji hubungan kausal antarvariabel. Sumber data primer dihimpun secara langsung melalui penyebaran kuesioner terstruktur kepada sampel sebanyak 71 peserta didik, yang ditentukan dari total populasi 238 siswa menggunakan rumus Slovin dengan teknik proportional random sampling. Teknik estimasi data dilakukan dengan model regresi linear sederhana, didahului dengan uji prasyarat analisis berupa uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas. Hasil uji hipotesis (uji t) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 8,068 yang lebih besar dari t-tabel (1,667) serta nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya, uji koefisien determinasi memperlihatkan nilai R-Square sebesar 0,485. Hal ini mengindikasikan bahwa sebesar 48,5% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh efektivitas pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, sedangkan sisanya sebesar 51,5% ditentukan oleh determinan atau faktor lain di luar cakupan model penelitian ini. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi informasi yang interaktif dalam menunjang efektivitas instruksional, meningkatkan motivasi, dan mengoptimalkan pencapaian akademik peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Mata Pelajaran; Media Digital; *Proportional Sampling*; SMP Negeri.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan investasi strategis sumber daya manusia yang dirancang secara sistematis untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif dan mengembangkan segenap potensi afektif, kognitif, serta keterampilan psikomotorik peserta didik. Di era globalisasi saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan abad 21 yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (April et al., 2025; Aspari, 2020). Kualitas output dari sistem pendidikan sangat bertumpu pada

efektivitas interaksi instruksional yang terjalin antara guru, siswa, kurikulum, dan media penunjang yang tersedia di dalam kelas maupun di luar kelas (Husain et al., 2026).

Tolok ukur utama dari keberhasilan proses transmisi pengetahuan dan keterampilan ini tercermin melalui indikator hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar bukan sekadar akumulasi nilai berupa angka, melainkan representasi dari perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Perubahan ini mencakup domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Aspari, 2020; Shakilla & Teguh, 2024). Namun, dalam realitasnya, pencapaian hasil belajar yang optimal seringkali dihadapkan pada berbagai kendala, baik yang bersumber dari faktor internal siswa (motivasi, minat, kecerdasan) maupun faktor eksternal (metode mengajar guru, lingkungan, dan media pembelajaran).

Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, menuntut institusi pendidikan untuk melakukan transformasi adaptif. Transformasi ini salah satunya diwujudkan dengan mengadopsi instrumen berbasis digital sebagai alat bantu pedagogis, sarana komunikasi instruksional, serta sumber eksplorasi materi yang mandiri dan adaptif (Putri, 2023). Penggunaan media pembelajaran digital menghadirkan paradigma baru dalam pendidikan. Media ini mampu memberikan visualisasi konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, memfasilitasi keterlibatan aktif siswa secara interaktif, mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), dan mereduksi tingkat kebosanan yang kerap muncul dalam model pembelajaran konvensional yang monoton (Shakilla & Teguh, 2024).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki karakteristik keilmuan yang holistik, mengintegrasikan geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Karakteristik materi yang sarat akan fakta, konsep, dan generalisasi sosial seringkali dianggap membosankan, kering, dan bersifat hafalan semata jika disampaikan hanya melalui metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, urgensi penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS menjadi sangat krusial untuk menghidupkan suasana kelas, membawa realitas sosial ke dalam ruang belajar melalui video dokumenter, simulasi interaktif, maupun presentasi multimedia yang atraktif.

Meskipun urgensi digitalisasi pendidikan telah diakui secara luas, observasi pendahuluan yang dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Telaga menunjukkan adanya fenomena kesenjangan antara idealitas teori pembelajaran dengan realitas capaian akademik di lapangan. Praktik pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Proses transfer pengetahuan lebih bertumpu pada

penguasaan materi tekstual dari buku paket dan pemberian tugas-tugas pasif. Minimnya variasi stimulus dan interaksi dua arah menyebabkan siswa kurang berperan aktif, mudah kehilangan fokus, dan kurang termotivasi untuk mendalami materi pembelajaran IPS. Kondisi ini berkorelasi langsung dengan rendahnya persentase ketuntasan belajar siswa yang tersebar dalam delapan kelas, di mana dari 238 siswa, 52% di antaranya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika permasalahan ini dibiarkan secara berlarut-larut, dampak sistemiknya tidak hanya terbatas pada rendahnya nilai evaluasi formatif maupun sumatif, tetapi juga berpotensi menggerus motivasi intrinsik siswa, menumpulkan daya nalar kritis terhadap fenomena sosial, dan bermuara pada penurunan kualitas mutu pendidikan secara komprehensif di lingkungan sekolah. Menanggapi urgensi tersebut, diperlukan sebuah upaya intervensi akademik yang konkret, terukur, dan berbasis riset empiris. Penggunaan media pembelajaran digital diproyeksikan sebagai solusi alternatif yang representatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji, menganalisis, dan membuktikan secara empiris mengenai besaran pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Telaga, guna memberikan kontribusi strategis dan referensi ilmiah bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Sebagai fondasi teoritis dalam membedah fenomena yang diteliti, penelitian ini bersandar pada beberapa grand theory dan landasan konseptual. Konsep Belajar dan Pembelajaran mengacu pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator, dan media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen mediasi yang memperkaya pengalaman interaktif siswa dengan sumber belajar.

Merujuk pada pandangan para ahli teknologi pendidikan, media pembelajaran digital merupakan format representasi informasi (teks, audio, video, animasi, grafis) yang diolah, disimpan, dan disajikan menggunakan teknologi komputerisasi dan jaringan internet. Dimensi utama dalam evaluasi media digital meliputi: (1) Interaktivitas, yaitu kemampuan media memberikan umpan balik langsung; (2) Kelengkapan multimedia, yakni perpaduan berbagai elemen indrawi; (3) Kemudahan akses (user-friendly); (4) Kesesuaian konten dengan

kurikulum (validitas materi); dan (5) Daya tarik visual (estetika antarmuka). Media yang komprehensif akan menstimulasi multiple intelligences pada diri peserta didik.

Pendidikan IPS bertumpu pada pengembangan kompetensi kewarganegaraan (civic competence) dan kepekaan sosial. Evaluasi hasil belajar IPS mengukur tiga ranah esensial taksonomi Bloom (revisi): ranah kognitif (pemahaman konsep geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi), ranah afektif (pembentukan sikap toleransi, empati, tanggung jawab sosial), dan ranah psikomotorik (keterampilan sosial seperti berdiskusi, mengobservasi, dan menyajikan laporan). Peningkatan hasil belajar IPS mencerminkan keberhasilan internalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam kerangka berpikir dan perilaku siswa.

Sejalan dengan itu, beberapa penelitian terdahulu mengafirmasi efektivitas digitalisasi pendidikan. Wulandari et al. (2025) serta Damayanti et al. (2024) menemukan bahwa integrasi media berbasis teknologi berkontribusi nyata terhadap peningkatan penguasaan materi dan keterlibatan aktif siswa di sekolah menengah. Lebih jauh, riset oleh Jannah et al. (2022) menguatkan argumen bahwa penggunaan media digital secara holistik memperbaiki tingkat retensi memori dan capaian ketuntasan belajar secara terukur.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatori kausal (associative). Desain eksplanatori digunakan karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mendeskripsikan fenomena, tetapi juga membuktikan dan menjelaskan hubungan sebab-akibat (pengaruh) antara dua variabel, yakni variabel independen (Media Pembelajaran Digital/X) terhadap variabel dependen (Hasil Belajar/Y).

Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Telaga, yang beralamat di Jln. Musa Kaluku, Bulila, Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo. Waktu penelitian dilaksanakan secara intensif menyesuaikan dengan kalender akademik semester berjalan. Populasi target dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII yang terdaftar resmi pada tahun ajaran tersebut, yang berjumlah total 238 siswa dan terdistribusi secara heterogen dalam delapan kelas paralel (VII-1 hingga VII-8).

Guna menjamin tingkat representasi data serta efisiensi sumber daya, penentuan ukuran sampel dilakukan menggunakan pendekatan statistik parametrik, yaitu formula Slovin. Dengan menetapkan tingkat presisi atau margin of error (e) sebesar 10% (0,10), kalkulasi jumlah sampel menghasilkan angka representatif sebanyak 71 responden. Untuk memastikan setiap strata (kelas) terwakili secara proporsional sesuai dengan bobot jumlah siswanya, penarikan sampel pada tingkat teknis dilakukan melalui teknik proportional random sampling.

Teknik pengumpulan data primer dilakukan secara komprehensif melalui instrumen kuesioner berskala Likert 1 hingga 5 (Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju). Kuesioner ini dirancang secara sistematis dengan menjabarkan definisi operasional variabel menjadi indikator empiris, kemudian diturunkan menjadi butir-butir pernyataan (item). Selain itu, data sekunder diperoleh melalui observasi partisipatif dan studi dokumentasi arsip akademik sekolah, termasuk daftar nilai Ulangan Tengah Semester (UTS).

Sebelum diimplementasikan pada sampel utama, instrumen penelitian diuji kelayakannya terhadap 15 responden uji coba (pilot test). Pengujian kualitas data meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dengan nilai korelasi item-total melebihi batas kritis r -tabel sebesar 0,412. Pada uji reliabilitas menggunakan formula Cronbach's Alpha, diperoleh koefisien yang melampaui cut-off value standar 0,60, sehingga instrumen dipastikan andal dan konsisten untuk digunakan.

Tahapan analisis data mencakup analisis statistik deskriptif untuk memetakan karakteristik sebaran jawaban responden, dilanjutkan dengan uji asumsi klasik, yakni uji normalitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dieksekusi melalui analisis regresi linear sederhana yang formulasinya diturunkan sebagai $Y = a + bX$, diiringi uji signifikansi parameter individual (uji-t parsial) dan analisis daya jelas model (koefisien determinasi / R-Square). Seluruh kalkulasi matematika dan inferensi statistik diproses menggunakan piranti lunak komputasi statistik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif Variabel

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menyajikan profil perseptual responden terhadap kondisi riil penerapan media pembelajaran digital dan realitas hasil belajar. Berdasarkan kompilasi data kuesioner dari 71 responden, diperoleh hasil rata-rata yang menggambarkan apresiasi tinggi dari para siswa.

Tabel 1. Distribusi Penilaian Responden terhadap Media Pembelajaran Digital.

Indikator Pengukuran	Rata-Rata Skor	Kriteria
Tingkat Interaktivitas Media	4,85	Tinggi
Kelengkapan Unsur Multimedia	4,82	Tinggi
Kemudahan Penggunaan dan Akses Media	4,64	Tinggi
Kesesuaian Media Dengan Materi Pembelajaran	4,78	Tinggi

Indikator Pengukuran	Rata-Rata Skor	Kriteria
Daya Tarik Media Pembelajaran	4,76	Tinggi
Rata-Rata Total Variabel X	4,77	Tinggi

Sumber: Data Primer Diolah (2026).

Berdasarkan Tabel 1, hasil perhitungan skor rata-rata komposit tanggapan responden terkait variabel media pembelajaran digital mencapai 4,77. Angka ini secara solid berada pada rentang kategori "Tinggi". Nilai mean 4,77 tersebut merepresentasikan ekuivalensi daya serap sebesar 95,4% dari tingkat idealitas absolut (100%). Apabila ditelisik pada level indikator, Tingkat Interaktivitas Media merajai persepsi siswa dengan rerata skor puncak 4,85. Fenomena ini membuktikan bahwa siswa sangat mengapresiasi fitur digital yang memungkinkan mereka berinteraksi secara aktif. Sebaliknya, indikator Kemudahan Penggunaan dan Akses Media menempati posisi paling buncit (4,64). Kondisi ini mengisyaratkan adanya kemungkinan hambatan teknis yang dialami sebagian siswa, seperti keterbatasan jaringan atau perangkat.

Tabel 2. Distribusi Penilaian Responden terhadap Variabel Hasil Belajar.

Indikator Ranah Pembelajaran	Rata-Rata Skor	Kriteria
Ranah Kognitif	4,71	Tinggi
Ranah Afektif	4,76	Tinggi
Ranah Psikomotorik	4,74	Tinggi
Rata-Rata Total Variabel Y	4,73	Tinggi

Sumber: Data Primer Diolah (2026).

Merujuk pada Tabel 2, instrumen evaluasi variabel hasil belajar secara keseluruhan meraih grand mean sebesar 4,73 (kategori Tinggi). Analisis per domain menunjukkan ranah Afektif menempati posisi teratas dengan rerata 4,76, mengungguli ranah Psikomotorik (4,74) dan Kognitif (4,71). Capaian tertinggi pada dimensi sikap (afektif) ini memberikan sinyal positif bahwa pemanfaatan media digital dalam pelajaran IPS sangat efektif dalam menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.

Pengujian Asumsi Klasik (Uji Normalitas)

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, hasil belajar merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Kolmogorov Smirnov-Z	1.179
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.124
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Sumber: Data Primer Diolah (2026).

Pengujian uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test mendemonstrasikan bahwa nilai statistik uji Asymptotic Significance (2-tailed) untuk residual tercatat sebesar 0,124. Karena nilai signifikansi melampaui rentang penolakan alpha ($0,124 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal. Hasil ini membuktikan kelayakan data untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan pendekatan regresi linear.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi untuk menguji pengaruh antara media pembelajaran digital terhadap hasil belajar. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Analisis regresi yang dilakukan dengan bantuan SPSS menghasilkan temuan yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Regresi dan T Hitung.

Model Regresi	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t-hitung	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig. (p-value)
1 (Constant)	28,304	5,301	-	5,339	0,000
Media Pembelajaran Digital (X)	0,597	0,074	0,697	8,068	0,000

Sumber: Data Primer Diolah (2026).

Proses iterasi regresi linear sederhana merumuskan persamaannya sebagai $Y = 28,304 + 0,597X$. Konstanta sebesar 28,304 mengisyaratkan bahwa tanpa intervensi media digital ($X=0$), performa hasil belajar (baseline capacity) siswa diprediksi di angka 28,304 poin. Sementara itu, koefisien regresi bernilai positif ($+0,597$) menjadi penanda determinan hadirnya hubungan linier positif; setiap inisiatif optimalisasi media pembelajaran digital sebesar 1 satuan, diproyeksikan memompa peningkatan capaian hasil belajar IPS sebesar 0,597 satuan.

Untuk melakukan verifikasi pembuktian validitas hipotesis (Uji t), nilai t-hitung dikonfrontasikan dengan batas toleransi t-tabel. Ditemukan nilai t-tabel sebesar 1,667 pada probabilitas dua arah (0,05). Komparasi aktual memperlihatkan dominasi absolut rasio t-hitung terhadap t-tabel ($8,068 > 1,667$), dengan nilai signifikansi 0,000. Kolaborasi pembuktian ini memvonis gugur Hipotesis Nol (H_0). Kesimpulannya tervalidasi teguh: Media pembelajaran digital terbukti secara sah dan meyakinkan memiliki pengaruh positif sekaligus signifikan dalam mendongkrak hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII.

Daya Penjelas Model (Koefisien Determinasi)

Untuk mengetahui sejauh mana keperkasaan variabel independen sanggup mendekonstruksi dinamika fluktuasi variabel dependen, dilakukan pelacakan analisis varians melalui parameter Koefisien Determinasi.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi.

Model	R (Koefisien Korelasi)	R Square (Koefisien Determinasi)	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,697	0,485	0,478	2,357

Sumber: Data Primer Diolah (2026).

Analisis memperlihatkan nilai R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,697 dan nilai R-Square sebesar 0,485. Hal ini membuktikan bahwa proporsi variasi peningkatan kinerja hasil belajar siswa kelas VII mampu dijelaskan secara mutlak sebesar 48,5% oleh efektivitas media pembelajaran digital. Sementara itu, residu varian sebesar 51,5% dipengaruhi oleh determinan lain di luar jangkauan radar penelitian ini, seperti kultur literasi keluarga, kualitas pedagogik pendidik, dan motivasi intrinsik siswa.

Pembahasan Interdisipliner dan Implikasi Teoretis

Arsitektur temuan kuantitatif yang membuktikan kedigdayaan pengaruh positif signifikan media pembelajaran digital memberikan penegasan ontologis terhadap teori konstruktivisme modern. Fitur interaktif, integrasi pergerakan visual-audio yang harmonis, dan fleksibilitas eksplorasi nirbatas mampu menyederhanakan materi IPS yang secara alamiah bersifat konseptual dan historis menjadi potongan-potongan pengalaman belajar yang mikro, kontekstual, dan menghibur bagi generasi siswa masa kini.

Peralihan metode transfer ilmu dari yang berstatus ortodoks-verbal (ceramah murni) menuju orkestrasi pembelajaran digital memberikan jaminan tergesernya otoritas berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi habituasi belajar merdeka berbasis aktivitas siswa (student-centered learning). Implikasinya, daya resiliensi konsentrasi siswa dalam mencerna kompleksitas alur sejarah maupun peta geografi menjadi lebih tangguh, yang pada gilirannya melesatkan angka pencapaian evaluasi akademik.

Konsistensi empiris dari rasionalisasi teori ini menemukan gema validasinya dengan temuan Wulandari et al. (2025) serta Damayanti et al. (2024), yang berkonklusi sepakat bahwa difusi inovasi berupa penanaman teknologi media digital sanggup merevitalisasi minat belajar. Relasi kausal ini juga beririsan tajam dengan riset Jannah et al. (2022) yang menegaskan bahwa literasi media teknologi merupakan instrumen sentral untuk memastikan tersampainya esensi ilmu sosial kemasyarakatan ke dalam relung pemahaman memori jangka panjang (long-term memory) peserta didik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan konklusi yang tegas bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara statistik antara efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap akselerasi pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 1 Telaga. Kualitas manajerial, daya tarik visual, dan kapabilitas interaktivitas media digital instruksional terbukti berkorelasi paralel dengan lompatan prestasi akademik siswa, yang mampu menjelaskan varians hasil belajar sebesar 48,5%. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan siswa dalam menangkap esensi materi IPS sangat dipengaruhi oleh kecakapan guru dan sekolah dalam menyajikan fasilitas pembelajaran interaktif.

Menyikapi hal tersebut, sangat disarankan kepada pihak manajemen sekolah untuk memperkuat restrukturisasi infrastruktur Information and Communication Technology (ICT) di setiap kelas, sementara bagi tenaga pendidik direkomendasikan untuk terus mengikuti lokakarya guna meningkatkan literasi dan kompetensi merekayasa media ajar digital yang kontekstual. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terbatas pada desain regresi linear sederhana pada satu locus demografi sekolah. Oleh karenanya, peneliti di masa mendatang sangat direkomendasikan untuk mengembangkan model multivariat kompleks dengan mengikutsertakan variabel mediasi, seperti kemandirian belajar, dukungan orang tua, atau gaya belajar kognitif, serta memperluas cakupan populasi geografis guna memperkaya generalisasi keilmuan yang lebih kokoh.

DAFTAR REFERENSI

- Ahunaya, D., Purba, G. R., Sari, I. P., Khairunnisa, R., Aulina, P., Lubis, U., Yusnaldi, E., Negeri, I., & Utara, S. (2025). Peran media digital dalam pembelajaran kompetensi fakta dan konsep pada mata pelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Mudabbir Pendidikan*, 5, 200–211.
- April, N., Belajar, H., Pada, S., & Pelajaran, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbentuk majalah digital terhadap motivasi belajar siswa dan percepatan serapan kognitif di sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(2), 261–276. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i2.30862>
- Aspari, A. A. (2020). Pengaruh penggunaan media digital dan kelas literasi secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa dan penguatan pendidikan karakter di era modernisasi. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 13(1), 47–59. <https://doi.org/10.33557/binabahasa.v13i01.934>
- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh implementasi media pembelajaran digital (video animasi terstruktur) terhadap hasil belajar IPAS terpadu pada siswa kelas IV sekolah dasar inklusi. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4218–4226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653>

- Damayanti, S., Fandir, A. F., & Nurfidah, N. (2024). Analisis empiris pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap hasil belajar kompetensi pedagogis siswa di sekolah menengah perkotaan dan perdesaan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 12–18.
- Fajriyah, I. (2024). *Pengaruh penggunaan media digital edukatif terhadap hasil pembelajaran dan retensi pemahaman Fikih kelas XI siswa di MAN 21 Jakarta*. (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Husain, I., Bumulo, F., Mahmud, M., & Koniyo, R. (2026). Dinamika efektivitas pengaruh penerapan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar evaluatif siswa. *Journal of Economic Education*, 14(1), 33–39.
- Jannah, V. N., Setiyani, S., & Fatimah, S. (2022). Efek mediasi literasi informasi pada pengaruh media pembelajaran inovatif dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa tingkat lanjut. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 284–292.
- Komarullah, H., Utami, Y. T., & Arifandi, M. Z. (2024). Studi komparatif pengaruh sistem pembelajaran berbasis ekosistem digital terhadap efektivitas pencapaian pedagogis dan hasil belajar siswa di era kenormalan baru. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Abad 21*, 2(1), 63–76.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Tinjauan mendalam mengenai determinasi multi-faktor eksternal penyebab rendahnya hasil belajar sosiokognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.
- Putri, R. A. (2023). Akselerasi dan disrupsi pengaruh teknologi dalam transformasi perubahan manajemen pembelajaran di era digital native. *Journal of Computers and Digital Business Strategy*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Evaluasi kritis penggunaan strategi media pembelajaran digital terpadu dalam meningkatkan resiliensi motivasi belajar siswa berdasarkan triangulasi perspektif guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*, 1(2), 120–134.
- Wulandari, E., Elda, R. F., Qolby, H. R., & Rifa, E. J. (2025). Analisis kausal-komparatif perbandingan efektivitas integrasi media pembelajaran digital terhadap fluktuasi hasil belajar antara kelas intervensi eksperimen dan kelas kontrol konvensional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Humaniora Terapan*, 3(3), 533–545.