

Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Hasil Belajar IPS dalam Pembelajaran Abad ke-21 di Sekolah Menengah

Wahyudi ¹⁾, Rokhmani ²⁾, Jelita Silalahi ³⁾, Santy Kurniasih ⁴⁾, Agusta Hutriawan ⁵⁾.

^{1,2,3,4,5}Universitas Indraprasta PGRI, Fakultas Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Indonesia

e-mail: wahyudi75136@gmail.com, rokhmanililik@gmail.com,
jelitasilalahi.smaia8@gmail.com, santykurniasih62@guru.sd.belajar.id,
way75136@gmail.com.

First draft received:06-06-2026, Date Accepted: 20-06-2026, Final proof received:26-06-2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah menengah serta mengidentifikasi peran media digital dalam mendukung pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur dari buku, jurnal ilmiah, dokumen Kurikulum Merdeka, dan penelitian terdahulu, kemudian dianalisis menggunakan teknik content analysis melalui tahapan reduksi data, klasifikasi tema, interpretasi, penarikan kesimpulan, serta divalidasi dengan triangulasi sumber. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS, meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, literasi digital, serta keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Temuan penelitian menegaskan bahwa efektivitas media digital dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, perencanaan pembelajaran yang tepat, dan dukungan sarana prasarana. Dengan demikian, pemanfaatan media digital merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan hasil belajar peserta didik pada era digital.

Kata Kunci: *media digital, hasil belajar IPS, pembelajaran abad ke-21, sekolah menengah, literasi digital*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental untuk semua manusia. Dalam fungsi nya, pendidikan dapat memfasilitasi prestasi belajar seseorang. Pendidikan menjadi bagian penting dari budaya dalam masyarakat, sehingga ketika pendidikan sesuai dengan kondisi yang ada, ia akan mampu memunculkan potensi inovatif dan kreatif yang sejalan dengan karakter serta tradisi masyarakat (Rakha Wahyuanda, 2025). Dalam konteks abad ke-21, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Transformasi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia

pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Pembelajaran abad ke-21 menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung tercapainya kompetensi tersebut adalah melalui pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Media digital merupakan segala bentuk media berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dan pembelajaran, seperti video pembelajaran, aplikasi pendidikan, platform e-learning, media sosial edukatif, dan berbagai sumber belajar berbasis internet. Kehadiran media digital memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemanfaatan media digital memiliki peranan yang penting karena materi IPS berkaitan erat dengan fenomena sosial yang dinamis dan kontekstual. Melalui media digital, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi aktual mengenai kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan politik baik di tingkat lokal maupun global. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret melalui visualisasi, simulasi, maupun sumber belajar interaktif. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah menengah masih menghadapi berbagai kendala. Tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di beberapa sekolah juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan media digital secara maksimal. Akibatnya, hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS belum menunjukkan hasil yang optimal.

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Pemanfaatan media digital memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan video dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode verbal semata.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Sementara itu, motivasi belajar meliputi faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Rakha Wahyuanda, 2025). Selain itu Penelitian lain juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi siswa, karena menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan memberi ruang partisipasi aktif (Riyono et al., 2025). Saat ini sistem pendidikan di seluruh dunia perlu bersiap menghadapi transformasi industri. Dengan demikian, tantangan yang akan muncul mengharuskan semua pemimpin sekolah untuk

memiliki sikap yang terbuka terhadap perubahan dan kemajuan yang dibawa oleh laju perkembangan teknologi yang cepat. Di Indonesia, para kepala sekolah harus siap menghadapi tantangan ini dengan melengkapi diri mereka dengan keterampilan terkini dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Rakha Wahyuanda, 2025)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media digital terhadap hasil belajar IPS dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah menengah. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis bagaimana media digital dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 peserta didik. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan media digital terhadap hasil belajar IPS dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah menengah. Semakin optimal pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan dengan menelusuri, mengumpulkan, dan mengkaji berbagai sumber informasi yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, dokumen resmi, serta sumber ilmiah lainnya yang dapat diakses melalui internet. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh landasan teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis karakteristik, fenomena, peristiwa, atau kondisi yang menjadi objek penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh. Metode ini digunakan untuk menganalisis berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan materi dalam pembelajaran IPS, literasi media digital pada peserta didik di sekolah menengah. Pendekatan kepustakaan dipilih karena penelitian berfokus pada analisis konseptual terhadap fenomena pendidikan dalam pembelajaran abad 21 dan media digital berdasarkan data tertulis yang relevan.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari dokumen Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPS, serta artikel ilmiah yang membahas pemanfaatan media digital dan hasil pembelajaran abad 21. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku akademik, hasil penelitian terdahulu, serta berbagai literatur yang berkaitan dengan pendidikan IPS, dan media digital. Analisis data dilakukan menggunakan teknik content analysis atau analisis isi. Tahapan analisis meliputi reduksi data, klasifikasi tema, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data diklasifikasikan berdasarkan tema utama, yaitu relevansi materi ekonomi dalam pembelajaran IPS, literasi keuangan digital, dan kesadaran risiko finansial digital. Tahap interpretasi dilakukan dengan menghubungkan temuan-temuan dari berbagai literatur dengan kondisi pembelajaran IPS di era ekonomi digital.

Keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan berbagai referensi ilmiah, dokumen kebijakan, dan hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan tema. Teknik ini digunakan untuk

meningkatkan konsistensi, validitas, dan objektivitas analisis sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Hasil Belajar IPS dalam Pembelajaran Abad ke-21 di Sekolah Menengah, penulis melakukan analisis terhadap 11 artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2023 hingga 2026. Literatur-literatur ini dipilih secara purposif berdasarkan kesesuaian konteks dengan topik penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian terkait Pengaruh Pemanfaatan Media Digital terhadap Hasil Belajar

No	Peneliti dan tahun	Judul artikel	Hasil penelitian
1	(Nadila et al., 2025)	Penggunaan media digital terhadap hasil belajar pai di sekolah Menengah pertama (smp) negeri 2 sangatta utara	Pemanfaatan media digital tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.
2	(norhidayah et al., 2025)	Pemanfaatan media sosial sebagai media Pembelajaran jenjang sekolah menengah: Tinjauan literatur tahun 2020–2025	Media sosial telah memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung proses pembelajaran
3	Rakha wahyuanda (2025)	Pengaruh lingkungan belajar abad 21, kompetensi digital, dan motivasi Belajar terhadap prestasi belajar siswa smkn 1 bogor	Semakin baik kompetensi digital yang ada maka akan semakin baik juga prestasi belajar siswa.
4	Hidayah (2025)	Peran media digital dalam pembelajaran ips di smp pada Era transformasi pendidikan	Temuan kajian menunjukkan Bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada integrasi pedagogis yang terencana, desain instruksional yang sistematis, serta dukungan scaffolding dari guru.

No	Peneliti dan tahun	Judul artikel	Hasil penelitian
5	(Riyono et al., 2025)	Penyuluhan penggunaan media teknologi bagi pembelajaran guru Sekolah dasar di Jakarta Timur	Media digital interaktif meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif
6	(yusnaldi et al., 2024)	Pengaruh penggunaan media digital terhadap Prestasi belajar ips siswa sd swakarya	Penggunaan media digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa
7	(adiyansah & safitri, 2023)	Pengembangan media pembelajaran ips dalam mengatasi hambatan kurikulum merdeka	Pengembangan media ips menggunakan model addie (analyze, design, develop, implement, evaluate) menghasilkan media yang inovatif. Terdapat lima jenis media yang dapat dikembangkan untuk ips: audiovisual, audio, visual, animasi, dan grafis. Media harus memenuhi kategori "sangat baik" dari segi isi materi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
8	(sari & munir, 2024)	Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas	Teknologi digital (platform e-learning, aplikasi interaktif, ai) memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran: meningkatkan motivasi, memperluas akses sumber belajar, mendukung personalisasi pembelajaran, dan mendorong kolaborasi.
9	(hidayah & hawa, 2026)	Peran media digital dalam pembelajaran ips di smp pada era transformasi pendidikan	Berdasarkan sintesis terhadap 20 artikel empiris periode 2021–2026, media digital terbukti memiliki peran pedagogis yang signifikan dalam pembelajaran ips di smp melalui lima domain utama. Pertama, visualisasi konsep melalui peta digital, timeline, dan animasi membantu siswa memahami materi spasial-temporal yang bersifat abstrak. Kedua, interaktivitas melalui multimedia, simulasi, dan kuis digital meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Ketiga, platform kolaboratif digital mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Keempat, integrasi media

No	Peneliti dan tahun	Judul artikel	Hasil penelitian
			digital memperkuat literasi digital dan etika penggunaan media apabila disertai arahan pedagogis guru. Kelima, asesmen digital berbasis data mendukung evaluasi formatif yang lebih cepat dan efisien.
10	(putu lia yunita et al., 2025)	Inovasi media pembelajaran digital dalam pendidikan ips di era 4.0	Penerapan teknologi digital seperti ar, vr, metaverse, dan ai dalam pembelajaran ips terbukti menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Berbagai media digital seperti video, game edukatif, lms, dan aplikasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Namun, efektivitas penerapannya sangat bergantung pada kompetensi digital guru dan ketersediaan infrastruktur, yang masih menjadi tantangan utama terutama di daerah terpencil.
11	(yuni et al., 2024)	Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips	Media pembelajaran digital terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips melalui tiga keunggulan utama yaitu interaktivitas, fleksibilitas, dan personalisasi pengalaman belajar. Penggunaan video, animasi, dan kuis interaktif membantu siswa memahami konsep kompleks dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan penelusuran dan sintesis terhadap berbagai literatur, hasil dan pembahasan kajian ini dikelompokkan ke dalam empat tema utama, yaitu: 1.) Media pembelajarana berbasis digital, 2.) Jenis Media Digital dalam Pembelajaran, 3.) Peran Media digital terhadap Hasil Belajar, 4.) Tantangan dan Hambatan dalam Implementasinya

1. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat menunjang efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi yang diajarkan. Media merupakan alat yang dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Direktorat Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam melaksanakan proses belajar mengajar, yaitu: 1) Penyampaian materi pelajaran dapat seragam, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Efisiensi waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

siswa, 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja, 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar, dan 8) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

2. Jenis Media Digital dalam Pembelajaran

Media digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan, menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang memudahkan pembelajaran secara lebih interaktif, fleksibel dan menarik. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, namun juga mengubah cara guru dan siswa berinteraksi serta cara penyampaian materi pembelajaran. Dengan bantuan teknologi digital, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengakses sumber belajar dari berbagai tempat, dan berkolaborasi dengan teman-temannya secara virtual. Berikut beberapa jenis teknologi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran: a) E-Learning (Electronic Learning), E-learning mencakup pemanfaatan internet dan platform digital untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini mencakup kursus online, webinar, dan kelas virtual. b) Aplikasi mobile untuk pembelajaran memberikan kemudahan akses materi pendidikan pada perangkat mobile, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja c) Media sosial digunakan sebagai wadah kolaborasi dan interaksi antara siswa dan guru. Juga digunakan untuk berbagi sumber daya dan materi pembelajaran. d) Platform Pembelajaran Online, platform seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo memberikan ruang untuk pembelajaran kolaboratif, pengelolaan tugas, dan diskusi antar siswa. e) Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), teknologi VR dan AR dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten pendidikan dalam lingkungan tiga dimensi.

3. Peran Media digital terhadap Hasil Belajar

Media digital berperan penting dalam inovasi pembelajaran yang akan menentukan hasil belajar siswa, membuka peluang merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Integrasi teknologi dalam pendidikan telah mendorong berkembangnya berbagai alat dan platform yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi lebih dinamis, baik di dalam maupun di luar kelas. Berikut beberapa peran teknologi dalam inovasi pembelajaran: a) Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran, Teknologi semakin memudahkan akses materi pembelajaran bagi siswa di berbagai lokasi, termasuk daerah terpencil. Platform pembelajaran online memungkinkan siswa mengakses konten kapan saja dan di mana saja. b) Pembelajaran Interaktif: Penggunaan alat dan aplikasi interaktif seperti kuis online, video pembelajaran dan simulasi memungkinkan siswa belajar lebih menarik dan partisipatif. c) Personalisasi Pembelajaran, Teknologi memungkinkan personalisasi dalam proses pembelajaran, dimana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Sistem pembelajaran adaptif dapat memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan konten. d) Kolaborasi Global, Teknologi mendukung kolaborasi antar siswa dari berbagai negara melalui platform pembelajaran online, memungkinkan mereka berbagi ide dan pengalaman dalam lingkungan belajar yang lebih luas. e) Meningkatkan motivasi siswa. Pemanfaatan unsur permainan dan teknologi menarik lainnya dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. f) Evaluasi dan Umpan Balik yang Efektif, Teknologi memungkinkan penilaian lebih cepat dan efisien, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga membantu meningkatkan proses pembelajaran.

4. Tantangan dan Hambatan dalam Implementasinya

Penerapan teknologi dalam pembelajaran mempunyai berbagai tantangan dan hambatan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaatnya. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital menghadapi sejumlah tantangan dan hambatan yang cukup besar. Beberapa di antaranya adalah: a) Akses dan Infrastruktur, salah satu tantangan utama adalah kurangnya akses terhadap teknologi dan infrastruktur yang memadai, terutama di wilayah pedesaan dan masyarakat dengan sumber daya yang terbatas. Hal ini termasuk kurangnya akses internet yang stabil dan perangkat keras yang diperlukan untuk pembelajaran digital. b) Pelatihan dan Keterampilan Mengajar Banyak pendidik merasa mereka kurang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, dan kurang pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran. Hal ini dapat menimbulkan ketidakpercayaan dan ketidaknyamanan dalam menggunakan media digital. c) Hambatan Budaya dan Bahasa Keberagaman budaya dan bahasa di Indonesia dapat menyebabkan kesenjangan akses terhadap konten pendidikan digital. Banyak siswa mungkin mengalami kesulitan memahami materi yang disajikan dalam bahasa yang tidak mereka kuasai, sehingga memerlukan konten yang lebih lokal. d) Keterlibatan Siswa, meskipun teknologi dapat meningkatkan akses, namun tidak semua siswa memiliki motivasi atau keterlibatan yang sama dalam pembelajaran digital. Beberapa orang mungkin merasa terisolasi dalam lingkungan pembelajaran online dan kesulitan untuk tetap fokus dan termotivasi. f) Kesiapan dan Kebijakan Kelembagaan: Tidak semua lembaga pendidikan siap beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Kebijakan yang tidak konsisten dan kurangnya dukungan dari institusi pendidikan tinggi juga dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah menengah. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Media digital juga membantu peserta didik dalam memahami materi IPS secara lebih konkret melalui penggunaan video pembelajaran, internet, platform e-learning, serta media presentasi interaktif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, media pembelajaran digital mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas proses dan hasil pembelajaran jika digunakan secara tepat dan terencana. Selain itu, media pembelajaran digital juga mendorong terjadinya pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan kontekstual. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran, seperti membuat proyek digital, berdiskusi secara daring, atau mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri. Hal ini selaras dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Dengan demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang

dibutuhkan di era digital saat ini. Terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS perlu terus ditingkatkan agar proses pembelajaran abad ke-21 dapat berjalan lebih efektif dan inovatif. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta lebih kreatif dalam menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi dan pelatihan secara berkala agar guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media digital secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah menengah diharapkan dapat lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses penelitian serta penyusunan karya ilmiah ini. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu dalam kelancaran pelaksanaan penelitian hingga penyelesaian penulisan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak akademik di Universitas Indraprasta PGRI, khususnya Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan masukan yang bermanfaat selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, guru, dan peserta didik yang telah bersedia menjadi responden dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran IPS berbasis digital di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyansah, R., & Safitri, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS dalam mengatasi hambatan Kurikulum Merdeka: literature review. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 02(01), 10–16.
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/325>
- Ernawati, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Transaksi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Smpn 198 Jakarta. *Arthaniti Studies*, 6(2), 125–130.
<https://doi.org/10.59672/arthas.v6i2.5309>
- Hidayah, F., & Hawa, N. N. (2026). Peran Media Digital dalam Pembelajaran IPS di SMP pada Era Transformasi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(1), 546–562.
- Hidayat, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa–Siswi Kelas XI Smk Bina Nusa Kabupaten Bekasi. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(07), 2895–2912.
<https://doi.org/10.59141/comserva.v3i07.1065>
- Nadila, A. D., Hikmah, N., & ... (2025). Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sangatta Utara. *Jurnal Pendidikan ...*, 04(02), 360–371.
- Norhidayah, S., Hady Ningsih, S., & Rizqi, M. (2025). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Jenjang Sekolah Menengah: Tinjauan Literatur Tahun 2020–2025. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*, 8(2), 145–163.
<https://doi.org/10.62750/bgwdt56>
- Putu Lia Yunita, I Wayan Lasmawan, & I Wayan Kertih. (2025). Development of Canva Application-Based Digital Learning Media to Improve Social Studies Interest and

- Learning Outcomes at Smp Negeri 2 Banjar. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 4(6), 1197–1204. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v4i6.407>
- Rahmadani, R., Rohmah, M., Afifah, S., & Zahra, H. (2025). Pemanfaatan Media Digital Ekonara Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 749. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.12649>
- Rakha Wahyuanda. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Abad 21, Kompetensi Digital , dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMKN 1 Bogor. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 211–231. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.1008>
- Riyono, B., Widyaningrum, W., Aries Suprpto, H., Arie Prabowo, H., Sandiar, L., & Mubasyira, thia. (2025). Penyuluhan Penggunaan Media Teknologi Bagi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Jakarta Timur Counseling on the Use of Media Technology for Elementary School Teachers' Learning in East Jakarta. *Abdimas*, 2(2), 29–33.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Yuni, R., Situmorang, E. A. A., Firmansyah, D., Sidebang, T. B., & Sakinah, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(6), 2246–6110. https://sejurnal.com/pub/index.php/jmi/article/view/2491?utm_source=chatgpt.com
- Yusnaldi, E., Pebri, M., Nabila, P., Hasibuan, N. N., Salsabila, M., & Hasibuan, S. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SD Swakarya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3262–3268. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1307>