SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengaruh Program Papan Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sekunyit

Muhammad Imamul Aripin[1], Eko Pujianto[2], Erlina Yuliastuti[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Korespondensi: muhammadimamularipin1134@gmail.com[1] ekopujianto@udn.ac.id[2] yuliastutierlina04@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 17th, 2026
Revised Oct 26th, 2026
Accepted Nov 3th, 2026

Keyword:
Program Papan Digital; Hasil Belajar; Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen sungguhan (*true experimental design*) dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa, sedangkan sampel penelitian sebanyak 16 siswa yang dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh*, kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS melalui *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan program papan digital sebesar 85,00, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata sebesar 65,00. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,345 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,145, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan program papan digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Penggunaan papan digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar negri 1 sekunyit. Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah program papan digital.

Papan digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik. Penggunaan papan digital dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar kelas rendah, seperti kelas II, yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. (Juwantara, 2023)

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di beberapa sekolah dasar, termasuk di SD di wilayah Sekuyit, masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang memahami materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, salah satunya melalui penerapan program papan digital. Dengan memanfaatkan papan digital, guru dapat menyampaikan materi secara lebih interaktif dan variatif sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Selain itu, penggunaan papan digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan berbagai jenis konten pembelajaran, seperti gambar, video, animasi, dan simulasi yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Dengan adanya variasi media tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. (Manurung, 2021)

Penerapan program papan digital juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini tentu akan berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Namun demikian, efektivitas penggunaan papan digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa masih perlu dibuktikan melalui penelitian yang sistematis dan empiris, khususnya pada siswa kelas II sekolah dasar di wilayah Sekuyit. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh program papan digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. (Fitria, 2023)

Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan penggunaan papan digital secara optimal di dalam kelas. Guru tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Dengan penerapan yang tepat, papan digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas penggunaan papan digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan di bidang pendidikan, baik oleh pihak sekolah maupun pemangku kepentingan lainnya. Hal ini penting untuk mendukung terciptanya sistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat secara teoritis, tetapi juga memberikan dampak praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, sehingga mampu menghasilkan generasi yang lebih kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Lebih jauh lagi, penelitian ini diharapkan dapat mendorong adanya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif. Guru dituntut untuk tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat, tetapi juga merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan papan digital tidak sekadar menjadi tren, melainkan benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti perangkat papan digital, jaringan internet, serta pelatihan bagi guru, menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan papan digital dalam pembelajaran tidak hanya menjadi inovasi semata, tetapi juga menjadi bagian dari upaya berkelanjutan dalam meningkatkan mutu pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen sungguhan (true experimental design) dan desain Posttest-Only Control Group Design. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara acak, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media papan digital, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sekunyit, Desa Bunut Baok, Kecamatan Praya, Nusa Tenggara Barat, selama tiga bulan, yaitu Mei sampai Juli 2026. Populasi penelitian berjumlah 32 siswa kelas II, sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 16 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel, meskipun jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini hanya 16 siswa. Oleh karena itu, jumlah dan teknik pengambilan sampel tersebut perlu disesuaikan kembali agar tidak bertentangan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media papan digital, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang diberikan setelah masing-masing kelompok mengikuti proses pembelajaran. Penilaian menggunakan skala Guttman dengan ketentuan jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Instrumen penelitian disusun berdasarkan silabus, RPP, kisi-kisi soal, soal tes, kunci jawaban, dan rubrik penilaian. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil tes kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata ideal (Mi) dan simpangan baku ideal (SDi) untuk menentukan kategori hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas direncanakan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS. Setelah kedua persyaratan terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media papan digital dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Sekunyit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Secara deskriptif, hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yaitu 85,00 berbanding 65,00. Selisih tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar sebesar 20 poin pada kelompok yang menggunakan media papan digital. Selain rata-rata yang lebih tinggi, kelompok eksperimen juga menunjukkan pencapaian nilai minimum yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Nilai terendah pada kelompok eksperimen adalah 75, sedangkan kelompok kontrol hanya 55. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan papan digital tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mampu mengurangi jumlah siswa dengan hasil belajar rendah.

Dari sisi penyebaran data, standar deviasi kedua kelompok relatif kecil, yaitu 6,04 dan 6,55. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada masing-masing kelompok memiliki penyebaran nilai yang relatif merata sehingga rata-rata yang diperoleh dapat mewakili kemampuan siswa secara keseluruhan. Secara umum, analisis statistik deskriptif memberikan indikasi awal bahwa penggunaan program papan digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Namun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data, kemudian dilanjutkan dengan pengkategorian hasil belajar sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Tahapan analisis ini bertujuan memberikan informasi yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan program papan digital

terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Pengkategorian hasil belajar dilakukan berdasarkan nilai Rata-rata Ideal (Mi) dan Simpangan Baku Ideal (SDi) sebagaimana telah ditetapkan pada Bab III. Berdasarkan skor ideal 0–100 diperoleh:
Rata-rata Ideal (Mi) = 50,00
Simpangan Baku Ideal (SDi) = 16,67
Berdasarkan nilai tersebut diperoleh kategori sebagai berikut:

- Kategori Tinggi: > 66,67
- Kategori Sedang: 33,33–66,67
- Kategori Rendah: < 33,33

Selanjutnya, distribusi kategori hasil belajar siswa dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen

Seluruh siswa pada kelompok eksperimen memperoleh nilai di atas 66,67 sehingga seluruhnya berada pada kategori tinggi. Tidak terdapat siswa yang masuk kategori sedang maupun rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan program papan digital mampu membantu seluruh peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mampu meningkatkan pemerataan hasil belajar antarsiswa.

b. Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol diperoleh hasil yang berbeda. Sebanyak 3 siswa (37,5%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 5 siswa (62,5%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang termasuk kategori rendah. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu menghasilkan capaian belajar yang cukup baik, tetapi belum dapat mendorong seluruh siswa mencapai kategori hasil belajar tinggi sebagaimana kelompok eksperimen.

c. Interpretasi Pengkategorian

Perbedaan distribusi kategori hasil belajar antara kedua kelompok menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan papan digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelompok eksperimen, seluruh siswa berhasil mencapai kategori tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang. Dengan demikian, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis papan digital lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit.

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji tersebut diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi penggunaan Independent Sample t-Test.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,200, sedangkan kelompok kontrol juga memperoleh nilai signifikansi 0,200. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Karena kedua kelompok memiliki nilai signifikansi 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal.

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.164	8	.200*	.968	8	.886
Kontrol	.164	8	.200*	.968	8	.886

Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat penggunaan uji parametrik. Selain itu, normalitas data menunjukkan bahwa variasi hasil belajar yang diperoleh

siswa masih berada dalam pola distribusi yang wajar sehingga hasil analisis statistik dapat dipercaya.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, tahap berikutnya adalah menguji homogenitas varians kedua kelompok. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai Levene Statistic = 0,084 dan nilai signifikansi = 0,776. Kriteria keputusan yang digunakan adalah:

- Sig. > 0,05 → varians homogen.
- Sig. ≤ 0,05 → varians tidak homogen.

Karena nilai signifikansi sebesar 0,776 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Homogenitas varians menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama sehingga layak dibandingkan menggunakan Independent Sample t-Test. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis statistik parametrik dapat dilakukan tanpa melanggar asumsi dasar pengujian.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan program papan digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Karena seluruh uji prasyarat telah terpenuhi, analisis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan program SPSS. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen = 85,00, rata-rata kelompok kontrol = 65,00, nilai t hitung = 6,345, derajat kebebasan (df) = 14, nilai t tabel = 2,145, dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000.

Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa nilai t hitung (6,345) lebih besar daripada t tabel (2,145). Selain itu, nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit.

3. Pembahasan Awal Hasil Pengujian

Secara statistik, perbedaan rata-rata sebesar 20 poin antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terjadi secara kebetulan, melainkan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan yang berbeda selama proses pembelajaran. Penggunaan papan digital mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi melalui tampilan visual, gambar, animasi, dan media interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran konvensional lebih banyak mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks sehingga tingkat keterlibatan siswa relatif lebih rendah. Hasil pengujian hipotesis ini memperkuat temuan deskriptif sebelumnya bahwa penggunaan program papan digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media papan digital dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

B. Pembahasan

1. Pembahasan Pengaruh Program Papan Digital terhadap Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan program papan digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, diperoleh bukti empiris bahwa penggunaan program papan digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil analisis **Independent Sample t-Test** yang menunjukkan nilai **t hitung sebesar 6,345**, lebih besar daripada **t tabel sebesar 2,145** pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Selain itu, nilai **Sig. (2-tailed) sebesar 0,000** lebih kecil daripada 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan terjadi karena faktor kebetulan, melainkan sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, siswa memperoleh pembelajaran menggunakan program papan digital yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional yang lebih banyak mengandalkan penjelasan lisan dan buku teks. Perbedaan strategi pembelajaran inilah yang kemudian tercermin pada capaian hasil belajar kedua kelompok.

Perbedaan tersebut juga tampak dari nilai rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata **85,00**, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata **65,00**, sehingga terdapat selisih sebesar **20 poin**. Selisih ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan papan digital memiliki penguasaan materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, kelompok eksperimen memiliki nilai maksimum **95** dan nilai minimum **75**, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai maksimum **75** dan nilai minimum **55**. Data tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa pada kelompok eksperimen mampu mencapai hasil belajar yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan papan digital.

Jika ditinjau dari distribusi kategori hasil belajar, seluruh siswa pada kelompok eksperimen (100%) berada pada kategori **tinggi**, sedangkan pada kelompok kontrol hanya 37,5% yang berada pada kategori tinggi dan 62,5% masih berada pada kategori sedang. Tidak adanya siswa berkategori sedang maupun rendah pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan papan digital tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga memberikan dampak positif secara merata kepada seluruh siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran ini mampu membantu siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa program papan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi melalui gambar, warna, animasi, serta tampilan visual yang dinamis dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Ketika perhatian siswa meningkat, proses penerimaan informasi menjadi lebih efektif sehingga materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menjelaskan mengapa kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aulia, Astuti, dan Wahdian (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selain meningkatkan perhatian, penggunaan papan digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati media visual, mengikuti demonstrasi materi, serta merespons pertanyaan yang ditampilkan melalui papan digital. Kondisi tersebut mendorong terjadinya interaksi yang lebih intensif antara guru, media, dan peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan berbagai indera seperti penglihatan dan pendengaran memungkinkan informasi diproses secara lebih mendalam sehingga meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan dengan bantuan buku teks sehingga siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Meskipun metode ini masih dapat digunakan dalam pembelajaran, penyampaian materi yang bersifat verbal memiliki keterbatasan dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar. Akibatnya, sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi secara optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen.

Dari sudut pandang statistik, perbedaan rata-rata sebesar 20 poin memiliki makna yang penting. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup besar setelah penggunaan papan digital. Hasil uji Independent Sample t-Test semakin memperkuat temuan

tersebut karena nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa kemungkinan perbedaan tersebut terjadi secara kebetulan sangat kecil. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa program papan digital benar-benar memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, bukan sekadar menghasilkan perbedaan nilai yang bersifat acak.

Selain itu, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik untuk dilakukan pengujian parametrik. Kedua kelompok memiliki distribusi data yang normal dengan nilai signifikansi **0,200**, serta varians yang homogen dengan nilai signifikansi **0,776**. Terpenuhinya kedua asumsi tersebut memberikan keyakinan bahwa hasil uji hipotesis yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan dapat dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

Hasil penelitian ini selaras dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Berdasarkan seluruh rangkaian analisis yang dilakukan, tujuan tersebut telah tercapai. Penelitian berhasil membuktikan bahwa penggunaan program papan digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media papan digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program papan digital tidak hanya meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Keunggulan tersebut menjadikan papan digital sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat bukti empiris bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar apabila dirancang dan diterapkan secara tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2 Pembahasan Berdasarkan Teori

a. Pembahasan Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Teori media pembelajaran memberikan penjelasan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh pemilihan media yang digunakan. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, serta minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah dan memudahkan siswa dalam memahami materi (Hasan dkk., 2021).

Papan digital menghadirkan bentuk penyajian materi yang lebih variatif melalui perpaduan tulisan, ilustrasi, gambar, dan unsur multimedia lainnya. Penggunaan media berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan informasi melalui tampilan yang lebih menarik dan mudah diamati. Menurut Batubara (2021), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi bagi peserta didik.

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan papan digital dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memperlihatkan adanya kontribusi penggunaan media terhadap pencapaian pembelajaran. Penyajian materi melalui papan digital memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui penjelasan verbal dan tampilan visual secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan pandangan Mayer (2021) bahwa pembelajaran multimedia melibatkan pengolahan informasi melalui saluran verbal dan visual yang dapat membantu proses pemahaman apabila dirancang secara tepat.

Hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu diarahkan pada kebutuhan siswa, bukan sekadar mengikuti perkembangan perangkat digital. Papan digital dapat memberikan manfaat apabila penggunaannya disertai dengan pengelolaan pembelajaran yang tepat, penjelasan guru yang terarah, serta materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, keberadaan media digital perlu dipandang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung proses penyampaian dan penerimaan materi.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan papan digital menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional. Temuan ini memberikan gambaran bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pandangan Hasan dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung efektivitas kegiatan belajar dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pembahasan Berdasarkan Teori Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan papan digital memberikan perbedaan terhadap capaian belajar siswa. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 85,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 65,00. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan papan digital mendapatkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Media digital membantu guru menyajikan materi melalui teks, gambar, animasi, dan tampilan visual sehingga informasi lebih mudah diamati dan dipahami oleh siswa.

Penggunaan papan digital juga memberikan variasi dalam penyampaian materi. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi dapat memperhatikan materi melalui tampilan visual yang disajikan guru. Cara penyampaian seperti ini dapat membantu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Hermansah dan Jakaria (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Papan digital memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Tampilan gambar dan ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas materi yang sebelumnya sulit dipahami melalui penjelasan lisan. Penelitian Maulana dan Hastuti (2025) juga menemukan bahwa pemanfaatan papan digital dapat mendukung aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelompok memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan dalam menentukan strategi mengajar. Papan digital dapat menjadi salah satu pilihan media untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih bervariasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pelajaran melalui tampilan visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan papan digital berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Sekunyit.

4. Pembahasan Berdasarkan Teori Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses memperoleh pengetahuan. Kegiatan belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan aktivitas mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan tanggapan. Keterlibatan tersebut penting karena siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan ikut membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang dilakukan (Helmiati, 2012; Warsono & Hariyanto, 2017).

Penggunaan papan digital dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran interaktif karena materi dapat disampaikan melalui berbagai tampilan yang memungkinkan siswa memberikan respons terhadap informasi yang dipelajari. Guru dapat memanfaatkan gambar, tulisan, maupun tayangan visual sebagai bahan untuk mengembangkan pertanyaan dan diskusi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mendorong keterlibatan peserta didik (Batubara, 2021).

Keterlibatan siswa selama pembelajaran menjadi salah satu aspek yang dapat menjelaskan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengamati materi, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat, mereka memiliki ruang lebih besar untuk mengolah informasi yang diterima. Pembelajaran aktif seperti ini mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menggunakannya dalam kegiatan belajar (Sani, 2019).

Aktivitas pembelajaran yang melibatkan komunikasi dan pertukaran informasi juga dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Siswa tidak hanya diarahkan untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar memberikan respons terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian Handayani, Mansur, dan Rusdi (2022) membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena penggunaan papan digital memberikan alternatif penyajian materi yang dapat mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Aspek interaksi dalam pembelajaran juga berkaitan dengan kemampuan media dalam mempertahankan perhatian siswa. Tampilan materi yang dilengkapi unsur visual dan audiovisual dapat memberikan variasi terhadap kegiatan belajar sehingga siswa tidak terus-menerus dihadapkan pada pola penyampaian materi yang sama. Anggraeni dkk. (2021) menjelaskan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini memperlihatkan bahwa penyajian materi melalui media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dukungan terhadap temuan tersebut juga terlihat dalam penelitian Iskandar dkk. (2023) yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media interaktif memberikan alternatif bagi guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar siswa lebih mudah mengikuti materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa papan digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung aktivitas belajar sekaligus membantu pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

5. Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Teori

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian memiliki keterkaitan yang kuat dengan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret melalui media visual. Hal tersebut sesuai dengan penggunaan papan digital yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

Selanjutnya, teori media pembelajaran menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan papan digital mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dari 65,00 pada kelompok kontrol menjadi 85,00 pada kelompok eksperimen.

Sementara itu, teori pembelajaran interaktif menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan papan digital berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi selama mengikuti proses belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya membuktikan adanya pengaruh penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa secara statistik, tetapi juga memberikan dukungan empiris terhadap teori perkembangan kognitif Piaget, teori media pembelajaran, dan teori pembelajaran interaktif. Ketiga teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan hasil penelitian tidak hanya dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diperoleh, tetapi juga membandingkannya dengan hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui persamaan, perbedaan, serta kebaruan (novelty) penelitian yang dilakukan. Selain itu, perbandingan dengan penelitian terdahulu juga menjadi dasar untuk memperkuat argumentasi bahwa penggunaan program papan digital memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian pustaka pada Bab II, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar **85,00**, sedangkan kelompok kontrol sebesar **65,00**. Selain itu, hasil uji **Independent Sample t-Test** menunjukkan nilai signifikansi **0,000 (< 0,05)** sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan program papan digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Temuan tersebut memiliki persamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Persamaan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek berikut.

Pertama, baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.

Kedua, penelitian ini memiliki kesamaan dalam menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Ketika materi disajikan melalui tampilan visual yang menarik, siswa menjadi lebih fokus mengikuti pembelajaran sehingga proses penerimaan informasi berlangsung lebih optimal.

Ketiga, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media digital menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan metode konvensional. Melalui papan digital, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati gambar, ilustrasi, maupun materi visual yang ditampilkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.Meskipun memiliki persamaan, penelitian ini juga memiliki beberapa perbedaan yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Pertama, perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak meneliti penggunaan media seperti PowerPoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, atau aplikasi pembelajaran berbasis komputer. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan program papan digital (digital board) sebagai media utama dalam proses pembelajaran.

Kedua, perbedaan terdapat pada subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa **kelas II SD Negeri 1 Sekunyit**, sedangkan sebagian penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang kelas, sekolah, maupun mata pelajaran yang berbeda. Perbedaan karakteristik peserta didik tersebut memberikan konteks yang berbeda dalam melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Ketiga, penelitian ini menggunakan desain True Experimental Design dengan bentuk Posttest-Only Control Group Design, sehingga pengaruh perlakuan dapat diamati melalui perbandingan dua kelompok yang memperoleh perlakuan berbeda. Desain ini memberikan tingkat validitas internal yang lebih baik dibandingkan beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan desain pra-eksperimen atau kuasi eksperimen.

Keempat, penelitian ini menghasilkan bukti statistik yang kuat mengenai pengaruh penggunaan papan digital terhadap hasil belajar. Nilai t hitung sebesar 6,345 dan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol benar-benar signifikan secara statistik.

Perbedaan-perbedaan tersebut menunjukkan bahwa meskipun tema penelitian masih berada dalam ruang lingkup media pembelajaran digital, penelitian ini memiliki karakteristik tersendiri dari sisi media yang digunakan, desain penelitian, serta konteks pelaksanaan penelitian. Salah satu aspek penting dalam sebuah penelitian adalah adanya unsur kebaruan. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media pembelajaran, tetapi juga pada konteks penerapan dan metode penelitian yang digunakan.

Kebaruan pertama adalah penggunaan program papan digital sebagai media pembelajaran pada siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian mengenai papan digital masih relatif terbatas dibandingkan penelitian mengenai media pembelajaran digital lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan tambahan informasi empiris mengenai efektivitas papan digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kebaruan kedua terletak pada konteks penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Sekunyit. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai implementasi media pembelajaran digital pada

sekolah dasar di daerah penelitian, sehingga hasilnya dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dengan karakteristik yang serupa.

Kebaruan ketiga terdapat pada penggunaan desain True Experimental Design dengan pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara sistematis. Pendekatan ini memberikan dasar yang lebih kuat dalam menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan program papan digital, bukan oleh faktor-faktor lain di luar perlakuan penelitian.

Selain itu, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar.

6. Analisis Kritis terhadap Hasil Penelitian

Secara kritis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan program papan digital tidak semata-mata disebabkan oleh keberadaan teknologi sebagai media pembelajaran, melainkan oleh bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Papan digital menjadi efektif karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, teknologi berfungsi sebagai sarana yang mendukung strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun kelompok kontrol memperoleh hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen, pembelajaran konvensional tetap mampu menghasilkan capaian belajar yang cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional masih memiliki peran dalam proses pembelajaran, terutama apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Namun demikian, berdasarkan data penelitian, penggunaan papan digital terbukti memberikan hasil yang lebih optimal dengan rata-rata nilai 85,00, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata 65,00.

Temuan ini juga mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, seperti kompetensi guru dalam mengoperasikan media, kesiapan peserta didik, kondisi lingkungan belajar, dan ketersediaan sarana pendukung. Oleh karena itu, implementasi papan digital di sekolah tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar, melainkan sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang saling mendukung.

Dari sisi akademik, penelitian ini memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget, teori media pembelajaran, dan teori pembelajaran interaktif yang telah dibahas sebelumnya. Ketiga teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, menggunakan media yang tepat, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian memberikan bukti empiris bahwa ketiga landasan teori tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan program papan digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan kontribusi baru melalui penggunaan media papan digital, penerapan desain eksperimen yang lebih kuat, serta bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut menjadikan penelitian ini memiliki nilai tambah, baik dari aspek teoritis maupun praktis, sebagai referensi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan program papan digital terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit, serta berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, penggunaan program papan digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Sekunyit. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,345 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,145, serta nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan program papan digital secara statistik berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kedua, hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan program papan digital lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 85,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 65,00, sehingga terdapat selisih sebesar 20 poin. Selain itu, seluruh siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori hasil belajar tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol masih terdapat siswa yang berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan program papan digital mampu meningkatkan pemahaman konsep, memperbaiki kualitas proses pembelajaran, dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Ketiga, hasil penelitian ini memperkuat teori perkembangan kognitif Jean Piaget, teori media pembelajaran, dan teori pembelajaran interaktif. Program papan digital mampu menyajikan materi secara visual, konkret, dan menarik sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan program papan digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5313–5327. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636

Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital (video animasi) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(4), 4218–4226. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653

Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Fitria, N. (2023). Pengaruh media digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).

Handayani, F., Mansur, A., & Rusdi, A. (2022). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Muaddib: Islamic Education Journal, 5(1), 33–40. https://doi.org/10.19109/muaddib.v5i1.15090

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.

Hermansah, H., & Jakaria, J. (2025). Efektifitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5(3), 2670–2680. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3101

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. JGK (Jurnal Guru Kita), 7(3), 557–566. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630

Juwantara, R. (2023). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1).

Madina, N. R., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., & Amali, L. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2). https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.317

Manurung, A. A. (2021). Media pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(2).

Maulana, A., & Hastuti, I. D. (2025). Pemanfaatan papan digital dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN 26 Mataram. Technology, Health, and Agriculture Nexus: Conference Series, 1(3). https://journal.ummat.ac.id/index.php/tcs/article/view/37673

Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Pramusinta, Y., Silvia, K. C., & Viyanti, P. (2025). Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 untuk Sekolah Dasar. Lamongan: Academia Publication.

Valent, D. M., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2022). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media PowerPoint interaktif. Journal on Teacher Education, 4(2).