**ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin**
**Vol.4, No.12, November 2025**

# Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa

**Elya Siska Anggraini[1], Agnes Secilia Simamora[2], Ellina Sianturi[3], Jihan Alzazeera[4], Christian Salomo Pardosi[5]**
[1,2,3,4,5]Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
E-mail: elyasiskaanggraini@unimed.ac.id[1], agnessecilia123@gmail.com[2], ellinasianturi08@gmail.com[3], jihanalzazeera@gmail.com[4], pardosichristian067@gmail.com[5]

**Article History:**
Received: 06 Oktober 2025
Revised: 01 November 2025
Accepted: 05 November 2025

**Keyword:** *media digital, mengajar, efektif, karakter, teknologi*

***Abstract:*** *Pada zaman modern saat ini proses belajar mengajar sudah banyak dilakukan dengan cara menggunakan teknologi atau media digital. Bukan karena adanya rasa malas antara guru atau siswa tapi teknologi atau media digital sangat membantu dalam proses belajar mengajar khususnya di SMA Negeri 1 Tanjung morawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah benar warga SMA Negeri 1 tanjung morawa telah mengefektifkan penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. Teknik yang di gunakan dalam pengumpulan informasi ini adalah kualitatif yaitu melakukan wawancara langsung kepada beberapa narasumber yaitu warga SMA Negeri 1 tanjung morawa yaitu salah satu guru dan juga murid di SMA Negeri 1 tanjung morawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa benar SMA Negeri 1 tanjung morawa sudah efektif menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar bahkan sudah mempengaruhi karakter siswa-siswi di SMA Negeri 1 tanjung morawa. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan media pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata, partisipasi siswa, serta pemahaman terhadap materi yang kompleks. Media digital juga membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih menarik dan interaktif.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses bagaimana seseorang membentuk karakter sekaligus menimba ilmu dari pembelajaran dan pengarahan yang telah diberikan oleh pendidik yaitu guru atau sederajat nya. Dalam pendidikan tentunya ada interaksi antar individu dengan individu, kelompok dengan individu dan kelompok dengan kelompok. Pada zaman modern saat ini proses belajar mengajar sudah banyak dilakukan dengan cara menggunakan teknologi atau media digital. Bukan karena adanya rasa malas antara guru atau siswa tapi teknologi atau media digital sangat

membantu dalam proses belajar mengajar khususnya di SMA Negeri 1 Tanjung morawa. Dikatakan sangat membantu karena pembelajaran berbasis media digital mempermudah siswa dan guru dalam mencari dan memahami materi dalam pembelajaran. Walaupun mungkin akan muncul karakter negatif dari siswa-siswi tapi itu dapat diatasi dengan ketegasan guru dalam membentuk dan mempertahankan karakter positif dari siswa itu sendiri. Dalam proses ini diharapkan guru hari sepuluh kali lebih berkarakter dari siswa, karena bagaimana seorang guru mengajarkan karakter yang baik kepada siswa jika guru tersebut belum memiliki karakter yang baik. Adapun mengenai SMA Negeri 1 tanjung morawa, jadi SMA Negeri 1 tanjung morawa adalah sekolah yang berdiri pada tahun 1991, pada saat itu SMA Negeri 1 Tanjung Morawa belum berkembang seperti saat ini. Bangunan yang adapun masih sedikit. Tetapi seiring berjalannya waktu dan bergantinya zaman SMA Negeri 1 Tanjung morawa berkembang, bangunan dalam sekolah ini pun sudah semakin baik. Begitu juga dalam pembelajaran yang sudah berkembang yaitu menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal, SMA Negeri 1 Tanjung Morawa adalah sekolah yang memang menggunakan media digital secara efektif dalam pembelajaran. ketika Guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa di kelas guru menggunakan Infocus dalam pemaparan materi pembelajaran pada hari itu Sedangkan siswa dapat mengakses pembelajaran tersebut juga dari internet menggunakan media digital di kelas. Pada saat kami melakukan observasi kami telah melihat bagaimana murid di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa belajar dengan menggunakan handphone dan setelah kami teliti lagi dijelaskan oleh narasumber atau siswi SMA Negeri 1 Tanjung Morawa bahwa di beberapa mata pelajaran mereka menggunakan aplikasi seperti classroom dalam pembelajaran media digital. Narasumber juga menjelaskan bahwa ketika mereka melakukan ujian kadang ujiannya dilakukan secara online yaitu menggunakan aplikasi tertentu yang berhubungan atau berkaitan dengan ujian yang akan mereka lakukan. Melalui penelitian ini diharapkan pembaca memahami lebih dalam tentang bagaimana efektivitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar.

## LANDASAN TEORI

Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi atau interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan; mereka juga merupakan pusat pembelajaran. Guru memiliki kendali atas metode belajar mengajar. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa sehingga mereka merasa perlu mempelajari lebih lanjut.

Belajar mengajar adalah proses interaksi atau interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan; mereka juga merupakan pusat pembelajaran. Guru memiliki kendali atas metode belajar mengajar. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa sehingga mereka merasa perlu mempelajari lebih lanjut. Guru memiliki tugas berat; mereka harus mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan mutu manusia Indonesia; dan secara keseluruhan, guru harus mewujudkan tujuan Tuhan Yang Maha Esa dengan kasih sayang, disiplin, dan keterlibatan dalam pekerjaan.

Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar,terorganisasi,dan sesuai dengan jadwal dalam berbagai bidang seperti industri,pendidikan,kesehatan,bisnis,finansial dan sebagainya.

Dengan kata lain efektif menyangkut tujuan dan efisien menyangkut cara dan lamanya suatu proses pencapaian tujuan tersebut. Menurut Peter drucker,efektivitas adalah melakukan pekerjaan yang benar (going the right things), adapunefifiensi adalah melakukan pekerjaan dengan benar(going things right).

Teknologi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu. Integrasinya pun semakin kuat pada masa globalisasi teknologi sehingga dapat menjadi sarana penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang sangat memiliki berbagai pulau yang berjauhan dan terpisah-pisah serta ragam budaya. Pemecahan masalah tersebut merupakan salah satu kepentingan dari teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah perkembangan alat bantu untuk memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi pun memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan efektivitas suatu produksi ataupun kegiatan penggunanya. Dunia pendidikan pun tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan juga harus dapat dikembangkan dengan baik demi terwujudnya kehidupan bangsa yang cerdas yang tertuang dalam UUD 1945Bangsa yang cerdas berarti mengarah pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas berakar pada kualitas pendidikan yang juga berkualitas. Karena hakikatnya untuk mengembangkan diri manusia membutuhkan pendidikan agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat bangsa, dan negara. Manusia dapat mengembangkan diri melalui pendidikan karena manusia menyadari hakikat siapa sebenarnya dirinya. Salah satu pengenalan manusia pada dirinya sendiri adalah dengan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Kemampuan menyadari diri
2. Kemampuan bereksistensi
3. Kata hati
4. Moral
5. Tanggung jawab
6. Rasa kebebasan
7. Kewajiban dan hak
8. Kemampuan dan menghayati kebahagiaan.

Aspek-aspek tersebut dalam rangka meningkatkan pengembangan dirinya dan kualitas hidup manusia jalan utamanya adalah melalui pendidikan. Dalam mendidik atau bertugas sebagai pendidik sangat penting mengetahui aspek-aspek hakikat manusia tersebut agar menjadi arah sesungguhnya atau tujuan paling utama meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan memiliki konsep dan pengertian yang luas dan batasan-batasan untuk dikaji lebih dalam. Salah satu tugas penting para pendidik adalah mengetahui, memahami, dan dapat mengaplikasikan serta menerapkan kajian ilmu tentang konsep pendidikan.Teknologi Dapat dijadikan alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Salisbury Mengungkapkan bahwa teknologi adalah penerapan ilmu atau pengetahuan terorganisir secara sistematis untuk penyelesaian tugas-tugas secara praktis.Praktik penggunaan teknologi akan meningkatkan nilai tambah terhadap produk ilmu pengetahuan seringkali oleh masyarakat diartikan sebagai alat elektronik atau mesin.Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tidak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan ini, teknologi merujuk pada alat dan mesin yang dapat digunakan untukmenyelesaikan masalah-masalahdi dunia nyata. Ia adalah istilah

yang mencakup banyak hal, dapat juga meliputi alat-alat sederhana, seperti linggis atau sendok kayu, atau mesin-mesin yang.

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format digital, biasanya untuk ditransmisikan dan dikonsumsi melalui perangkat elektronik, seperti komputer dan ponsel pintar. Pembelajaran digital dapat memberikan pembelajaran dengan interaksi yang memuaskan dan menawarkan banyak kesempatan untuk belajar sambil melakukan atau praktik (Manesis, 2020). Selanjutnya berdasarkan Kelas (2013) dalam (Gjelaj, Buza, Shatri, & Zabeli, 2020) memaparkan bahwa teknologi digital dapat membekali anak peluang baru untuk terlibat dalam permainan, pembelajaran, komunikasi yang menarik dan relevan, eksplorasi, dan pengembangan. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memberikan dampak baik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak secara umum juga dapat mengembangkan aspek kognitif khususnya. Berdasarkan studi Anderson dan Subrahmanyam menunjukkan bahwa penggunaan permainan komputer serta program komputer pendidikan dapat menghasilkan keuntungan secara akademis dengan konten yang relevan dan meningkatkan keterampilan kognitif lainnya.

Karakter berasal dari etimologi dari bahasa Latin karakter, yang menunjukkan karakter, kualitas psikologis, karakter, kepribadian, dan moral. Frase karakter, kharessian, dan harus masing-masing mengacu pada instrumen alat ukiran, dan pasak runcing.

Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekat, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa yang pada akhirnya akan mewujudkan insan kamil.Karakter berasal dari bahasa latin yang berarti dipahat, sehingga karakter merupakan gabungan dari berbagai kebajikan dan nilai-nilai yang dipahat dalam batu kehidupan yang akan mewujudkan nilai yang sebenarnya. Sedangkan menurut Hermawan Kertajaya, “Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut sudah mengakar pada diri seseorang sehingga ia akan menjadi pendorong untuk bertindak, bersikap dan berucap” (Hidayatullah; 2010), sedangkan Kemendiknas mendefinisikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak (Nashir; 2013).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

**1. Metode observasi**

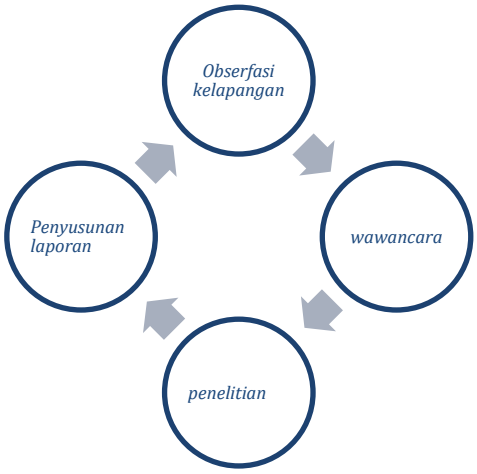
Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian melalui pengamatan secara langsung pada objek penelitian yaitu SMA Negeri 1 Tanjung Morawa.

**2. Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dalam bentuk Tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada narasumber yaitu salah satu guru dan murid SMA Negeri 1 Tanjung Morawa untuk mencari informasi tambahan tentang objek yang akan diteliti.

**3. Studi dokumentasi**

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengutip buku-buku dan jurnal yang ada agar penelitian dapat dilakukan lebih focus,sempurna dan mendalam.




**Gambar 1. Diagram metode penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?**

Penggunaan media pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kemudahan dalam mengakses materi pelajaran, serta meningkatnya nilai rata-rata siswa setelah penerapan media digital seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, dan platform e-learning. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa media digital membantu menjelaskan materi yang kompleks secara lebih visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.

**2. Apakah penggunaan media digital mengubah karakter atau sikap siswa di SMA Negeri 1 Tanjung morawa?**

Media digital memberikan pengaruh yang signifikan dan bersifat dua arah terhadap karakter siswa, dapat meningkatkan karakter positif seperti kreativitas, kemandirian, dan kolaborasi, namun juga berpotensi menurunkan nilai moral, tanggung jawab, dan fokus jika tidak diimbangi dengan pengawasan dan literasi digital yang baik. Untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan negatif, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta membimbing siswa dalam menggunakan media digital secara bijak, serta membangun literasi digital yang kuat.

**3. Apakah penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?**

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata ulangan harian sebelum dan sesudah penggunaan media digital. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa siswa lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi kelas setelah materi disampaikan melalui media digital yang variatif dan menarik.

Kesimpulan yang dapat diambil dari ketiga pembahasan ini yatu Penggunaan media pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa terbukti memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media digital tidak hanya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan nilai akademik mereka. Guru merasakan manfaat dalam menyampaikan materi yang kompleks secara

lebih menarik dan mudah dipahami melalui media interaktif. Selain itu, media digital turut membentuk karakter siswa dengan mendorong kreativitas, kemandirian, dan kolaborasi, meskipun tetap diperlukan pengawasan untuk menghindari dampak negatif seperti menurunnya tanggung jawab dan fokus belajar. Oleh karena itu, efektivitas media digital dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam membimbing siswa menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

**4. Apakah kendala yang siswa hadapi dalam pembelajaran berbasis media digital di SMA 1 tanjung morawa?**

Koneksi internet yang tidak stabil: Jaringan internet yang tidak memadai menjadi hambatan utama, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah dengan akses terbatas dan keterbatasan perangkat: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, seperti laptop atau ponsel pintar, untuk mendukung pembelajaran digital.

Kendala utama yang dihadapi siswa dalam pembelajaran berbasis media digital di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa adalah faktor teknis, yaitu koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Kedua hal ini menghambat kelancaran proses belajar mengajar secara digital dan dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari berbagai pihak untuk meningkatkan akses teknologi dan infrastruktur penunjang agar pembelajaran digital dapat berjalan lebih optimal dan merata bagi seluruh siswa.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata, partisipasi siswa, serta pemahaman terhadap materi yang kompleks. Media digital juga membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Namun, masih terdapat kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa. Selain itu, media digital juga membawa dampak dua arah terhadap karakter siswa: dapat menumbuhkan kemandirian dan kreativitas, tetapi juga berisiko menurunkan fokus dan tanggung jawab jika tidak diawasi dengan baik. Oleh karena itu, agar pemanfaatan media digital benar-benar optimal, dibutuhkan peran aktif guru dan orang tua dalam membimbing siswa serta peningkatan literasi digital untuk mendorong penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami pemateri sekaligus penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada keseluruhan keluarga besar SMA Negeri 1 Tanjung Morawa yang telah mengijinkan kami untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. Terkhusus kepada ibu guru beserta siswa yang telah bersedia untuk kami wawancara dan menjadi narasumber dalam penelitian kami ini. Materi ini tidak akan mungkin bisa kami buat tanpa bantuan dan ketersediaan dari ibu guru dan siswa. Kami berharap semoga hasil penelitian yang telah kami buat ini bisa menjadi media bacaan bagi kita semua yang akan menambah pemahaman kita mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

Acerbi, A. (2016). Pendekatan evolusi budaya terhadap media digital. *Frontiers in Human Neuroscience*, *10*, 636.

Hamidah, A. Z., Warisno, A., & Hidayah, N. (2021). Manajemen kurikulum dalam meningkatkan karakter religius peserta didik. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan*

*Keislaman*, *7*(2), 1–15.

Ikhwan, M. (2022). *Manajemen media kontemporer: Mengelola media cetak, penyiaran, dan digital*. Prenada Media.

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(1), 66–77.

Nurhayani, N., Asiri, F. R., Simarmata, R., & Barella, Y. (2024). Strategi belajar mengajar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(2), 255–266.

Nurmadiah, N., & Asmariani, A. (2019). Teknologi pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(1), 61–90.

Rofi'ie, A. H. (2019). Pendidikan karakter adalah sebuah keharusan. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, *1*(1), 113–128.