

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA
KELAS VI B SDN 67 PEKANBARU**

Liza Lestari¹, Jesi Alexander Alim², Zetra Hainul Putra³

Pendidikan Dasar FKIP Universitas Riau¹²³

liza.lestari7993@grad.unri.ac.id, jesi.alexander@lecture.unri.ac.id,
zetra.hainul.putra@lecture.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using technology-based learning media on the learning outcomes of Indonesian language subject for sixth-grade students (Class VI B) at SDN 67 Pekanbaru. Indonesian language learning in elementary schools plays a very important role in developing language skills, including reading, writing, listening, and speaking. This research employed an experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research subjects were 18 students of Class VI B at SDN 67 Pekanbaru. Data were collected using a multiple-choice test consisting of 20 items administered through the Quiziz application. Learning outcomes were measured before and after the treatment. Data analysis included normality testing and a paired-sample t-test. The results showed that the data were normally distributed. The t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the pretest and posttest scores. The students' average score increased from 72.78 to 86.39 after the use of technology-based media. In conclusion, the use of technology-based learning media is effective in improving the Indonesian language learning outcomes of Class VI B students at SDN 67 Pekanbaru.

Learning Media, Educational Technology, Indonesian Language Learning, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B SDN 67 Pekanbaru. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan berbahasa baik membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI B dengan jumlah 18 siswa di SDN 67 Pekanbaru. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda berjumlah 20 butir soal melalui aplikasi Quiziz. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data meliputi uji normalitas dan

uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 72,78 menjadi 86,39 setelah penggunaan media berbasis teknologi. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B SD Negeri 67 Pekanbaru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya kurikulum merdeka berfokus pada pengembangan potensi, minat, dan bakat siswa secara mendalam, dengan memberikan keleluasaan kepada guru dan peserta didik untuk memilih materi, metode, dan media belajar yang relevan sesuai kebutuhan. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas dalam penerapan, sehingga memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran serta memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik di kelas, berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sejalan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, guru dapat melibatkan teknologi ke dalam pembelajaran sebagai salah satu sumber daya yang dimiliki oleh sekolah atau guru untuk memenuhi

kebutuhan belajar secara inovatif. Hal ini sejalan dengan Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 pasal 7 yang mengemukakan guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai salah satu bentuk fasilitas yang dapat membantu proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi digital, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Sadiman, 2014). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media teknologi memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan mempraktikkan keterampilan berbahasa. Namun, di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran seringkali masih

terbatas pada metode konvensional, banyak ditemukan guru yang belum menyadari pentingnya teknologi dalam Pendidikan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat (Sari & Yatri, 2023). Hal ini tentu kurang tepat mengingat anak jaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital. Jika ini dibiarkan bisa berdampak pada motivasi dan minat belajar anak (Tullah et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah dipahami. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar, 2016). Menurut (Yusufhadi, 2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, sudah selayaknya guru menerapkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Selwyn (2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan Pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak digunakan para peneliti sebelumnya dalam mengatasi rendahnya motivasi, minat belajar serta hasil belajar yang dicapai siswa. (Sari & Yatri, 2023) dalam penelitiannya melaporkan bahwa penggunaan penggunaan video animasi melalui aplikasi canva dapat dikatakan berpengaruh dalam hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV

SDN Srengseng Sawah 11. (Susilo, 2020) dalam penelitiannya berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Leuwikidang 1 dengan menerapkan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran berbasis teknologi juga berhasil dikembangkan (Della et al., 2024) dan dapat diketahui bahwa berbagai karakteristik media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu dalam proses peningkatan berbagai aspek belajar peserta didik mulai dari motivasi, minat, pengetahuan secara akademik, keterampilan, kreativitas, serta menarik perhatian peserta didik di kelas agar tetap fokus selama pembelajaran dilaksanakan. Media pembelajaran berbasis teknologi juga digunakan dalam penelitian (Nurfadillah et al., 2021) pada siswa SD Negeri Pinang 1, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keaktifan dan keefektifan proses belajar siswa serta hasil belajar meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi MS Power Point. Penelitian yang dilakukan (Widiastuti et al., 2024) juga memaparkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi

dapat meningkatkan pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

Media dalam penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis teknologi antara lain video animasi, video pembelajaran interaktif, pembuatan LKPD dengan menggunakan aplikasi Canva, dan pemberian posttest melalui aplikasi quizizz. Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak (Hapsari, 2021). Menurut Elpira & Ghufroon (2015) menjelaskan materi pembelajaran dengan media seperti gambar, film, video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan yang mudah. selain itu dapat menghemat waktu dan dapat dipahami oleh siswa. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran serta membantu dalam penjelasan materi pembelajaran (Sari et al., 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022). Pada penelitian (Humairoh, 2023) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz sangat layak dan mudah digunakan.

Studi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk

meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI B di SD Negeri 67 Pekanbaru. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI B di SDN 67 Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model one group pretest-posttest. Menurut Sugiyono (2016), desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan, kemudian perlakuan diberikan, dan hasilnya dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas VI SD Negeri 67 Pekanbaru tahun ajaran 2025/2026. Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest, yaitu pemberian tes awal kepada siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, siswa

diberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis teknologi, meliputi video animasi, video pembelajaran interaktif, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat melalui aplikasi Canva. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tes akhir (posttest) melalui aplikasi Quizizz untuk mengetahui hasil belajar setelah intervensi. Data hasil penelitian dianalisis melalui uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, kemudian dilanjutkan dengan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 67 Pekanbaru, kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru pada hari Selasa, 23 September 2025. Penelitian ini dilakukan hanya satu kelas eksperimen. Sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran, peneliti melaksanakan pretest pada kelas yang akan diuji. Data pretest sejumlah 20 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 18 siswa. Setelah proses

pembelajaran dengan diberikannya perlakuan, peneliti melaksanakan posttest sejumlah 20 butir soal melalui aplikasi Quizizz dengan jumlah responden yang sama yaitu sebanyak 18 siswa.

Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian ini mempunyai tujuan dalam menentukan data (pretest-posttest) yang telah diujikan berdistribusi normal atau tidak dari suatu populasi.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretes	.169	18	.190	.937	18	.262
Postes	.247	18	.005	.897	18	.051
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan analisis hasil pengujian dalam uji normalitas data pretest-posttest pada sampel penelitian dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,262 dan 0,051, sedangkan tingkat signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas $> 0,05$ sehingga mendapatkan kesimpulan hasil data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah data berdistribusi dengan normal maka selanjutnya dilakukan

analisis hipotesis, langkah yang dikerjakan yaitu dengan menghitung dan menganalisis hasil uji-t. Standard hipotesis akan diterima jika terdapat nilai signifikansi $< 0,05$. Sebaliknya jika terdapat nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	72.78	18	16.558	3.903
	Postes	86.39	18	10.404	2.452

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan maka semakin banyak peserta didik yang mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan. Hal ini dibuktikan pada rata-rata nilai posttest lebih besar dibanding nilai pretest.

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-13.611	11.220	2.645	-19.191	-8.031	-5.147	17	0.000

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada pengujian uji hipotesis melalui perhitungan uji-t pada pretest dan posttest, terdapat nilai signifikansi

0,000 < 0,05 sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi terdapat kesimpulan bahwa pada penelitian ini memiliki adanya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B SDN 67 Pekanbaru.

Pembahasan

Kegiatan penelitian dilakukan di SD Negeri 67 Pekanbaru pada Bulan September 2025. Pada penelitian menggunakan subjek penelitian kelas VI B dengan jumlah 18 peserta didik. Pada saat pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi dalam menyajikan materi, peneliti mengajak siswa menonton kisah fabel berupa film animasi yang dilengkapi dengan penjelasan materi tentang unsur-unsur intrinsik sebuah cerita. Setelah itu peneliti melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang unsur-unsur instrinsik yang ada pada cerita tersebut. Kegiatan berikutnya, peneliti membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar dan membagi LKPD untuk didiskusikan bersama, LKPD dibuat dengan media canva, sebelum peserta didik berdiskusi mengerjakan LKPD, peneliti memberi petunjuk kerja

dengan menampilkan LKPD tersebut melalui proyektor, setelah berdiskusi peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberi tanggapan. Di akhir kegiatan peneliti meminta peserta didik mengerjakan tugas individu dengan membagikan link Quizizz sebagai posttest. Jadi, media pembelajaran berbasis teknologi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah video animasi, video pembelajaran, LKPD canva, dan Quizizz.

Setelah melakukan penelitian, peneliti memperoleh data pretest dan posttes. Kemudian data tersebut telah peneliti analisis dan menjadi sebuah kesimpulan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan sebelum diberikannya perlakuan yaitu sebesar 72,78, sedangkan setelah diberikannya perlakuan dengan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu sebesar 86,39. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B. Peningkatan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa media visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep lebih mudah (Mayer, 2009). Selain itu, media berbasis teknologi

juga meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan temuan Arsyad (2019) bahwa media digital mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan maka semakin banyak peserta didik yang mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibanding sebelum diberi perlakuan. Sehingga rata-rata nilai pada posttest lebih besar disbanding nilai pada pretest.

Berdasarkan analisis data hasil pengujian uji hipotesis dengan perhitungan uji – t pada pretest dan posttest terdapat nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat kesimpulan bahwa pada penelitian ini memiliki adanya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B SDN 67 Pekanbaru.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh maka didapatkan

kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI B SD Negeri 67 Pekanbaru. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai posttest (setelah diberikan perlakuan).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh saran-saran sebagai berikut:

Bagi guru:

Diharapkan guru dapat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran aktif.

Bagi sekolah:

Sekolah perlu mengadakan workshop internal untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi. Pelatihan tidak hanya tentang penggunaan perangkat, tetapi juga bagaimana mengelola pembelajaran kreatif berbasis teknologi. Selain itu sekolah juga dapat memperkuat komunitas belajar untuk saling berbagi pengetahuan mengenai literasi digital. Sekolah juga hendaknya lebih melengkapi infrastruktur sekolah

seperti menyediakan laptop, in fokus, koneksi jaringan atau internet dan alat alat lainnya supaya dapat menunjang kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, memberikan motivasi kepada guru mengenai pentingnya teknologi dalam menunjang proses pembelajaran, selain itu pihak sekolah juga dapat memberikan latihan dasar bagi guru mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran, hal ini akan membantu guru terbiasa nantinya dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dhella et al.,(2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391-397.
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29.
- Humairoh (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam (JIPPI)*. 1 (1), 1-12.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurfadillah Septy et al., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 153-163.
- Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sari Rahma Hani & Yatri Ika , (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.

- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalmepel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Selwyn, N. (2011). In Praise of Pessimism-the need for Negativity in Educational Technology. *British Journal of Educational Technology*, 42(5), 713-718.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilo Vebrianto Sigit, (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021 / 2022.
- Widiastuti et al., (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Diklatika: Jurnal Kependidikan*, 13(001).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yusufhadi, M. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.