

Pemanfaatan Media Digital Dalam Menunjang Prestasi Siswa Di SMKN 3 Bengkulu Tengah

Nurzam ¹⁾, Ida Anggriani ²⁾, Karona Cahya Susena ³⁾, Nenden Restu Hidayah ⁴⁾, Bella Arsita ⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ nurzam@unived.ac.id ; ² ida.anggriani26@gmail.com ; ³ karona.cs@unived.ac.id ; ⁴ nenden@unived.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [01 Juni 2025]
Revised [04 Juli 2025]
Accepted [06 Juli 2025]

KEYWORDS

Digital Media, Learning
Motivation, Learning
Achievement, Students.

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di SMKN 3 Bengkulu Tengah dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang melibatkan analisis data dari wawancara dengan guru dan siswa, observasi langsung terhadap proses pembelajaran, serta dokumentasi penggunaan media digital di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, yang tercermin dari partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi, seperti masalah aksesibilitas internet yang tidak merata di seluruh area sekolah dan kebutuhan akan pelatihan guru yang lebih komprehensif untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini merekomendasikan peningkatan pelatihan guru, penyediaan infrastruktur internet yang lebih baik, serta pengembangan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi digital. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan potensi media digital dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

ABSTRACT

The purpose of this research is to conduct a thorough analysis of the utilisation of digital media in the learning process at SMKN 3 Bengkulu Tengah (High School 3 Central Bengkulu) and its impact on students' academic performance. This study adopts a qualitative approach employing a case study methodology, which involves the analysis of data gathered from interviews with teachers and students, direct observations of the learning process, and documentation of the use of digital media within the school. The findings reveal a significant enhancement in students' motivation to learn and their comprehension of concepts, as evidenced by their active participation in learning activities. However, the study also identifies several challenges encountered, such as the uneven accessibility of the internet across the school premises and the necessity for more comprehensive training for teachers to effectively leverage technology. To address these challenges, the research recommends the enhancement of teacher training, the provision of improved internet infrastructure, and the development of a curriculum that is integrated with digital technology. Through these measures, it is anticipated that the potential of digital media can be maximised to improve students' overall academic performance.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dunia pendidikan. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, platform online, video edukatif dan simulasi menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya produk dan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran semakin bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang lebih modern (Amanullah, 2020). Hal ini juga ditandai dengan bergulirnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Liao, 2018).

Proses pembelajaran dalam dunia Pendidikan telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan, khususnya sejak era pandemic covid-19 (Putri, 2023). Era pandemi menuntut pendidik dan peserta didik untuk dapat beradaptasi dengan segala perubahan yang ada. Hal tersebut menekankan kepada kreativitas guru dalam mendorong, membimbing dan memfasilitasi proses tumbuh kembangnya potensi siswa, serta merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran secara daring melalui berbagai teknologi digital (Tantri, 2021). Menurut Fitriani (2019) penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan mengarah kepada pembelajaran yang lebih baik dan menarik serta inovatif dengan menyediakan akses pembelajaran yang lebih luas. Tantangan pendidikan dan segala model yang harus dihadapi merupakan hal yang harus diperhatikan mengingat lambatnya pergeseran Pendidikan Indonesia dari paradigma lama ke paradigma baru, sehingga penyesuaian-penyesuaian tersebut perlu digencarkan untuk dikenalkan melalui digitalisasi (Reflianto, 2018). Proses digitalisasi ini juga dapat mendorong stakeholder Pendidikan agar lebih tertuju pada kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Maksum, 2021).

SMKN 3 Bengkulu Tengah merupakan Lembaga Pendidikan yang menawarkan program keahlian yang dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan

yang dibutuhkan di dunia kerja. Sebagai lembaga Pendidikan vokasi, SMKN 3 Bengkulu Tengah menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran guna menunjang prestasi siswa baik secara akademik maupun non akademik. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi jenis dan frekuensi pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di SMKN 3 Bengkulu Tengah.
2. Menganalisis dampak pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar siswa, khususnya pada Teknik Komputer dan Jaringan.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan tinjauan literatur sistematis dengan pendekatan kualitatif. Temuan penelitian diolah secara sistematis, disajikan dengan jelas, dan dapat direplikasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (Snyder, 2019). SMKN 3 Bengkulu Tengah dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan sekolah yang telah mulai menerapkan media digital dalam pembelajaran dan memiliki akses internet yang relatif memadai. Sampel penelitian meliputi Guru dan Siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- Wawancara: Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali informasi tentang pengalaman mereka dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran.
- Observasi: Observasi partisipan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang menggunakan media digital di kelas.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media Digital yang Digunakan: Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru di SMKN 3 Bengkulu Tengah telah memanfaatkan berbagai media digital, termasuk PowerPoint dan video pembelajaran di YouTube.

Tabel 1 Penggunaan Media Pembelajaran

No	Jenis Media	Persentase
1	Konvensional	20%
2	PowerPoint	75%
3	YouTube	5%

Dampak terhadap Motivasi Belajar: Observasi di kelas menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media digital. Siswa lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi menggunakan media digital. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa media digital membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, terutama penggunaan video.



Gambar 1. Kata Sambutan dari Guru SMKN 3 Bengkulu Tengah



Gambar 2. Pemberian doorprize

Tantangan dalam Implementasi: Beberapa tantangan dalam implementasi media digital juga teridentifikasi, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya pelatihan guru yang komprehensif dalam memanfaatkan berbagai platform digital, dan kurangnya perangkat keras yang memadai untuk semua siswa. Beberapa guru juga menyatakan kesulitan dalam mengadaptasi materi pembelajaran konvensional ke dalam format digital yang interaktif. Hal ini merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan sehingga proses digitalisasi dapat terus berkembang dari pembelajaran konvensional (Shukla, 2020) terutama untuk akses internet yang lebih luas (Hastini, Fahmi, & Lukito, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital di SMKN 3 Bengkulu Tengah memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, keberhasilannya bergantung pada beberapa faktor, termasuk kualitas media, pelatihan guru, dan ketersediaan infrastruktur yang memadai. Berikut saran yang dapat diberikan dari penelitian ini:

1. Sekolah perlu meningkatkan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media digital secara efektif dalam pembelajaran, termasuk pelatihan penggunaan berbagai platform dan pengembangan materi pembelajaran digital.
2. Sekolah perlu meningkatkan aksesibilitas internet dan menyediakan perangkat keras yang memadai untuk semua siswa dan guru.
3. Sekolah perlu mengembangkan materi pembelajaran digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum, serta menyediakan akses yang mudah bagi siswa.
4. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang pemanfaatan media digital terhadap prestasi belajar siswa dan untuk mengukur efektivitas berbagai strategi pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2020.
- Hastini, L.Y., Fahmi, R., Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*. 10(1), April 2020.
- Liao, Y. L. (2018). *The Impact of The Fourth Industrial Revolution: a Cross-Country/Region Comparison. Production Production*, 28, 1-18.
- Maksum, A., Fitria, H. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Putri, H., Hariani, N.P., Febrianti, T., Sutabri, T. (2023). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Indonesia selama Pandemi. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*.
- Reflianto, S. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6, 2.

- Sawitri, E., Astiti, M.S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202-213.
- Shukla, D. (2020). *AR and VR Market Size Likely to Grow Exponentially*. *Market Survey*, 84-87.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104 (March), 333-339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Tantri, N.N. (2021). Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 225-238.
- A Soleh, A Arlina, S Suwarni, KC Susena, D Anggara - Jurnal Dehasen Untuk Negeri, 2022. Implementasi Digital Marketing Dalam Optimasi Potensi Industri Rumah Tangga Warga RT. 10 RW. 04 Kelurahan Padang Jati Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*. 1(1), 89–94
- Gagasadewa, P., & Susena, K. C. (2024). Edukasi Peningkatan Penjualan Lewat Pemasaran Online Kepada Siswa SMA Negeri 09 Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdikan*, 3(2), 203-212.
- Dona, H. P., Irwanto, T., Susena, K. C., Hidayah, N. R., & Wijaya, E. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Berjualan Bakso Secara Online. *Jurnal Dehasen Mengabdikan*, 3(2), 89-94.