

Pengaruh Media Pembelajaran Transaksi Digital Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SMPN 198 Jakarta

Een Ernawati¹, Ayu Nurul Amalia², Uza Sukmana³

¹Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia

²Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia

³Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 9 Agustus 2025

Direvisi 13 Agustus 2025

Revisi diterima 29 Agustus 2025

Kata Kunci:

Media Transaksi Digital, Hasil Belajar, IPS, Siswa SMP.

Keyword:

Digital Transaction Media, Learning Outcomes, Social Studies, Junior High School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran transaksi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas 9 di SMPN 198 Jakarta. Media transaksi digital yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup sarana berbasis teknologi seperti QRIS, e-wallet, dan mobile banking yang digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual dalam memahami konsep ekonomi, khususnya materi tentang uang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Sampel berjumlah 134 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran transaksi digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan nilai signifikansi sebesar 0,028 ($< 0,05$). Nilai R Square sebesar 3,6% menunjukkan bahwa pengaruhnya tergolong lemah. Meskipun demikian, media ini dapat menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa.

ABSTRACT

The study aims to determine the influence of digital transaction learning media on social studies learning outcomes for grade 9 students at SMPN 198 Jakarta. Digital transaction media in this study refers to technology based tools such as QRIS, e-wallets, and mobile banking, which are used as contextual learning tools to support students' understanding of economic concepts, particularly on the topic of money. The research used a quantitative approach with an associative method. The sample consisted of 134 students selected using the simple random sampling. Data were collected through questionnaires and learning outcome tests. The analysis results showed that digital transaction learning media had a significant effect on social studies learning outcomes, with a significance value of 0,028 ($< 0,05$). The R Square value of 3,6% indicates a weak level of influence. Nevertheless, this media can serve as a contextual learning tool that is relevant to students' daily lives.

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



PENDAHULUAN

Transaksi keuangan merupakan salah satu aspek kehidupan masyarakat yang telah tersentuh oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini, layanan perbankan seluler, dompet digital (e-wallet), dan QRIS memungkinkan transaksi yang aman dan efektif hanya menggunakan perangkat seluler. Transformasi ini tidak terbatas pada orang dewasa saja, tetapi juga remaja usia sekolah, termasuk siswa SMP, yang kini terbiasa melakukan transaksi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan temuan dari (Anjani et al., 2022), e-wallet merupakan media transaksi digital yang paling sering digunakan oleh generasi muda, mencerminkan kemampuan mereka dalam mengikuti perkembangan teknologi keuangan modern. Menurut Maros (dalam Wira Sakti, 2023), media transaksi digital merupakan cara pembayaran yang mempermudah dalam bertransaksi, serta didukung oleh sistem komunikasi yang aman dan efisien. Sejalan dengan (Aldilla Irdianty & Bayu Rima Aditya, 2020) yang menyebutkan bahwa media transaksi digital merupakan layanan uang elektronik yang memberikan kemudahan dan keamanan kepada pengguna.

Pengalaman penulis saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 198 Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 9 telah terbiasa menggunakan media transaksi digital seperti QRIS, e-wallet, hingga mobile banking dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menjadi peluang untuk memanfaatkan media transaksi digital sebagai sarana pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran IPS, khususnya materi uang yang membahas asal mula uang, fungsi, dan perkembangan uang (Mohammad Rizky Satria et al., 2022).

Menurut (Evita Alfi Safitri, 2024), integrasi media digital yang relevan dengan kondisi sekolah dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas proses pembelajaran siswa. (Azkia et al., 2023) sependapat, menyatakan bahwa materi pembelajaran berbasis digital memiliki dampak besar terhadap prestasi akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan keseharian siswa, seperti transaksi digital yang telah menjadi bagian dari aktivitas mereka, berpotensi menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Secara teoritis, media transaksi digital dapat berperan sebagai media pembelajaran, yaitu sarana penyampaian informasi yang mampu mengaktifkan daya pikir, membangkitkan ketertarikan, serta mendorong motivasi belajar (Sari et al., 2024). Hal ini selaras dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa. (Saepul Milah et al., 2020), serta *Transfer of Learning* (ToL) yang menekankan kemampuan siswa menerapkan pengalaman sehari-hari untuk memahami konsep pembelajaran (Mansyur, 2018).

Hasil belajar, menurut Bloom (dalam Soraya et al., 2023), mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk kualitas media pembelajaran yang digunakan. Integrasi media pembelajaran berbasis transaksi digital diyakini mampu membuat pembelajaran lebih relevan, aplikatif, dan meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran transaksi digital terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas 9 di SMPN 198 Jakarta. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Asosiatif, bertujuan menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Sumber data berasal dari siswa kelas 9 di SMPN 198 Jakarta tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah siswa kelas 9, dengan sampel sebanyak 134 siswa yang dipilih menggunakan teknik Simple Random Sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar IPS yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada kelompok siswa dengan karakteristik serupa populasi penelitian. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket dan tes IPS kepada responden yang telah ditentukan. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji antarvariabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 198 Jakarta dengan fokus pada dua variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah Media Pembelajaran Transaksi Digital (X), sedangkan variabel terikatnya adalah Hasil Belajar IPS (Y). Populasi penelitiannya adalah siswa kelas 9 pada tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah responden sebanyak 134 siswa yang diperoleh melalui teknik simple random sampling. Data untuk masing-masing variabel dikumpulkan menggunakan angket skala liker 5, sedangkan data untuk variabel Y diperoleh melalui tes IPS berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat hubungan dan pengaruh antara kedua variabel penelitian.

Pengujian Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov Test melalui bantuan aplikasi SPSS, tujuan digunakan uji ini adalah untuk melihat apakah data residual berdistribusi normal.

Tabel 1

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

N	Kolmogorov- Smirnov	Sig. (2-tailed)	Keterangan
134	1,182	0,122	Normal

Berdasarkan hasil uji, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.122, yang berarti lebih besar dari 0.05. Dengan demikian, data residual dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk menilai apakah relasi antara variabel X (media pembelajaran transaksi digital) dan variabel Y (hasil belajar IPS) menunjukkan pola hubungan yang linear secara signifikan.

Tabel 2
Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar IPS * Media Pembelajaran Transaksi Digital	Between Groups	(Combined)	667.894	50	13.358	.976	.530
		Linearity	64.782	1	64.782	4.734	.032
		Deviation from Linearity	603.112	49	12.308	.899	.652
	Within Groups		1135.844	83	13.685		
	Total		1803.739	133			

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai F sebesar 4,734 pada uji linearitas dengan tingkat signifikansi 0.032. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X (media pembelajaran transaksi digital) dan variabel Y (hasil belajar IPS).

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk melihat pengaruh antara variabel X (media pembelajaran transaksi digital) dan variabel Y (hasil belajar IPS).

Tabel 3
Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.304	2.631		6.197	.000
	Media Pembelajaran Transaksi Digital	.046	.021	.190	2.218	.028

Berdasarkan koefisien yang diperoleh, persamaan:

$$Y = 16.304 + 0.046$$

Koefisien regresi 0.046 menunjukkan bahwa setiap satu satuan variabel media pembelajaran transaksi digital akan meningkatkan hasil belajar IPS sebesar 0.046 poin. Dengan nilai signifikansi $0.028 < 0.05$ membuktikan bahwa variabel media pembelajaran transaksi digital memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengindikasikan sejauh mana media pembelajaran transaksi digital mampu menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel hasil belajar IPS.

Tabel 4
Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.190 ^a	.036	.029	3.630
a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Transaksi Digital				
b. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS				

Nilai koefisien determinasi (R Square) yang diperoleh sebesar 0.036 menunjukkan bahwa sebesar 3,6% variasi dalam hasil belajar IPS dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran transaksi digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa kontribusi media pembelajaran transaksi digital terhadap hasil belajar IPS tergolong rendah. Sementara itu, sebesar 96,4% variasi lainnya disebabkan oleh faktor eksternal diluar variabel penelitian, seperti motivasi belajar, gaya belajar, dan dukungan keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran transaksi digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas 9 di SMPN 198 Jakarta. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.028 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Kontribusi pengaruh media pembelajaran transaksi digital terhadap hasil belajar IPS diketahui sebesar 3,6% sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R Square). Meskipun nilai tersebut tergolong rendah, media pembelajaran ini tetap memiliki peran dalam mendukung pemahaman siswa, khususnya pada materi uang dalam pelajaran IPS. Penggunaan media transaksi digital seperti QRIS, e-wallet, dan mobile banking terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual. Melalui pengalaman nyata siswa dalam menggunakan teknologi transaksi digital, materi

pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan pemahaman konseptual dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldilla Iradianty, & Bayu Rima Aditya. (2020). *Indonesian Student Perception in Digital Payment*. 17(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.38043/jmb.v17i4.2713>
- Anjani, D., Awali, H., Misidawati, D. N., Ekonomi, F., Islam, B., & Pekalongan, I. (2022). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet*. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/sahmiyya/article/view/437>
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Evita Alfi Safitri. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Rambipuji tahun Pelajaran 2023/2024*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/33990>
- Mansyur, Z. (2018). Hakikat Transfer Of Learning dan Aspek-Aspek yang Mempengaruhinya. In *Jurnal Ilmiah Iqra* (Vol. 12).
- Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, M. Nursa'ban, & Supardi. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas IX* (E. W. Hartati, Ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.
- Saepul Milah, C., In Supianti, I., & Amam, A. (2020). Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Pemahaman Matematik Siswa pada materi Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(1), 69–76. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/3263>
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 18, Issue 1).
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Wira Sakti. (2023). *Pengaruh penggunaan Digital Payment Di Kalangan Milenial Tanjunguban*. <https://repo.stie-pembangunan.ac.id>