



Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

As Syafaatussalamah¹, Deandra Eka Salsabilla²

^{1,2} Universitas Islam Raden Rahmat

Alamat: Jl. Raya Mojosari 2 Kepanjen

Korespondensi penulis: asyafaas@gmail.com

Abstract. Dunia pendidikan telah dipengaruhi secara signifikan oleh pertumbuhan teknologi digital, khususnya upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari kajian ini untuk efektivitas penggunaan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar melalui metode literature review. Sebanyak 10 artikel ilmiah terbitan tahun 2020–2025 yang relevan dikaji secara mendalam menggunakan pendekatan naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti E-LKPD, buku digital, video pembelajaran interaktif, aplikasi kuis edukatif, serta platform digital lainnya terbukti mampu membangun lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Media tersebut meningkatkan partisipasi aktif, perhatian, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa mengalami peningkatan karena penyajian materi yang lebih visual, fleksibel, dan kontekstual. Namun demikian, tantangan masih ditemukan, terutama terkait keterbatasan infrastruktur dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi. Implikasi dari hasil penelitian ini menitikberatkan betapa pentingnya pengembangan kemampuan guru, penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, dan pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif dan inovatif. Harapan dari kajian ini sebagai referensi dalam perumusan kebijakan pendidikan serta strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital masa kini.

Keywords: Efektivitas, Media Digital, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak. The world of education has been significantly influenced by the growth of digital technology, especially efforts to increase the learning motivation of elementary school students. This study aims to examine the effectiveness of using digital media as a means to increase elementary school students' motivation to learn through the literature review method. A total of 10 relevant scientific articles published in 2020-2025 were reviewed in depth using a narrative approach. The results of the study show that digital media such as E-LKPD, digital books, interactive learning videos, educational quiz applications, and other digital platforms are proven to be able to build an interesting, enjoyable and participatory learning environment. They increase students' active participation, attention and enthusiasm in the learning process. In addition, students' intrinsic and extrinsic motivation has increased due to the more visual, flexible and contextual presentation of the material. Nevertheless, challenges are still found, especially related to infrastructure limitations and teacher competence in integrating technology. The implications of the results of this study emphasize the importance of teacher training, the provision of adequate technology facilities, and the development of adaptive and innovative digital learning media. This research is expected to be a reference in the formulation of educational policies and learning strategies that are relevant to the needs of today's digital generation.

Kata kunci: Effectiveness, Digital Media, Learning Motivation, Elementary School Student.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin canggih. Perubahan ini berdampak besar termasuk juga pada aspek pendidikan. Dunia pendidikan diharuskan untuk dapat terus bertransformasi seiring kemajuan zaman, salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Selvia et al., 2023). Hal ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang tidak hanya efisien, tetapi juga menarik, agar sesuai dengan tuntutan generasi yang tumbuh dalam era digital saat ini, yang dimana seorang

individu telah terbiasa menggunakan teknologi ataupun internet sejak usia dini. Penerapan media digital menjadi faktor yang sangat penting sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara positif, terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajarnya (Dhiya Rahma et al., 2024).

Salah satu komponen utama dari proses pembelajaran adalah motivasi untuk belajar, yang berperan sebagai pemicu serta pendorong bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar (Anis Faristin & Saptadi Ismanto, 2023). merupakan salah satu unsur pokok dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai katalisator dan inspirasi bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas belajar. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung akan lebih teliti, bersemangat, dan fokus saat mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, siswa yang kurang termotivasi cenderung mudah jenuh dalam belajar, kurang bersemangat dalam belajar, dan akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Motivasi belajar yang rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan (Rozaini & Anti, 2017). Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 4 Kanigoro, motivasi belajar yang rendah disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menarik dan aktif serta jarangya penggunaan strategi pengajaran yang menarik di kelas. Maka memberikan peningkatan motivasi belajar siswa dibutuhkan suatu inovasi media pembelajaran digital sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran digital merupakan suatu alat yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dinamis bagi siswa (Widiastari & Puspita, 2024). Dalam media digital ini terdapat berbagai fitur pembelajaran, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, animasi interaktif, kuis interaktif, hingga video dan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif. Penerapan media digital dalam proses pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan, antara lain penyajian materi yang lebih menarik secara visual dan audio, fleksibilitas dalam penggunaannya, serta dapat memberikan peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hendra (2023) yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan menggabungkan komponen audio-visual membuat siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media digital, siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat belajar dengan kuis interaktif atau simulasi pembelajaran, yang tentunya dapat meningkatkan antusiasme dan siswa terlibat secara aktif.

Di sisi lain, penerapan media digital dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar juga menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait dengan kesiapan guru dan infrastruktur pendukung. Penelitian mengidentifikasi bahwa meskipun media pembelajaran digital menawarkan interaktivitas yang tinggi, sebagian besar guru masih menghadapi kesulitan menerapkan teknologi secara efektif ke dalam pelajaran mereka (Lestari et al., 2024). Selain itu, ketersediaan fasilitas seperti perangkat komputer, tablet, akses internet, dan ruang kelas yang mendukung penggunaan teknologi juga masih menjadi kendala di beberapa sekolah, khususnya di daerah yang belum berkembang. Hal ini dapat diperkuat dengan pendapat Fransisca (2023) menekankan bahwa akses terhadap koneksi internet dan teknologi yang stabil juga masih menjadi kendala utama, terutama di daerah kota kecil. Disamping itu, kesiapan siswa dalam menggunakan media digital secara bijak menjadi faktor penting yang harus dipertimbangkan, mengingat adanya potensi penyalahgunaan teknologi.

Penggunaan media digital yang tepat dan terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran akan memberikan implikasi positif agar motivasi siswa dalam belajar meningkat. Kurangnya penggunaan media interaktif dan inovatif dapat berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, sedangkan efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa faktor, seperti kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kompetensi guru dalam mengoperasikan media tersebut, serta desain pembelajaran yang terstruktur dan mendukung integrasi teknologi (Simorangkir et al., 2024). Dengan demikian, diperlukan penyelidikan lebih mendalam terhadap penggunaan media digital yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya bagi siswa sekolah dasar (Azizah et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, serta bagaimana pandangan guru dan siswa terhadap penggunaannya. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan sumber informasi, institusi pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, inovatif, dan berteknologi maju yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa masa kini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan fokus pada analisis kritis terhadap 10 artikel ilmiah terbitan tahun 2020–2025 yang membahas siswa di sekolah dasar lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan media digital. Artikel diperoleh melalui pencarian di Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP) dengan

kata kunci “penggunaan media digital dalam pembelajaran” dan “penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar”, yang pada awalnya menghasilkan 37 artikel. Seleksi dilakukan melalui proses identifikasi, penyaringan, dan kelayakan untuk memastikan relevansi dengan topik penelitian. Dari keseluruhan proses tersebut, diperoleh 10 artikel yang dianggap memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut dalam tinjauan literatur ini.

Untuk menjawab tujuan penelitian, tinjauan pustaka ini disusun dengan menggunakan pendekatan naratif, yang mengelompokkan data yang dapat dibandingkan berdasarkan hasil yang diukur. Setelah itu, jurnal yang relevan dengan subjek dikumpulkan dan diringkas, beserta judul penelitian, hasil, dan temuan, serta nama jurnal dan tahun penerbitan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam memberikan pandangan yang terorganisir dan lebih metodis tentang seberapa baik media digital dapat meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar untuk belajar, peneliti melakukan telaah terhadap sepuluh artikel ilmiah yang relevan. Artikel-artikel ini dianalisis berdasarkan judul, sumber jurnal, nama peneliti, serta hasil penelitian utama yang berkaitan dengan topik kajian. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut guna memudahkan pemahaman dan perbandingan antar temuan penelitian.

Tabel 1. Sepuluh Jurnal yang di review

No.	Judul Penelitian	Nama Jurnal dan Tahun Terbit	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1	Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2023)	Fuad Tri Satyo Utomo	Penelitian Fuad Try Satrio Utomo yang dimuat dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar membahas tentang pentingnya media pembelajaran interaktif yang inovatif untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan di era digital. Berdasarkan perspektif ini, siswa sekolah dasar membutuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, sedangkan media tradisional seperti buku dan papan tulis dianggap tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka. Pembuatan materi pendidikan interaktif yang mutakhir dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan, penggunaan media ini memerlukan perhatian khusus pada desain dan

				<p>konten. Untuk menjamin bahwa setiap siswa mempunyai akses yang sama terhadap sumber belajar, pertimbangan aksesibilitas dan kesetaraan juga harus diperhatikan. Oleh karena itu, inovasi dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif merupakan langkah awal yang penting menuju pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif di era digital.</p>
2.	Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19	Jurnal Literasi Pendidikan Dasar (2021)	Mariana Jediut, Eliterius Sennen, Carolina Vebri Ameli	<p>Jurnal ini mengkaji bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pandemi COVID-19. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan tinjauan pustaka, penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital dapat menyampaikan konten pembelajaran secara efektif bahkan saat tidak ada pertemuan tatap muka dan merupakan media yang berguna untuk keterlibatan guru-siswa. Selain itu, media digital juga mendorong inovasi pendidikan, menjadikan proses pembelajaran lebih efisien, serta berfungsi sebagai bagian integral dari strategi dan metode pembelajaran yang adaptif di masa pandemi. Untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini, guru melakukan berbagai upaya seperti memanfaatkan perangkat teknologi dan media daring, mengikuti pelatihan teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatkan kompetensi diri dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.</p>
3.	Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (2024)	Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, Nadila Sofia Hidayat	<p>Jurnal ini mengkaji bagaimana motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif. Dalam penelitiannya menghasilkan bahwa memasukkan media digital interaktif ke dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Ketika media digital digunakan secara interaktif, lingkungan belajar dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media digital interaktif dapat menjadi strategi yang berguna untuk</p>

				meningkatkan motivasi belajar siswa.
4.	Efektivitas Pengembangan E-LKPD Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (2023)	N.W.B. Artini, N.K.Suari, D.P.Parmi	E-LKPD berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital yang menarik dan interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran kontemporer, pembuatan E- Penggunaan LKPD berbasis digital dapat menjadi salah satu strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
5.	Pegembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Jurnal on Education	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, Alya Amrina Rosyada, Natasya Febriana	Jurnal ini mengkaji pembuatan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan program Kinemaster dan QuizWhizzer. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Kinemaster yang dipadukan dengan evaluasi berbasis permainan dengan QuizWhizzer dapat memberikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui observasi, serta pretest dan posttest. Akibatnya, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menyoroti betapa pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pendidikan untuk meningkatkan efikasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di era digital saat ini.
6.	Pengembangan Buku Digital Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV	PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (2023)	Hiwa Wonda, Martha K. Kota, Chikita Dina Arianti	Penelitian ini bertujuan agar siswa dapat memiliki motivasi belajar yang lebih meningkat di kelas IV pada Tema 4 Subtema 2, membuat buku digital sebagai media pembelajaran. Para ahli memberikan nilai kelayakan rata-rata buku digital yang dibuat sebesar 4,57, sehingga masuk dalam kategori sangat baik, dengan menggunakan paradigma pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate) dan desain single group pretest-posttest. Peningkatan terjadi setelah diimplementasikan yaitu 9,74%, dengan tingkat efektivitas 60,59%, yang tergolong sangat efektif. Dengan bantuan animasi, video, dan rekaman suara buku digital ini, anak-anak dapat memperoleh pengalaman

				belajar mandiri secara menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan buku digital dapat menjadi taktik yang berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
7.	Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2023)	Dian Andesta Bujuri, Mayang Sari, Tutut Handayan, Agra Dwi Saputra	Jurnal ini meneliti bagaimana motivasi belajar siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi TikTok. Data dikumpulkan menggunakan teknik fenomenologi kualitatif dengan mendokumentasikan, mewawancarai, dan mengamati guru, siswa kelas lima, dan wali murid. Menurut temuan penelitian, TikTok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa., yang ditandai dengan peningkatan dorongan untuk sukses, dorongan untuk belajar, dan kegembiraan untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Lebih jauh, TikTok mendorong kreativitas siswa dan memperluas pengetahuan mereka. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat membahayakan kesejahteraan fisik dan emosional siswa.
8.	Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru	ELEMENTAR Y: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar (2024)	Ni Gusti Ayu Putu Widiastari, Ryan Dwi Puspita	Jurnal ini membahas pemanfaatan sumber belajar digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. Dengan menggunakan metodologi studi kasus kualitatif, informasi dikumpulkan dengan mendokumentasikan dan mengamati proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar digital seperti video pembelajaran, tes interaktif, dan lingkungan belajar daring dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar. Telah dibuktikan bahwa media digital siswa jadi lebih mudah menangkap materi pembelajaran dan menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik. Sebagai kesimpulan, khususnya di sekolah dasar, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar jika mereka memiliki akses ke sumber daya digital.
9.	Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan	Jurnal Pendidikan Glasser (2023)	Andi Wirdayan, Syarifuddin Kune, Sitti	Penelitian ini mengkaji pengaruh pendekatan blended learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri

	Prestasi Belajar IPA Group V Sekolah Dasar		Fithriani Shaleh	Mangkura 1 Makassar. Dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Group, penelitian ini membandingkan kelompok eksperimen yang menggunakan Blended Learning melalui platform Microsoft Forms, Google Classroom, dan WhatsApp dengan perlakuan kelompok kontrol dengan metode tradisional. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan siswa untuk termotivasi belajar, dengan skor rata-rata post-test sebesar 84,13 dibandingkan dengan 69,68 untuk kelompok kontrol. Selain itu, prestasi belajar IPA mengalami peningkatan, dengan skor rata-rata post-test untuk kelompok eksperimen sebesar 83,03 dibandingkan dengan 69,94 untuk kelompok kontrol. Menurut analisis statistik menggunakan uji MANOVA, model Blended Learning berbasis literasi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
10.	Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya (2025)	Sitti Nurhalida, Safiratur Rafiq, Intan Qurratul Aini	Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran dengan menggunakan dokumentasi, wawancara, dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media digital, termasuk tes interaktif, film pembelajaran, dan platform daring. Siswa lebih cenderung memperhatikan di kelas ketika lingkungan belajar lebih menarik dan dinamis, yang dimungkinkan oleh media digital. Singkatnya, memasukkan sumber belajar digital ke dalam proses belajar mengajar dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian terhadap sepuluh artikel ilmiah yang dianalisis, dinyatakan bahwa pemanfaatan media digital terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media digital yang dimaksud mencakup E-LKPD berbasis elektronik, buku digital, video pembelajaran interaktif, aplikasi edukatif, platform kuis seperti QuizWhizzer,

serta media sosial seperti TikTok. Beragamnya bentuk media ini menunjukkan fleksibilitas pendekatan digital dalam menyesuaikan kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Artini et al. (2023) dan Wonda et al. (2022) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital dalam bentuk E-LKPD dan buku digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Artini et al. yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan penggunaan E-LKPD digital. Sementara itu, Wonda et al. mencatat bahwa buku digital yang dikembangkan dilengkapi dengan animasi, suara, dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 9,74% dan menunjukkan efektivitas sebesar 60,59%, yang tergolong cukup efektif. Media ini juga memperoleh skor kelayakan rata-rata 4,57 dari ahli, yang dikategorikan dalam tingkat “sangat baik”. Pencapaian ini menunjukkan betapa pentingnya elemen interaktif dan tampilan visual dalam media digital dalam mendorong pembelajaran individual dan lingkungan belajar yang tidak monoton.

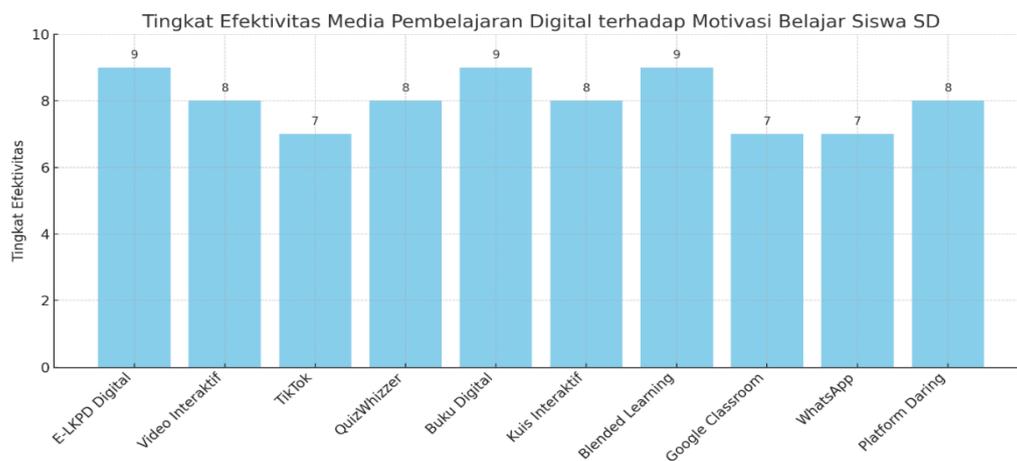
Iskandar et al. (2023) dan Bujuri et al. (2023) menyoroti peran penting media digital berbasis video dan media sosial dalam membangkitkan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi Kinemaster untuk pembuatan video pembelajaran dan QuizWhizzer sebagai media evaluasi berbasis permainan terbukti mampu menarik minat siswa terhadap pelajaran, terutama dalam disiplin ilmu yang terkait dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Suasana belajar interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, menyampaikan pendapat, dan merespons dengan antusias. Lebih jauh lagi, penggunaan TikTok oleh Bujuri et al. di kelas menunjukkan bagaimana media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan belajar, kreatif, dan pengetahuan konseptual siswa, terlebih lagi karena hal ini sejalan dengan ciri-ciri generasi asli digital, yang menyukai teknologi interaktif dan pembelajaran berbasis visual..

Lebih lanjut, pengkajian oleh Wirdayani et al. (2023) menegaskan mengenai media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPA, selain berdampak pada motivasi belajarnya. Peneliti menemukan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan skor motivasi belajar rata-rata pasca-tes sebesar 84,13, dibandingkan dengan 69,68 pada kelompok kontrol, yang terjadi setelah penerapan strategi pembelajaran blended learning dengan menggabungkan media digital. Selain itu, skor prestasi belajar IPA pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi, yakni 83,03, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya memperoleh 69,94. Peningkatan ini dipengaruhi oleh penggunaan platform digital seperti WhatsApp, Google Classroom, dan Microsoft Forms yang

memungkinkan terjadinya kolaborasi dan fleksibilitas dalam proses belajar, baik secara daring maupun luring.

Namun demikian, efektivitas media digital dalam pembelajaran tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang masih dihadapi. Lestari et al. (2024) mencatat bahwa kendala utama terletak pada rendahnya kompetensi guru dalam penguasaan teknologi, serta terbatasnya infrastruktur pendukung, seperti perangkat keras dan jaringan internet yang belum merata di berbagai wilayah. Selain itu, tanpa adanya kontrol yang tepat, penggunaan media digital dapat menimbulkan efek negatif seperti distraksi, penurunan konsentrasi belajar, serta potensi kecanduan terhadap perangkat digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiastari dan Puspita (2024), serta Nurhalida et al. (2025), mendalami penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital mempunyai pengaruh besar dalam mendorong pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Dalam konteks ini, media digital dinilai mampu meningkatkan keaktifan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi partisipasi aktif. Dengan penerapan yang tepat, media digital memberikan ruang bagi siswa untuk berperan secara aktif dan tidak terbatas pada pembelajaran yang pasif semata.



Gambar 1. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Secara keseluruhan, media digital yang menggabungkan elemen permainan dan visual interaktif seperti E-LKPD digital, video pembelajaran interaktif, aplikasi edukatif seperti TikTok dan QuizWhizzer, serta buku digital terbukti dapat membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, serta kontekstual. Siswa menunjukkan terdapat peningkatan motivasi, antusias, serta menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Media digital juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara bervariasi dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Meskipun demikian, penggunaan media digital harus diarahkan secara bijak supaya tidak menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan fisik maupun mental siswa,

serta tetap memperhatikan prinsip pedagogis dalam pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran dasar menjadi strategi yang relevan dan progresif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Berikut adalah grafik yang menunjukkan tingkat efektivitas berbagai sumber media belajar digital yang dapat memengaruhi motivasi pembelajaran siswa sekolah dasar. Grafik tersebut menggambarkan bahwa hampir semua media digital memiliki efektivitas tinggi (skor 7–9), dengan E-LKPD digital, buku digital, dan blended learning berada di peringkat teratas. Ini memperkuat kesimpulan bahwa dengan menggunakan media digital dalam pembelajaran, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dari hasil penelaahan terhadap 10 artikel yang relevan, dapat dikatakan bahwa media digital yang diterapkan dalam pembelajaran secara keseluruhan merupakan suatu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan semangat siswa sekolah dasar dalam belajar, khususnya di era digital saat ini. Media digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan kontemporer. Tingkat keterlibatan yang tinggi, visualisasi materi yang memudahkan pemahaman, serta akses informasi yang cepat dan mudah, semuanya dapat ditemui pada saat penerapan media digital. Menurut (N. Lestari & Wirasty, 2019) hal ini menjadi nilai tambah dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Media digital sebagai bagian dari media pembelajaran, memainkan peran penting dalam meningkatkan ikatan antara siswa sebagai penerima informasi dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Terdapat lima fungsi utama dari media pembelajaran digital yang mendukung proses pembelajaran yang efektif: pertama, sebagai jembatan penyampaian informasi secara visual dan audio; kedua, sebagai sumber belajar yang kaya dan beragam; ketiga, sebagai pendorong semangat belajar melalui fitur-fitur interaktif; keempat, sebagai sarana untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan berkesinambungan; dan kelima, sebagai alat pengembangan kemampuan kognitif dan teknologi siswa. Ketika kelima aspek ini diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran, maka akan memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Minat dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran akan meningkat apabila proses pembelajaran dikemas secara menarik melalui media digital. Siswa cenderung lebih mudah menerima dan memahami informasi saat mereka terlibat langsung dan merasa senang selama pembelajaran. Disisi lain pembelajaran monoton dan kurangnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan menurunkan antusias belajar siswa serta efektivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan melalui

penggunaan media digital, termasuk platform interaktif, perangkat lunak pendidikan, video pembelajaran, dan animasi (Widiastari & Puspita, 2024).

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya berdasarkan pada kemampuan akademis saja, tetapi juga pada sejauhmana siswa dapat termotivasi untuk belajar. Media digital berperan sebagai salah satu elemen eksternal yang dapat meningkatkan motivasi tersebut, khususnya dalam konteks siswa sekolah dasar yang sangat responsif terhadap rangsangan visual dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media digital menjadi solusi yang tepat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Rahma et al., 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil telaah terhadap sepuluh artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media digital seperti E-LKPD, buku digital, video interaktif, platform kuis, dan media sosial memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mampu mendorong keaktifan serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media digital dalam pembelajaran tidak hanya relevan, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini. Meskipun demikian, efektivitas penerapan media digital sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta pengawasan penggunaan media agar tidak menimbulkan dampak negatif seperti distraksi atau kecanduan. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan pemangku kebijakan memberikan pelatihan teknologi bagi guru serta menyediakan fasilitas penunjang yang memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini, khususnya kepada para penulis artikel yang menjadi sumber referensi utama dalam kajian literatur. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan dosen pengampu mata kuliah penulisan karya tulis ilmiah Ibu Wuli Oktiningrum, M.Pd yang telah memberikan arahan, masukan, serta fasilitas yang mendukung kelancaran penelitian ini. Serta kami juga mengucapkan terima kasih untuk penulis yang sudah mampu menyelesaikan penelitian ini sampai dengan publish. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi

pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Anis Faristin, V., & Saptadi Ismanto, H. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation. *PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No, 1(1)*, 125–153.
- Azizah, N., Zubaidah, S. L., Suriyanyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Media Teknologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. 2260–2269.
- Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Lestari, D. P., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *Media Pembelajaran*. 2(11).
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- N.W.B. Artini, N.K. Suarni, & D.P. Parmiti. (2023). Efektivitas Pengembangan E-Lkpd Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36–45. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1758
- Nurhalida, S., Rafiqah, S., & Aini, I. Q. A. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), 96–108.

- Rahma, S. A., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Survei Tingkat Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Wordwall. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 847–856.
- Rozaini, N., & Anti, S. D. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL NIAGAWAN*, 6(02), 54–59. <https://doi.org/10.25134/equi.v14i02.1128>
- Selvia, Salimi, A., & Pranata, R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Flip PDF Profesional pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. *FONDATIA*, 7(3), 809–822.
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1844>
- Wonda, H., Kota, M. K., & Arianti, C. D. (2022). Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1751. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9115>