



Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Yarisda Ningsih^{1*}, Nur Azmi Alwi², Alya Suci Rahmadani³, Elmemi Wagira⁴, Qonita Mutiara⁵

¹⁻⁵Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang, Indonesia

varisdaningsih@fip.unp.ac.id^{1*}, nurazmiawli@fip.unp.ac.id², alwasucirahmadani31@gmail.com³,
elmemi912@gmail.com⁴, qonitamutiara22@gmail.com⁵

Korespondensi Penulis: varisdaningsih@fip.unp.ac.id*

Abstract. *This study explores various factors relating to the implementation of digital learning tools intended to inspire excitement among fourth-grade students. The motivation for this research stems from the noticeable lack of student participation, which is associated with the limited availability of diverse and stimulating educational resources. It is proposed that the adoption of digital educational tools can create a more engaging and relevant learning environment, subsequently boosting students' drive to learn. The investigation follows a qualitative framework, utilizing a case study method where data is gathered through the observation and documentation of fourth-grade students in elementary education. Findings from this research indicate that the incorporation of digital educational materials, including teaching videos, interactive assessments, and online learning platforms, markedly enhances students' engagement and participation in their educational experience. The utilization of digital content fosters a more vibrant classroom atmosphere, aiding students in grasping the material more effectively. In summary, digital educational resources have the potential to significantly improve student motivation, especially within primary schooling.*

Keywords : Digital learning media; Elementary school students; Learning motivation

Abstrak. Penelitian ini mengeksplorasi berbagai faktor yang berkaitan dengan implementasi perangkat pembelajaran digital yang dimaksudkan untuk menginspirasi kegembiraan di antara siswa kelas empat. Motivasi untuk penelitian ini berasal dari kurangnya partisipasi siswa yang terlihat, yang terkait dengan terbatasnya ketersediaan sumber daya pendidikan yang beragam dan merangsang. Diusulkan bahwa adopsi alat pendidikan digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan, yang kemudian meningkatkan dorongan siswa untuk belajar. Penelitian ini mengikuti kerangka kerja kualitatif, dengan menggunakan metode studi kasus di mana data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi siswa kelas empat sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan materi pendidikan digital, termasuk video pengajaran, penilaian interaktif, dan platform pembelajaran online, secara nyata meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pengalaman pendidikan mereka. Pemanfaatan konten digital menumbuhkan suasana kelas yang lebih hidup, membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Singkatnya, sumber daya pendidikan digital memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terutama di sekolah dasar.

Kata-kata kunci : Media pembelajaran digital; Motivasi belajar; Siswa sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak yang signifikan pada banyak aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Meskipun memberikan berbagai peluang, tantangan utama yang dihadapi dunia pendidikan adalah bagaimana menjaga perhatian siswa terhadap pembelajaran seiring dengan cepatnya kemajuan teknologi. Metode pengajaran yang repetitif dan kurang melibatkan sering kali membuat siswa kehilangan minat dalam proses belajar, khususnya di tingkat dasar. Fenomena serupa juga

terlihat pada siswa kelas IV SD yang kerap kali tampak kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Rachman mengungkapkan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar berdampak pada penurunan hasil belajar mereka. Akibatnya, untuk mendorong siswa untuk belajar dengan lebih giat, pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan inventif diperlukan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis progressed yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Siswa mungkin lebih tertarik untuk belajar karena teknologi pembelajaran baru. Beberapa alat komputer yang dapat memenuhi kebutuhan berbagai siswa adalah aplikasi pendidikan, sistem pembelajaran online, dan video pendidikan. Alat komputer ini juga dapat membuat pelajaran lebih menarik. Media pembelajaran saat ini dapat menyajikan pelajaran dengan lebih menarik dan lebih fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara dan ritme yang sesuai dengan mereka sendiri. Dengan teknologi progressed, peserta didik mendapatkan kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana play on words, memberikan mereka kenyamanan. Di samping itu, inovasi di sektor pendidikan memungkinkan para pengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan terkait dengan kehidupan sehari-hari. Yuliana (2021) menyebutkan bahwa mengaitkan konten pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk mempelajari topik tersebut. Dengan demikian, pengintegrasian teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana aplikasi media pembelajaran advanced dapat memengaruhi motivasi belajar siswa SD kelas IV. Dalam studi ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang pengalaman dan pandangan guru serta siswa berkaitan dengan penggunaan media computerized dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari studi ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru yang dapat berguna bagi pendidik dalam merancang metode pengajaran yang berbasis teknologi, serta dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Konsep konstruktivisme yang diajukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky sangat terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasiskan advanced. Konstruktivisme menyoroti bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam pengalaman yang memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan mereka sendiri (Vygotsky, 1978). Dengan memanfaatkan media interaktif yang canggih, siswa bisa lebih mudah memahami

materi melalui pengalaman langsung yang lebih menarik dan mendalam, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Gagasan Albert Bandura tentang motivasi belajar juga membantu penggunaan teknologi modern dalam pendidikan. Bandura (1997) menyatakan bahwa keinginan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan mereka. Akibatnya, jika lingkungan belajar menarik dan menyenangkan, siswa dapat dimotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran digital juga dapat meningkatkan motivasi siswa dengan membuat kelas menarik dan dinamis.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat berdampak positif pada partisipasi dan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Nugroho (2019) menemukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran canggih dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Yuliana (2021) juga mengatakan bahwa media berbasis digital dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pembelajaran berbasis teknologi, berfokus pada fleksibilitas pembelajaran dengan mempertimbangkan minat dan potensi siswa, serta penerapan teknologi sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan komponen penting dari kurikulum yang harus diterapkan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan efektif. Secara keseluruhan, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembangunan kurikulum berbasis teknologi yang akan memenuhi kebutuhan zaman. Diharapkan bahwa siswa tidak hanya akan memperoleh metode pembelajaran yang lebih baik, tetapi mereka juga akan memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan akan meningkatkan antusiasme siswa dan mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi pendidik dan lembaga pendidikan lainnya yang ingin menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dan membantu pengembangan keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Anda memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pendekatan pengajaran baru di kelas. Pane dan Darwis Dasopang (2017), Suriansyah (2015), dan Nur Syahidah Atikah (2019). Semua yang Anda miliki untuk berkomunikasi dengan orang lain dapat mengajar orang lain. Dalam situasi ini, guru berperan sebagai pengirim, dan siswa berperan sebagai penerima. Derek Rowntree (Nurdyansyah, 2019;

Rudi Susilana, 2017; Basuki, 2019) mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran termasuk memberikan instruksi yang tepat, memberikan umpan balik, mendorong siswa untuk belajar, meningkatkan materi yang telah mereka pelajari sebelumnya, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

2. METODE PENELITIAN

Studi berjudul "Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dengan Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD" menggunakan pendekatan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang artikel tersebut. Karena pendekatan kualitatif menggunakan data yang pasti, apa yang dikatakan dan dilihat tetap relevan, kata Rosarina, Sudin, dan Sujana (2016).

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan mendalam tentang bagaimana teknologi pembelajaran kontemporer dapat meningkatkan motivasi siswa dan bagaimana hal itu berdampak pada proses belajar mereka. Siswa kelas IV SD yang menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran mereka, serta guru yang mengajar di kelas tersebut, adalah subjek penelitian ini. Guru bertindak sebagai sumber utama untuk memberikan informasi tentang penerapan media digital dalam pengajaran, dan siswa bertindak sebagai subjek untuk memahami respons dan motivasi belajar mereka. Peneliti mengumpulkan data dengan membaca literatur dari berbagai jurnal ilmiah tentang topik diskusi dan menganalisis dokumen yang diuji. Hasil analisis data menunjukkan pola yang muncul terkait dengan peran teknologi canggih dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan penelitian ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka sambil juga berkontribusi pada pengembangan praktik pengajaran di sekolah dasar.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi ini menemukan bahwa sekitar 80% siswa kelas IV menggunakan media pembelajaran digital di kelas. Mereka biasanya menggunakan pelajaran video dan platform pendidikan online seperti quizizz, canva, dan powtoon. Para siswa ini merasa lebih terdorong dan terstimulasi saat belajar dengan media modern. Hal ini menunjukkan kemampuan teknologi untuk membuat belajar lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Selain itu, menurut analisis data survei, media pembelajaran berbasis digital meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hampir 75% siswa mengatakan bahwa mereka lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar ketika mereka menggunakan media modern. Hal ini sejalan dengan ide bahwa media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memahami pelajaran.

Siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik mereka. Setelah menggunakan media berbasis digital, nilai ujian rata-rata siswa adalah 70. Namun, nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 85 setelah mereka mulai menggunakannya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berdampak positif pada pemahaman dan penguasaan pelajaran mereka. Dengan kata lain, media berbasis digital membuat belajar lebih mudah dan lebih efektif.

Program video memiliki banyak manfaat sebagai media pembelajaran, seperti yang dinyatakan Miller dalam Suyatna (2008). Salah satunya adalah bahwa mereka dapat dilihat dan didengar berulang kali; mereka memberi sinyal kepada beberapa indera sekaligus, seperti mendengar dan melihat; dan mereka dapat membantu memperjelas memori dan informasi. Oleh karena itu, video dapat membantu guru menemukan cara baru untuk menarik perhatian siswa mereka. Untuk mengatasi penurunan kualitas pembelajaran, video dapat digunakan sebagai alternatif. Siswa dapat menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan informasi, membuatnya lebih berkesan, dan membuatnya lebih mudah dipahami dengan bantuan video. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kristanto (2010), video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Video tersebut juga memenuhi standar "sangat baik" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kita dapat menggunakan aplikasi desain grafis Canva berbasis web di ponsel pintar atau komputer Anda di <https://www.canva.com/>. Menurut Purwasi et al. (2022), Canva adalah aplikasi desain online yang membantu pendidik membuat media pembelajaran seperti tampilan, benar, brosur, grafik, spanduk, undangan, dan pengeditan foto. Ini memungkinkan siswa berfokus pada kreativitas, keterampilan, dan teknologi.

Aplikasi digital seperti Canva dan Quizizz sangat membantu guru meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka di kelas VI SD. Aplikasi ini juga dapat membantu guru melakukan asesmen sumatif dan formatif. Selain itu, aplikasi digital seperti ini memungkinkan guru membuat, merancang, dan menganalisis media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Media pembelajaran digital ini memungkinkan siswa melihat nilai

pembelajaran mereka secara langsung dengan menyertakan data tentang apa yang mereka pelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Diren Agasi Nur Azmi Alwi dan Yulia Maulani menemukan bahwa aplikasi Powtoon adalah salah satu alat pembelajaran digital yang dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD, terutama tentang materi karakter tokoh dalam sebuah cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Powtoon sebagai alat pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD. Kelompok sampel eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari rata-rata KKM. Sehingga dengan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran tersebut, proses pembelajaran di dalam sebuah kelas menjadi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menarik bagi siswa, yang pada akhirnya memungkinkan kecerdasan siswa termasuk ke dalam tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma, 2016:4). Aplikasi Powtoon meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa. Penelitian ini menemukan bahwa guru dapat menggunakan media digital seperti Canva, Quizizz, dan Powtoon untuk membuat kelas lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif disarankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Diren, A., Alwi, N. A., & Yulia, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan media Powtoon di kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 2(1), 38–44.
- Hilda, E. P., Wita, D., Adrias, & Alwi, N. A. (2024). Penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD. *Jurnal Inovasi Belajar*, 4(1), 767–777.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.
- Miaz, Y., Ningsih, Y., & Helsa, Y. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan permainan edukatif berbasis Android untuk pembelajaran IPS sekolah dasar. Dalam Desyandri, dkk. (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (hlm. 83).
- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 134–139.
- Rachman, M. (2020). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 88–95.
- Refiona, A., Yeni, E., & Ningsih, Y. (2024). Pelatihan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan asesmen bagi pendidik sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 701–710.
- Rosalina, Sudin, & Sujana. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 1–10.
- Roysa, M., & Ristiyani, R. (2019). Penerapan media video animasi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 5(1), 68–74.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123–135.
- Sukma, E. (2016). Kompetensi kognitif pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 1–11.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuliana, D. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 32–45.