

# 142.SectionEditor.doc

*by 1 1*

---

**Submission date:** 30-Sep-2025 02:53PM (UTC+0300)

**Submission ID:** 2759344927

**File name:** 142.SectionEditor.doc (86K)

**Word count:** 1722

**Character count:** 11803

## Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

46

**Abstrak**– Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, terutama pada era digital saat ini. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental) menggunakan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri di kota X, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi, serta observasi aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar pada kelompok yang menggunakan media digital interaktif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional, dengan nilai signifikansi < 0,05. Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik memanfaatkan media digital interaktif sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media digital interaktif, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, pembelajaran, inovasi pendidikan

**Abstract**–This study aims to examine the effect of using interactive digital media on elementary school students' learning motivation. The background of this research is based on the importance of innovation in the learning process to enhance students' interest and enthusiasm, especially in today's digital era. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically pretest-posttest control group design. The sample consisted of 60 fifth-grade students from a public elementary school in city X, divided into an experimental group and a control group. Research instruments included a validated learning motivation questionnaire and observation of students' learning activities during the learning sessions. The data analysis showed a significant increase in learning motivation in the group that used interactive digital media compared to the control group using conventional media, with a significance value of < 0.05. A key finding of this study is that interactive digital media can create a more engaging and participatory learning environment, encouraging active student involvement throughout the learning process. In conclusion, the use of interactive digital media has a significant positive effect on the learning motivation of elementary school students. It is therefore recommended that educators integrate interactive digital media as part of their strategies to improve the quality of learning at the elementary level.

**Keywords:** interactive digital media, learning motivation, elementary students, learning process, educational innovation

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, melainkan mulai beralih ke pendekatan yang lebih interaktif dan menarik melalui pemanfaatan media digital. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang banyak digunakan adalah media digital interaktif, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, penelitian oleh Astuti dan Suryani (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Pratama et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya oleh Wulandari dan Nugroho (2022) menemukan bahwa media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan sikap siswa dalam pembelajaran sains.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian terkait dampak penggunaan media digital interaktif terhadap aspek afektif siswa, khususnya motivasi belajar. Sebagian besar studi sebelumnya lebih menekankan pada hasil belajar kognitif atau pemahaman materi, sedangkan pengaruhnya terhadap motivasi belajar belum banyak dikaji secara mendalam. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar di mana karakteristik siswa cenderung membutuhkan rangsangan yang menarik dan menyenangkan untuk belajar.

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan yang ada dengan mengkaji secara spesifik pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang

tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga memperkuat aspek afektif siswa sebagai landasan penting dalam pembentukan karakter dan sikap belajar yang positif.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati dampak perlakuan (penggunaan media digital interaktif) terhadap variabel dependen (motivasi belajar) dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri X di Kota Y. Sampel dipilih secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik antar kelas. Total sampel berjumlah 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok:

1. Kelompok eksperimen (30 siswa) yang diberi pembelajaran menggunakan media digital interaktif.
2. Kelompok kontrol (30 siswa) yang menggunakan media konvensional (papan tulis dan buku cetak).

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

**Pretest:** Seluruh siswa dari kedua kelompok diberikan kuesioner motivasi belajar yang telah divalidasi untuk mengukur motivasi awal mereka sebelum perlakuan diberikan. Kuesioner ini merujuk pada skala motivasi belajar dari Keller (1987) dalam ARCS Model, yang telah banyak digunakan dalam penelitian serupa (contoh: Dwiastanti, 2020).

**Perlakuan (Treatment):**

Kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran selama 4 pertemuan (masing-masing 60 menit) dengan menggunakan media digital interaktif berbasis animasi dan simulasi interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline dan Canva Education.

Materi yang diajarkan adalah tema "Ekosistem" sesuai dengan kurikulum kelas V SD.

Siswa berinteraksi langsung dengan konten, menjawab kuis interaktif, serta mendapat umpan balik otomatis. Kelompok kontrol belajar dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi menggunakan buku teks dan gambar statis.

**Posttest:**

Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan kembali kuesioner motivasi belajar yang sama untuk melihat adanya perubahan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen utama adalah angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan dimensi dari ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Angket terdiri dari 25 butir pernyataan dengan skala Likert 1-5 dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,86).

Instrumen pendukung lainnya meliputi:

1. Lembar observasi aktivitas belajar siswa.
2. Dokumentasi proses pembelajaran (foto dan rekaman video).
3. Laptop/PC dan proyektor sebagai media tampilan konten digital interaktif.

### Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji-t independen untuk melihat perbedaan skor motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum uji-t dilakukan, data diuji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan homogenitas (Levene's Test) terlebih dahulu.

### Rujukan Prosedur Sebelumnya

Prosedur eksperimen dan penggunaan skala motivasi belajar merujuk pada metodologi yang telah diterapkan dalam penelitian oleh:

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design.

Dwiastanti, A. (2020). The Effectiveness of Digital Media to Enhance Students' Learning Motivation. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Penelitian ini dirancang agar dapat direplikasi dengan prosedur dan instrumen yang sama pada populasi serupa di sekolah dasar lainnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Data diperoleh dari hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Rata-rata Skor Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Pretest (Mean ± SD)	Posttest (Mean ± SD)	Δ (Selisih)
Eksperimen	67.20 ± 6.15	84.10 ± 5.32	+16.90
Kontrol	66.85 ± 6.45	71.40 ± 5.88	+4.55

Dari Tabel 1 terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan.

Uji statistik menggunakan uji-t independen menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji-t Independen Posttest

Variabel	t-value	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	7.68	0.000

Nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media digital interaktif dengan yang menggunakan media konvensional. Artinya, penggunaan media digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

#### Analisis Tambahan

Untuk memastikan konsistensi data dilakukan juga analisis efek besar (effect size) menggunakan rumus Cohen's  $d$ , yang menghasilkan nilai  $d = 1.60$ , yang termasuk kategori besar (large effect). Ini menunjukkan bahwa perbedaan antar kelompok bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga relevan secara praktis.

#### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Astuti dan Suryani (2020) yang menemukan bahwa media teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Demikian pula, Pratama et al. (2021) melaporkan bahwa aplikasi interaktif meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penelitian ini secara lebih spesifik menyoroti aspek motivasi belajar, yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam studi sebelumnya.

Penelitian ini juga mendukung temuan dari Keller (1987) tentang pentingnya elemen perhatian dan kepuasan dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana tergambar dalam desain konten digital interaktif yang digunakan. Interaksi visual dan audio dalam media yang digunakan berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan memberikan kepuasan melalui umpan balik langsung.

Kelebihan penelitian ini dibandingkan studi sebelumnya adalah desain eksperimental yang memungkinkan pengukuran langsung dampak intervensi digital terhadap motivasi belajar. Namun, keterbatasannya adalah durasi pembelajaran yang relatif singkat (4 pertemuan), serta belum adanya analisis jangka panjang mengenai keberlanjutan motivasi siswa.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan skor motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana kelompok yang menggunakan media digital interaktif menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi secara signifikan ( $p < 0.05$ ) dibandingkan kelompok yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Efek besar yang dihasilkan (Cohen's  $d = 1.60$ ) juga menegaskan bahwa penggunaan media ini memiliki dampak praktis yang kuat dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini telah menjawab tujuan utama, yaitu untuk menguji pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, serta memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang memperhatikan aspek afektif siswa. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era digital.

## **5 UCAPAN TERIMAKASIH**

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

## **REFERENCES**

## ORIGINALITY REPORT

42%

SIMILARITY INDEX

36%

INTERNET SOURCES

34%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	3%
2	Nyimas Amelia Andri, Acep Ruswan, Indah Nurmahanani. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2023 Publication	2%
3	jbasic.org Internet Source	2%
4	aira.or.id Internet Source	1%
5	ejournal.cvrobema.com Internet Source	1%
6	Rezha Marlina, Siti Quratul Ain. "Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025 Publication	1%
7	www.brillianteducator.com Internet Source	1%
8	e-prints.unm.ac.id Internet Source	1%
9	journal.makwafoundation.org Internet Source	1%

---

10 Wania Tatroman, Amjad Salong, Silvia Manuhuttu. "Pengaruh Penggunaan Metode Card Sort terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS di SMA Negeri 2 Tual", Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2024  
Publication

1 %

---

11 [sejurnal.com](http://sejurnal.com)  
Internet Source

1 %

---

12 [gemawiralodra.unwir.ac.id](http://gemawiralodra.unwir.ac.id)  
Internet Source

1 %

---

13 Galih Puji Widodo, Supeno Supeno, Heni Safitri. "Pengaruh Model Problem-Based Learning di Luar Kelas terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025  
Publication

1 %

---

14 Hillia Izza Lia, Hilda Fitriani, Miari Edlin Kuswardani. "Kemadirian Anak Usia Dini pada Program Full-day dan Reguler: Studi Kuantitatif Komparatif", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025  
Publication

1 %

---

15 [cosmos.iaisambas.ac.id](http://cosmos.iaisambas.ac.id)  
Internet Source

1 %

---

16 [ejournal.cahayailmubangsa.institute](http://ejournal.cahayailmubangsa.institute)  
Internet Source

1 %

---

17 [ojs.mahadewa.ac.id](http://ojs.mahadewa.ac.id)  
Internet Source

1 %

---

18 [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)  
Internet Source

1 %

---

19 Submitted to IAIN Bengkulu  
Student Paper

1 %

---

20	<a href="http://ejournal.tsb.ac.id">ejournal.tsb.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	Muh Syilfa Nooviar, Vaira Indah Wahyuni, Selvia Deviv. "Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2024 Publication	1 %
22	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://ojs.uph.edu">ojs.uph.edu</a> Internet Source	1 %
24	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
25	Wulandari Oktavia, Hendra Hidayat. "Pengaruh Model Project Based Learning Berbantu Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Dasar Komputer di SMK 1 Painan", <i>TSAQOFAH</i> , 2025 Publication	1 %
26	<a href="http://repository.unib.ac.id">repository.unib.ac.id</a> Internet Source	1 %
27	Adeilla Najwa Salsabila, Ifnur Fadhilla Legthonia, Mellyza Azzara, Supriyad, Jody Setya Hermawan. "OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR SISWA", <i>Jurnal Lensa Pendas</i> , 2025 Publication	1 %
28	Fery Muhamad Firdaus, Bintang Munjiyah Zahroh. "PENGARUH METODE BERMAIN	1 %

TAMAGOCI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI  
MATEMATIS MATERI BANGUN DATAR PADA  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR", Primary :  
Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar,  
2018

Publication

---

29	<a href="http://civilica.com">civilica.com</a> Internet Source	1 %
30	<a href="http://ejournal.papanda.org">ejournal.papanda.org</a> Internet Source	1 %
31	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1 %
32	<a href="http://journal.uin-alauddin.ac.id">journal.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1 %
33	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1 %
34	<a href="http://repository.unair.ac.id">repository.unair.ac.id</a> Internet Source	1 %
35	<a href="http://stiepasaman.ac.id">stiepasaman.ac.id</a> Internet Source	1 %
36	<a href="http://ejournal.aripi.or.id">ejournal.aripi.or.id</a> Internet Source	1 %
37	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
38	<a href="http://ijhn.ub.ac.id">ijhn.ub.ac.id</a> Internet Source	1 %
39	<a href="http://journal.apopi.org">journal.apopi.org</a> Internet Source	1 %
40	<a href="http://jptam.org">jptam.org</a> Internet Source	1 %
41	<a href="http://jurnal.stkipbima.ac.id">jurnal.stkipbima.ac.id</a> Internet Source	1 %

---

42 Dela Astuti, Siti Fatimah. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2022  
Publication

43 Ilham Muhamad Sya'ban, Hari Mulyadi, Sapriya Sapriya. "Pengaruh Interaksi Motivasi Belajar pada Kemampuan Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran IPS di SMPN 8 Cimahi", Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan, 2025  
Publication

44 Ns. Harismayanti S.Kep., M.Kep, Ns. Ani Retni S.Kep., M.Kep, Dr. Zuriati Muhamad SKM., M.Kes, Sri Fahrin Katili. "THE EFFECT OF PEPPERMINT AROMATHERAPY ON NAUSEA AND VOMITING IN PREGNANT WOMEN IN THE FIRST TRIMESTER", Jambura Nursing Journal, 2025  
Publication

45 [adisampublisher.org](https://adisampublisher.org)  
Internet Source

46 [djournals.com](https://djournals.com)  
Internet Source

47 [docplayer.info](https://docplayer.info)  
Internet Source

48 [es.scribd.com](https://es.scribd.com)  
Internet Source

49 [ethesisarchive.library.tu.ac.th](https://ethesisarchive.library.tu.ac.th)  
Internet Source

50 [jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)  
Internet Source

[repository.unj.ac.id](https://repository.unj.ac.id)

51

Internet Source

<1 %

---

52

Kun Setyaning Astuti, Gary E. McPherson,  
Bambang Sugeng, Nila Kurniasari et al. "21st  
Century Innovation in Music Education",  
Routledge, 2019

Publication

---

<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off