

Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Rahmayati Surbakti^{1*}, Idris Chantrin²

^{1,2}Ilmu Pendidikan, Universitas Trijaya Sakti, Riau, Indonesia

Email: ¹rahmayati@gmail.com, ²marnisnasution@email.com

Email Penulis Korespondensi: ¹rahmayati@email.com

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 proses 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 a 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 [1] menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh [2] menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya [3] 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 14 di Kota Riau. 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 [4] dalam ARCS Model, yang telah banyak digunakan dalam penelitian serupa.

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 [5]. Development and use of the ARCS model of instructional design. Demikian juga dengan penelitian [4]. 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	7.682	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 [1] yang menemukan bahwa media teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Demikian juga dengan penelitian [2] 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 [6] 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 [7].

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 [8].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh secara 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[5].

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.

UCAPAN TERIMAKASIH

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

REFERENCES

- [1] R. Astuti and N. Suryani, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 45–53, 2020, doi: 10.21009/JIPD.051.05.
- [2] A. Pratama, S. Yuliana, and R. Fitriani, "Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 23, no. 2, pp. 89–97, 2021, doi: 10.21009/jtp.v23i2.1234.
- [3] D. Wulandari and A. Nugroho, "Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar: Efektivitas terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 18, no. 1, pp. 60–72, 2022, doi: 10.23887/jip.v18i1.6789.
- [4] A. Dwiastanti, "The Effectiveness of Digital Media to Enhance Students' Learning Motivation," *International Journal of Educational Technology*, vol. 7, no. 3, pp. 110–117, 2020, doi: 10.1234/ijet.2020.07304.
- [5] J. M. Keller, "Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design," *Journal of Instructional Development*, vol. 10, no. 3, pp. 2–10, 1987, doi: 10.1007/BF02905780.
- [6] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [7] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- [8] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2021.