



EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJARA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Hermansah^{1*}, Jakarta²

^{1,2} Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Email: 1syahh629@gmail.com, jakaria@untirta.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3101>

Article info:

Submitted: 18/05/25

Accepted: 16/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Integrasi media digital dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan optimal bagi siswa sekolah dasar. Teknologi digital saat ini berkembang begitu pesat menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Di era abad ke-21, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menjawab tantangan global serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi serta prestasi belajar siswa di sekolah dasar, dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Data primer penelitian ini yaitu artikel jurnal ilmiah yang bersumber dari *Google scholar*, *Publish or Perish* (POP), dan *Doaj* yang terkumpul sebanyak 50 buah artikel. Artikel tersebut terdiri dari hasil penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Artikel yang terpilih kemudian dianalisis dan diinterpretasikan secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis, pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan capaian akademik peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap yang lebih antusias serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, digital, motivasi siswa, hasil belajar, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran bukanlah sesuatu yang asing. Sejak dahulu, guru telah menggunakan berbagai media untuk mendukung proses mengajar. Keberadaan media sangat penting karena berfungsi sebagai sarana bantu yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Jofi Ardiansa et al., 2023). Anak-anak sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal dan pada materi tertentu, berada dalam tahap perkembangan yang menuntut pengalaman belajar secara langsung melalui objek nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan guru idealnya berupa alat yang bisa disentuh, dilihat, dan didengar langsung oleh siswa, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Media pembelajaran berbasis digital menyuguhkan variasi yang lebih beragam, menarik perhatian, dan menantang karena menyajikan visualisasi serta ilustrasi yang lebih nyata dan interaktif. Teknologi digital kini telah menjadi elemen penting dalam kehidupan di era globalisasi, termasuk di dunia pendidikan (Imawan & Ismail, 2020). Integrasi teknologi, khususnya media pembelajaran digital,



berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dengan menjadikannya lebih interaktif dan bermakna.

Kehadiran media ini memfasilitasi guru dalam membangun motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal (Kurniawan et al., 2024). Media pembelajaran berbasis digital mencakup berbagai bentuk, seperti aplikasi edukasi, video pembelajaran, animasi interaktif, dan simulasi yang dapat diakses dengan perangkat teknologi modern seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Penggunaan media digital di era modern merupakan hal penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa.

Kemajuan teknologi yang berlangsung dengan sangat cepat dewasa ini telah masuk ke berbagai sektor, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam situasi tersebut, pendidik dituntut untuk mampu mengaplikasikan berbagai macam media pembelajaran ke dalam aktivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga mengalami perubahan signifikan, beralih dari media tradisional menuju platform yang lebih modern dan berbasis digital (Kamil & Kulsum Nur Hayati, 2023). Kemajuan teknologi yang sangat cepat membuka peluang luas bagi para guru untuk mengimplementasikan serta mengaplikasikan media pembelajaran digital dengan berbagai metode pengajaran yang lebih beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penerapan media pembelajaran berbasis digital yang dipadukan dengan metode pengajaran variatif di tingkat sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, penggunaan media digital juga mampu merangsang kreativitas dan memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih rumit (Rakhman, 2024). Media digital memberikan nilai lebih melalui penyampaian materi yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan berbagai elemen seperti animasi, grafik, suara, serta video, menjadikan kegiatan belajar akan mudah dimengerti serta menyenangkan bagi para siswa.

Pada abad ke-21, pendidik dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai bentuk inovasi guna mendorong semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Motivasi belajar memegang peranan penting; ketika siswa kurang termotivasi, hal ini biasanya berdampak negatif pada hasil belajarnya. Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal yang timbul dari dalam diri individu, yang memberikan energi dan arah dalam upaya mencapai keberhasilan dalam proses belajar (Erawati, 2022). Peran guru dalam pembelajaran adalah memotivasi siswa agar semangat dalam belajar.

Memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (Suherman, Anggi Rahmani, 2022). Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa saat belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih tekun, konsisten, dan menunjukkan usaha yang lebih besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, apabila motivasi rendah, siswa cenderung kurang terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya dapat menurunkan pencapaian hasil belajarnya (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024).

Motivasi belajar memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar siswa (Ayudia Annisa Nur, 2019). Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua dimensi utama, yakni faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal mencakup peran pendidik dalam menyajikan materi secara inovatif serta dukungan yang diberikan oleh orang tua dalam proses pendidikan. Sementara itu, faktor internal merujuk pada ketertarikan intrinsik siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dijalani (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021).

Siswa di jenjang sekolah dasar sedang berada di fase perkembangan operasional konkret, sehingga dalam proses pembelajaran sangat diperlukan penggunaan benda-benda konkret agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangun pemahaman yang utuh. Penggunaan media bertujuan agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Penggunaan media



pembelajaran digital pun harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, sifat mata pelajaran, aspek keamanan, serta tujuan pembelajaran itu sendiri.

Media digital menjadi alat belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena menggabungkan unsur suara, gambar, dan ilustrasi yang jelas. Selain itu, media digital bisa dikemas dalam bentuk permainan sehingga menambah keseruan dan tantangan bagi siswa. Rasa senang yang muncul saat memanfaatkan media digital membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan lebih mudah memahami materi karena mereka langsung terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

Saat ini, kondisi di sekolah menunjukkan bahwa banyak siswa merasa jemu dalam mengikuti pembelajaran. Mereka kerap meminta izin keluar kelas atau terlibat percakapan dengan teman saat proses belajar berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar capaian belajar siswa belum memenuhi target yang diharapkan. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh lemahnya motivasi belajar siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi tersebut meliputi lingkungan sekitar, kondisi keluarga, aspek ekonomi, serta peran guru dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa yang disebabkan oleh guru karena guru saat mengajar tidak menarik (Alfiah et al., 2021).

Rendahnya motivasi siswa dan hasil belajar merupakan fenomena yang harus segera diatasi dengan perbaikan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian efektivitas penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar telah dilaksanakan oleh (Azhari et al., 2023), berpendapat bahwa penerapan media Wordwall terbukti mampu memotivasi belajar pada siswa di sekolah dasar, sedangkan penelitian oleh (Kurniawan et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media digital Canva yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD secara efektif.

Berdasarkan hasil kajian literatur, sejumlah penelitian telah membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar studi tersebut dilakukan secara terpisah, di mana fokus penelitian hanya terarah pada hubungan antara media digital dengan hasil belajar atau antara media digital dengan motivasi belajar, tanpa mengintegrasikan ketiga variabel tersebut secara komprehensif dalam satu kerangka penelitian. Dari hasil kajian *Sytematic Literature Review* (SLR) terdapat kekosongan tentang penelitian yang menggabungkan efektivitas media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar.

Adanya kekurangan penelitian, mendorong peneliti untuk mengkaji keefektifan penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini membahas kedua aspek tersebut secara bersamaan serta mendalam pengaruhnya di lingkungan sekolah dasar. Keistimewaan dari penelitian ini terletak pada analisis faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, yang belum banyak diulas dalam konteks pendidikan dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai tantangan dan peluang dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan utama sebagai berikut: (1) Bagaimana pengaruh implementasi media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar?; dan (2) Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa di tingkat pendidikan dasar?

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam peran media pembelajaran digital dalam mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar peserta didik. Selain itu, studi ini juga berfokus pada identifikasi berbagai kendala yang mungkin timbul dalam implementasi media digital di konteks pembelajaran sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar empiris dan memberikan saran yang relevan bagi guru, pengambil kebijakan pendidikan, serta pemangku kepentingan lainnya dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), bertujuan menelaah efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. SLR dipilih karena dapat mempermudah pembaca memahami isi jurnal yang dibahas sesuai tema (Minggi et al., 2023), selain itu SLR mampu memberikan sintesis yang komprehensif dari berbagai hasil penelitian empiris yang relevan dalam lima tahun terakhir (tahun 2020–2025) sebanyak 50 artikel yang kemudian dipilah menjadi 32 artikel dan yang dianalisis sebanyak 23 artikel, sesuai dengan fokus dan tujuan studi. Tahapan pelaksanaan penelitian mengikuti prosedur SLR menurut Kitchenham (2007), yang meliputi: perumusan pertanyaan penelitian, identifikasi dan pemilihan studi, ekstraksi dan analisis data, serta sintesis hasil. Pertanyaan utama dalam studi ini adalah: “Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar?” Pencarian literatur dilakukan pada data Base terpercaya seperti *Google Scholar*, *Publish or Perish* (POP), Doaj, dan Scopus. Kata kunci yang digunakan antara lain: “media pembelajaran digital”, “motivasi belajar”, “hasil belajar siswa Sekolah Dasar”, dan “efektivitas pembelajaran berbasis teknologi”. Kriteria inklusi mencakup: artikel jurnal terindeks, dipublikasikan antara tahun 2020–2025, fokus pada pendidikan dasar, dan memuat data empiris kuantitatif, kualitatif dan *research and development* (R&D) mengenai efektivitas media berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar. Setelah penyaringan awal, artikel yang memenuhi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi efektivitas, serta dampak implementasi media digital terhadap hasil motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar

Pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berikut hasil kajian artikel tentang efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi siswa belajar di sekolah dasar.

Hasil Analisis Artikel Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar.

NO	Penulis, tahun	Metode Penelitian	Temuan Hasil Penelitian
1	(Choirunnisa & Febriani, 2022)	Penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif	Media pembelajaran digital berupa permainan ular tangga menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik murid kelas V SD di Desa Sumengko, khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.
2	(Bujuri et al., 2023)	Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Aplikasi TikTok bisa membantu meningkatkan semangat belajar siswa karena konten pelajarannya menarik dan mudah diakses. Namun, jika digunakan terlalu sering, TikTok bisa berdampak tidak baik pada kesehatan mental dan fisik siswa.
3	(Setyaningsih et al., 2020)	Penelitian kuantitatif	Penerapan media belajar interaktif Storyline pada materi tentang kerajaan Hindu dan Buddha membuat siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran.
4	(Nisa & Susanto, 2022)	Penelitian kuantitatif	Penggunaan media permainan interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam



			meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai <i>t hitung</i> sebesar 11,796 melampaui nilai <i>t tabel</i> 2,045, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000—lebih rendah dari ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa
5	(Wahyudi et al., 2023)	Penelitian <i>research and development</i>	Penggunaan media pembelajaran berbasis Google Site memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI di SDN Hargomulyo I Gunung Kidul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
6	(Suci Hanifah Nahampun et al., 2024)	Penelitian kualitatif	Media permainan digital dapat membuat siswa kelas 4 dan 5 di sekolah dasar lebih semangat belajar.
7	(Afriana & Prastowo, 2022)	Penelitian kualitatif	Media pembelajaran e-comic dengan bantuan software membuat siswa lebih semangat belajar. Siswa merasa senang menggunakan media e-comic saat pembelajaran di masa pandemi Covid-19.
8	(Marliani, 2021)	Penelitian Kualitatif	Penggunaan media video dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang diberikan.
9	(Suherman, Anggi Rahmani, 2022)	Penelitian <i>research and development</i>	Penggunaan video animasi sebagai sarana pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil analisis awal, tingkat ketertarikan belajar siswa sebelum diterapkannya media ini tergolong rendah. Namun setelah penerapan video animasi dalam proses pembelajaran, terjadi lonjakan dalam minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan menggunakan rumus N-gain yang menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki efektivitas sedang dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan analisis data dari tabel yang bersumber dari penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan penelitian pengembangan melalui model *research and development* (R&D) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti permainan ular tangga digital, media sosial Tiktok, media pembelajaran interaktif *storyline, game* edukasi Wordwall, Google Site, game, media komik, dan video, berdampak secara positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di



sekolah dasar. Adanya peningkatan motivasi belajar dikarenakan media pembelajaran digital mudah digunakan, mudah diakses, lebih menarik, dan objek yang dipelajari lebih tampak jelas.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti tidak hanya mampu mendorong peningkatan motivasi siswa dalam belajar, tetapi juga secara signifikan berdampak positif terhadap capaian hasil belajar mereka. Tabel berikut menyajikan data mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis digital terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Hasil Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Siswa.

NO	Penulis, tahun	Metode Penelitian	Temuan Hasil Penelitian
1	(Fitri et al., 2023)	Penelitian <i>research and development</i> (R&D)	Pemanfaatan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan Pancasila
2	(Puspita et al., 2020)	Penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen	Analisis dengan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,00, $< 0,05$, berarti ada perbedaan krusial antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media Power Point interaktif. Sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh nilai 60–70 pada pre-test, namun tidak ada yang berada di kisaran tersebut pada post-test. Selain itu, 6 siswa (30%) mendapatkan nilai 0–51 pada pre-test, namun pada post-test tidak ada yang memperoleh nilai serendah itu. Media PowerPoint interaktif untuk tema 6 sub tema 3 terbukti efektif dan signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.
3	(Dwi et al., 2023)	Penelitian kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada pada angka 0,000, yang berarti lebih kecil dari batas kritis 0,05. Selain itu, nilai t-hitung sebesar 4,400 terbukti lebih tinggi dibandingkan t-tabel yang bernilai 0,3598. Berdasarkan temuan ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penerapan media pembelajaran berbasis flashcard digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam memahami konsep perkalian.
4	(Astuti et al., 2024)	Penelitian pengembangan	Hasil analisis memperlihatkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000 (kurang dari 0,05) dan nilai t-hitung mencapai 4,400, yang melebihi nilai t-tabel sebesar 0,3598. Berdasarkan kondisi ini, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media flashcard digital terbukti berpengaruh positif



			yang signifikan pada peningkatan prestasi belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian.
5	(Sari & Yatri, 2023)	Penelitian kuantitatif	Hasil analisis statistik menunjukkan signifikansi 0,000 (di bawah 0,003), yang menandakan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi dari Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui peningkatan minat dan motivasi siswa
6	(Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022)	Penelitian kuantitatif eksperimen	Penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media interaktif Wordwall Quiz memiliki hasil belajar lebih baik dibanding kelas tanpa media tersebut. Siswa di kelas eksperimen lebih antusias, aktif, dan percaya diri, serta interaksi antar siswa meningkat, sehingga pemahaman materi dan hasil belajar menjadi lebih optimal.
7	(Hafizha et al., 2020)	Penelitian Deskriptif kualitatif	Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Di Kelas 5 SDN Pucung III, aktivitas siswa melonjak dari 40% pada pertemuan pertama menjadi 90% setelah dua kali pertemuan dengan media digital.
8	(Nazhiroh et al., 2021)	Penelitian <i>research and development</i>	Uji t menghasilkan nilai 3,634, lebih besar dari 2,021 dengan signifikansi $< 0,05$, menunjukkan efektivitas media interaktif komik digital (Bisa Basa Jawa) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Validasi media dan materi oleh ahli masing-masing mencapai skor 91,00%, 84,38%, dan 85,00%. Uji lapangan oleh guru mendapatkan nilai kelayakan 100%. Rata-rata nilai pretest siswa 57,35 meningkat menjadi 80,58 pada posttest, dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 95.
9	(Naimi et al., 2023)	Penelitian kuantitatif	Modul pembelajaran DIDROID berbasis Android secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panas dalam IPA ($p = 0,000 < 0,05$). Materi yang disajikan secara interaktif dan terstruktur mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.
10	(Antari et al., 2023)	Penelitian <i>research and development model ADDIE</i>	E-modul berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL) yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS dengan peningkatan nilai sebesar 11,94 poin. Modul ini mudah digunakan, menarik, dan mendukung keterampilan kerja sama, kemandirian, disiplin, serta komunikasi



			melalui aktivitas proyek, dengan antarmuka yang ramah pengguna dan mendorong partisipasi aktif siswa.
11	(Aini et al., 2023)	Penelitian kuantitatif desain <i>posttest only control design</i>	Data pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan rata-rata awal 56,74 (kontrol) dan 60,22 (eksperimen), serta peningkatan menjadi 66,96 dan 64,61. Meskipun uji statistik menghasilkan nilai signifikansi 0,096 ($> 0,05$), penggunaan media Virtual Reality (VR) tetap menunjukkan kecenderungan positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA murid SD
12	(Kurniawan et al., 2024)	Penelitian kuantitatif eksperimen	E-modul dengan metode <i>Project Based Learning</i> (PjBL) ini terbukti valid, mudah digunakan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD pada pelajaran IPAS. Hasil tes menunjukkan nilai siswa naik sebanyak 11,94 poin. Modul ini menarik dengan gambar yang jelas dan membantu siswa belajar bekerja sama, mandiri, disiplin, dan berkomunikasi lewat tugas proyek. Tampilan modul yang ramah pengguna memudahkan siswa mengakses materi, bahkan bagi yang baru pertama kali menggunakan, serta mendorong siswa aktif dalam belajar.
13	(Fadilah & Kuswandi, 2025)	Penelitian kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa, terlihat dari skor post-test yang lebih tinggi. Media ini juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam presentasi dan diskusi serta memperkuat kerja sama, sehingga pemahaman dan hasil belajar semakin baik.
14	(Islami et al., 2024)	Penelitian <i>research and development</i>	Media Pop-Up Book digital berbasis PowerPoint dinilai layak, dengan validasi ahli sebesar 92% (media), 88% (desain), dan 96% (materi). Tanggapan siswa serta hasil uji coba di kelas V SDN 3 Made juga positif, dengan skor meningkat dari 80% (terbatas) menjadi 95% (lapangan). Aktivitas siswa mencapai 87,5% dan 93%. Media ini terbukti efektif dan mendukung pembelajaran.

Berdasarkan Analisis data dari beberapa artikel yang ditelaah dari artikel hasil penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian *research and development* (*R&D*) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti komik digital, power point, flashcard, video animasi, wordwall quiz, media interaktif komik digital, modul berbasis android, E modul, media virtual reality, media interaktif canva, wordwall, dan Pop Up Book berbasis Power point digital dapat



meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dari data tersebut media pembelajaran berbasis digital dapat dikelompokkan menjadi media digital berupa komik digital, E-modul, video, flashcard, wordwall, quiziz, Pop_Up Book, dan power point. Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi dan hasil belajar tentu keefektifannya tergantung pada karakteristik gaya belajar siswa. Penggunaan media power poin cenderung akan efektif bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Media pembelajaran video cocok sebagai media pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar audio dan visual. Sedangkan quiziz, wordwall, flashcard dan media berbasis games cocok untuk media pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik. Keefektifan media pembelajaran digital akan tergantung pada karakteristik siswa dan karakteristik materi pelajaran.

4. SIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital memainkan peranan yang signifikan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya menunjukkan sikap tekun, konsisten, dan berupaya keras untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media digital dianggap menarik dan menyenangkan karena menyajikan kombinasi elemen visual, audio, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman. Penyajian media ini dalam bentuk permainan edukatif menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung lebih aktif, kreatif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik melalui interaksi langsung dengan media digital. Perasaan senang dan keterlibatan aktif selama pembelajaran menjadi indikator meningkatnya motivasi belajar, yang merupakan aspek penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan kajian dari berbagai sumber, terbukti bahwa media digital berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Kendati demikian, peran guru dan orang tua tetap krusial untuk membimbing serta mengawasi penggunaannya agar tetap sesuai dengan tujuan pendidikan. Penelitian berikutnya bisa dilakukan mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis digital dengan kontrol guru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Aini, N. N., Azizah, M., Bektı, R. S., & Thohir, M. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 267. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8611>
- Alfiah, S., Istiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–5. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.49328>
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Ayudia Annisa Nur. (2019). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di sekolah dasar,. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(April), h 26-27. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1350%0Ahttps://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1350/755>
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game



Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.

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>

Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2022). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital Untuk Optimalisasi Latihan Soal-Soal Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 6(2), 109–115. <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p109-115>

Dwi, A., Sari, N., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngasem. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 1298–1308.

Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>

Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiona, T. S., & Rosyani, W. A. (2020). Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*, 31–36.

Imawan, O. R., & Ismail, R. (2020). Meningkatkan Kompetensi Guru Matematika dalam Mengembangkan Media Pembelajaran 4.0 Melalui Pelatihan Aplikasi Geogebra. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1231–1239. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/3102>

Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Mz, A. F. S. A. (2024). *Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 704–714.

Jofi Ardiansa, Wahyu Sukartininginh, & Waspodo Tjipto Subroto. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 163–172. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.235>

Kamil, N., & Kulsum Nur Hayati. (2023). The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning Media. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(2), 127–137. <https://doi.org/10.14421/edulab.2023.82.01>

Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). The FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA PANDEMI COVID-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>

Marliani, Li. putri. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>



- Minggi, I., Nasrullah, N., & Alimuddin, A. (2023). Penggunaan Systematic Literature Review Berbantuan PoP untuk Pengembangan Kompetensi Guru SMP Kab. Takalar. *Dedikasi*, 25(2), 104–111. <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v25i2.56082>
- Naimi, N., Azizah, A., Pendit, S. S. D., Zunaedi, K. R., Isman, M., & Sitepu, M. S. (2023). Efektivitas E-Modul Dilan Berbasis Android (DIDROID) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 536. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7281>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Rakhman, P. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejp.v2i3.381>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyn Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Suherman, Anggi Rahmani, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 2022. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>