



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SEKOLAH DASAR

**Reza Ridho Nugroho^{1*}, Ratih Rahmawati², Rifda lailatul Magfiroh³, Riski Saputra⁴,
Vini aulia Cindy⁵, Idi Saputra⁶, Ahmad Raihan⁷, Muhammad Naufal Akbar⁸, Nurul
Hidayah⁹**

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 UIN Jurai Siwo Lampung

*Email: Rezaketmet0204@gmail.com, ratihrahmawati@metrouniv.ac.id, rifdaalailatul22@mail.com,
rizkisaputraa410@gmail.com, viniauliacindi@gmail.com, Nuurulhdyh04@gmail.com,
Idisaputra888@gmail.com, ahmdraihaan403@gmail.com, muhammadnaufalakbar190@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4370>

Abstrak

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar (SD) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media digital seperti video interaktif, permainan edukatif, dan presentasi visual dapat menyajikan materi secara menarik dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital mempengaruhi minat mahasiswa dalam belajar PKN. Metode yang digunakan adalah penelitian literatur dan observasi pada kelas sekolah dasar yang sudah menggunakan media digital pada saat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis media digital berpartisipasi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, memiliki retensi yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran Digital, Siswa, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) adalah langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu matapelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di sekolah Dasar adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKN). Pembelajaran PKN yang dilaksanakan di Sekolah Dasar mempunyai peranan yang sangat penting untuk menaikkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif (Lisnawati, Furnamasari and Dewi, 2022). Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari taraf Sekolah Dasar (SD) sampai taraf perguruan tinggi.

Pendidikan dasar, khususnya di tingkat sekolah dasar, merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar siswa. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran penting dalam membentuk sikap warga negara yang baik dan memahami nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban, serta norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, masih banyak ditemukan fenomena di lapangan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran PKN cenderung rendah. Hal ini seringkali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton, serta kurangnya media yang mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama media pembelajaran digital, diyakini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PKN di sekolah dasar.

Dengan demikian Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tetapi mudah kehilangan fokus apabila materi pembelajaran disampaikan secara monoton. Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa sebagian



besar guru masih menggunakan metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang variatif. Akibatnya, banyak siswa yang terlihat kurang antusias dan sulit memahami materi yang disampaikan (Kasumo Dwi Ayu Rindika Putri, 2025).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Syafitri *et al.*, 2025) dalam Jurnal Pendidikan Tambusai berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi interaktif, konten multimedia, serta platform virtual reality terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh (Syufi Raudah, Ahmad Suriansyah, 2024) dalam MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar” juga menunjukkan hasil serupa. Studi tersebut menemukan bahwa media interaktif berbasis teknologi seperti animasi, aplikasi belajar, dan permainan edukatif — mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa secara signifikan.

Sementara itu, (Kasumo Dwi Ayu Rindika Putri, Siti Nurhalizah, 2025) dalam Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa meneliti “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa, terutama jika disajikan secara menarik dan kontekstual. Penggunaan media audiovisual dan permainan edukatif terbukti membuat siswa lebih aktif serta mempermudah pemahaman konsep abstrak, terutama di jenjang sekolah dasar.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbagai media digital dan interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus menyoroti penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran PKN masih terbatas.

Tujuan dari penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar”** adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKN. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas media digital dalam membantu siswa memahami materi PKN dengan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat perubahan sikap dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital, serta memberikan gambaran bagi guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi literatur (literature review). Proses pelaksanaannya mencakup empat tahapan utama, yaitu: menentukan topik kajian yang akan dianalisis, menelusuri serta memilih artikel yang relevan dengan fokus penelitian, melakukan analisis dan sintesis terhadap hasil penelitian yang diperoleh, serta menyusun hasil kajian tersebut dalam bentuk tulisan ilmiah (Vivi Uvaira Hasibuan, Fitri Yani, 2025). Artikel yang dianalisis diperoleh melalui pencarian di Google Scholar, dengan mempertimbangkan tingkat relevansi terhadap tema Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. Data penelitian berasal dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang digunakan untuk memperkuat pemahaman dan membandingkan temuan antar peneliti. Secara keseluruhan, terdapat 5 artikel utama yang dianalisis secara mendalam, semuanya merupakan publikasi yang terindeks di Google Scholar diterbitkan pada rentang tahun 2023 hingga 2025. Hasil dari kajian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus saat pelajaran disampaikan menggunakan video animasi dan aplikasi kuis interaktif. Guru juga mengakui bahwa partisipasi siswa dalam diskusi meningkat signifikan setelah menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia, yang menyebutkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan auditori mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih menyeluruh. Selain itu, penggunaan media digital juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, khususnya dalam pembelajaran tematik dan mata pelajaran eksak seperti matematika dan sains. Meskipun demikian, kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat digital tetap menjadi tantangan yang harus diatasi melalui kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan orang tua.

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Digital yang Digunakan Siswa

No	Jenis Media Digital	Frekuensi Penggunaan	Dampak Utama yang Teramati
1	Video Pembelajaran interaktif	Tinggi	Mempermudah visualisasi konsep
2	Aplikasi kuis daring	Sedang	Meningkatkan respons cepat siswa
3	Animasi 2-D konsep sains	Sedang	Memicu rasa ingin tahu mendalam
4	E-book bergambar	Rendah	Menunjang literasi mandiri
5	Simulasi laboratorium virtual	Rendah	Memperluas pengalaman praktikum

Kategori “Tinggi/Sedang/Rendah” ditetapkan berdasarkan jumlah sesi pemakaian selama empat minggu.

Penjelasan

Data menunjukkan bahwa video interaktif paling sering dipakai karena mudah diakses di sebagian besar perangkat dan langsung terintegrasi ke dalam rencana pelajaran harian. Keunggulan visual-auditori dari video selaras dengan teori Multimedia Learning Mayer yang menekankan penggabungan teks, gambar, dan suara dalam membantu proses pengkodean ganda memori siswa. Sementara itu, simulasi laboratorium virtual baru dipakai sesekali karena memerlukan bandwidth tinggi, tetapi tetap memberikan pengalaman eksperimen aman tanpa batasan ruang.

Dominasi video interaktif menegaskan prinsip konstruktivisme—siswa membangun makna melalui representasi konkret. Aplikasi kuis daring, yang mendorong respon instan, merefleksikan konsep retrieval practice dalam teori memori; tiap pertanyaan memperkuat jejak pengetahuan. Rendahnya frekuensi e-book dan simulasi menandakan kebutuhan adaptasi infrastruktur serta pelatihan guru agar ragam media dapat dioptimalkan secara merata dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perubahan Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Intervensi Digital

NO	Indikator Minat Belajar	Kondisi Sebelum	Kondisi Sesudah
1	Antusiasme di kelas	Rendah	Tinggi
2	Partisipasi bertanya	Sedang	Tinggi
3	Fokus perhatian	Rendah	Sedang
4	Penyelesaian tugas rumah	Rendah	Sedang
5	Penyelesaian tugas rumah	Sedang	Tinggi

Penjelasan

Tabel memperlihatkan lonjakan antusiasme serta peningkatan partisipasi bertanya selepas penggunaan media digital. Temuan ini mendukung teori Self-Determination yang menekankan pentingnya stimulasi kebaruan dan kontrol diri; perangkat interaktif memfasilitasi kedua aspek tersebut sehingga memotivasi siswa terlibat aktif.

Fokus perhatian naik namun belum mencapai kategori tinggi, menunjukkan media digital perlu dipadukan dengan manajemen kelas efektif untuk meminimalkan distraksi. Perbaikan penyelesaian



tugas rumah ke tingkat sedang memberi indikasi bahwa akses tugas berbasis aplikasi memperpendek jarak antara instruksi dan eksekusi, namun membutuhkan strategi pendampingan orang tua agar konsistensi belajar di rumah tetap terjaga.

Tabel 3. Perspektif Guru: Aspek Positif dan Tantangan Pembelajaran Digital

NO	Aspek yang Diamati	Observasi Positif	Tantangan Utama
1	Desain materi	Materi lebih variatif	Waktu persiapan lebih lama
2	Keterlibatan siswa	Interaksidua-arrah meningkat	Kontrol kelas lebih sulit
3	Penilaian formatif	Umpan balik instan	Validitas jawaban mandiri
4	Infrastruktur kelas	Proyektor interaktif tersedia	Koneksi internet tidak stabil
5	Kompetensi TIK guru	Pelatihan rutin diadakan	Adopsi aplikasi baru lambat

Penjelasan

Guru menilai bahwa desain materi digital memperkaya konten lewat animasi dan simulasi, tetapi memerlukan durasi perencanaan lebih banyak. Umpan balik instan dari kuis daring membantu pemetaan pemahaman secara real-time, mendukung model Assessment for Learning.

Tantangan infrastruktur dan kompetensi TIK menegaskan perlunya program pengembangan profesional berkelanjutan sesuai kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Investasi pada jaringan sekolah serta komunitas belajar guru akan mengurangi kesenjangan pemanfaatan teknologi dan memastikan pemakaian media digital konsisten dengan tujuan kurikulum.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Media digital seperti video interaktif, aplikasi kuis daring, animasi edukatif, dan simulasi virtual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Secara umum, media digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena menggabungkan unsur visual dan auditori sesuai dengan teori multimedia learning. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada antusiasme, partisipasi, dan fokus belajar siswa setelah penggunaan media digital. Guru juga merasakan manfaat berupa peningkatan interaksi dua arah dan umpan balik instan dari siswa.

Namun, tantangan tetap ada, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet, serta kompetensi guru dalam mengoperasikan media digital. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan TIK bagi guru dan dukungan fasilitas dari sekolah maupun pemerintah agar penerapan media digital dapat berlangsung optimal dan berkelanjutan.

Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat dijadikan strategi inovatif dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar, karena tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran aktif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan era digital

5. DAFTAR PUSTAKA

- Huljanah, M. and Zai, E.K. (2025) 'Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *urnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(5). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i6>.
- Iskandar, S. *et al.* (2023) 'EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR', *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), pp. 557-566.
- Kasumo Dwi Ayu Rindika Putri, Siti Nurhalizah, A. (2025) 'PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DISEKOLAH DASAR', *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1).
- Kasumo Dwi Ayu Rindika Putri, S.N. (2025) 'PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DISEKOLAH DASAR', *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1). Available at:



- <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.749>.
- Kudadiri, I.E.U. *et al.* (2025) 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), pp. 291-300.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y.F. and Dewi, D.A. (2022) 'Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SDNo Title', *Ai Lisnawati1 , Yayang Furi Furnamasari2 , Dinie Anggraeni Dewi3*, 6(1).
- Sunaryati, T. *et al.* (2025) 'PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN PKN', *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1).
- Syafitri, D. *et al.* (2025) 'Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambus*, 9(1).
- Syufi Raudah, Ahmad Suriansyah, C.C. (2024) 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar', *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(4).
- Tiara Genisa *et al.* (2025) 'Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), pp. 218–227. Available at: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3826>.
- Vivi Uvaira Hasibuan, Fitri Yani, E. (2025) 'Analisis Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA DiSD', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), pp. 5051–5061. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20704>.