

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM
MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SD INPRES 2 NAMBARU**

NI GUSTI AYU PUTU WIDIASTARI¹, RYAN DWI PUSPITA²

Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka¹, Magister Pendidikan Dasar IKIP Siliwangi²
Email: 501403058@ecampus.ut.ac.id¹, ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Media pembelajaran digital diyakini dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi terhadap siswa kelas IV di SD Inpres 2 Nambaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video edukasi, kuis interaktif, dan platform pembelajaran daring, efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media digital terbukti mampu membuat suasana kelas lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulannya, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, motivasi belajar, siswa SD

ABSTRACT

This research aims to analyze the use of digital learning media in increasing student learning motivation in class IV of SD Inpres 2 Nambaru. The background to this research is the low level of student learning motivation caused by the limitations of varied and interactive learning media. It is believed that digital learning media can provide a more interesting and relevant learning experience for students, which in turn can increase their motivation in learning. This research uses a qualitative method with a case study approach, where data is collected through observation and documentation of grade IV students at SD Inpres 2 Nambaru. The research results show that the use of digital learning media, such as educational videos, interactive quizzes, and online learning platforms, is effective in increasing students' interest and activeness in the teaching and learning process. The use of digital media has been proven to be able to make the classroom atmosphere more interactive and help students understand the material better. In conclusion, digital learning media can be an effective solution in increasing student learning motivation, especially in elementary schools.

Keywords: digital learning media, learning motivation, elementary school students.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Meskipun memberikan banyak peluang, tantangan terbesar yang dihadapi dunia pendidikan adalah bagaimana menjaga semangat belajar siswa di tengah kemajuan teknologi yang pesat. Metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan cenderung kurang interaktif sering kali membuat siswa kehilangan minat dalam proses belajar, terutama di tingkat sekolah dasar (Kurniawan, 2021). Hal ini juga terjadi di SD Inpres 2 Nambaru, di mana siswa kelas IV

menunjukkan rendahnya minat belajar, terutama ketika pelajaran diberikan dengan cara yang tradisional dan monoton. Kondisi serupa juga ditemukan pada siswa kelas IV di SD Inpres 2 Nambaru, yang sering kali kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Rachman (2020) menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berimbas pada penurunan hasil belajar mereka. Untuk itu, perlu ada pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan video edukasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Sari dan Nugroho (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan lebih fleksibel, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing. Dengan media digital, siswa juga dapat belajar kapan saja dan di mana saja, yang memberikan kenyamanan bagi mereka. Selain itu, teknologi pendidikan memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan terhubung dengan dunia nyata. Yuliana (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran digital dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pengalaman dan perspektif siswa serta guru terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru yang bermanfaat bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Teori konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky memiliki hubungan yang erat dengan penerapan media pembelajaran digital. Konstruktivisme menekankan bahwa belajar terbaik terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam pengalaman yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan secara aktif (Vygotsky, 1978). Dengan menggunakan media digital yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung yang lebih mendalam dan menarik, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Selain itu, teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Albert Bandura juga mendukung penggunaan media digital dalam pendidikan. Bandura (1997) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kondisi yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif belajar. Media pembelajaran digital dapat berfungsi sebagai alat untuk menciptakan lingkungan yang dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Nugroho (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital mampu meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Yuliana (2021), yang menyatakan bahwa media digital dapat

meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Di Indonesia, penggunaan media pembelajaran digital sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran berbasis teknologi. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada potensi dan minat siswa, serta memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi bagian penting dari kurikulum yang harus diterapkan, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dengan menggunakan media pembelajaran digital yang tepat, siswa tidak hanya akan mendapatkan cara belajar yang lebih baik, tetapi juga akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat dan memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah lainnya yang ingin mengimplementasikan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, serta mendukung pengembangan kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru" menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian case study (studi kasus). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media pembelajaran digital digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 2 Namaru yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media digital, serta guru yang mengajar di kelas tersebut. Guru berperan sebagai informan utama yang memberikan wawasan tentang penerapan media digital dalam proses pembelajaran, sementara siswa menjadi objek untuk mengetahui respon dan motivasi belajar mereka selama menggunakan media tersebut. Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas IV yang menggunakan media pembelajaran digital. Metode pengumpulan data yaitu dengan observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada tanggal 1 hingga 9 November 2024 di SD Inpres 2 Namaru, dengan fokus pada interaksi siswa dengan media dan perubahan motivasi belajar mereka.

Peneliti mengumpulkan dokumentasi terkait penggunaan media pembelajaran digital selama kegiatan belajar mengajar, termasuk materi ajar yang digunakan dan hasil kerja siswa, yang dapat memberikan informasi tambahan terkait motivasi belajar siswa. Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, mengidentifikasi pola-pola yang muncul mengenai peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran di SD Inpres 2 Namaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran digital. Beberapa temuan utama yang dihasilkan dari observasi dapat dirangkum sebagai berikut:

Fokus Observasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Keterlibatan Siswa	Siswa menunjukkan respons yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi interaktif. Sebagian besar siswa tampak aktif dan bersemangat, dengan antusiasme tinggi dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Beberapa siswa yang biasanya tidak terlibat secara aktif tampak lebih berani untuk bertanya dan lebih terlibat dalam diskusi.	Keterlibatan siswa terlihat baik, dengan banyaknya siswa yang menunjukkan minat dalam tayangan visual konsep sains. Respons verbal terhadap pertanyaan yang diberikan guru setelah video menunjukkan bahwa siswa tertarik dan siap terlibat lebih jauh.	Keterlibatan siswa sangat tinggi, terutama karena sifat animasi yang interaktif dan didukung elemen permainan. Hampir seluruh siswa tampak terlibat aktif, berusaha menyelesaikan tantangan, dan tidak ragu bertanya apabila menemui kesulitan.
Perhatian dan Fokus	Tingkat perhatian siswa tampak signifikan, dengan mayoritas siswa tetap terfokus pada layar selama aktivitas berlangsung. Mereka terlihat mengikuti instruksi guru dengan baik dan berkonsentrasi pada tugas yang diberikan melalui aplikasi, dengan sedikit gangguan atau distraksi.	Siswa menunjukkan perhatian yang kuat terhadap video. Hampir seluruh siswa terlihat fokus dan mengikuti setiap adegan dengan saksama, bahkan ada beberapa siswa yang secara inisiatif mencatat poin-poin penting, mengindikasikan perhatian yang aktif terhadap materi.	Tingkat perhatian siswa sangat terjaga sepanjang penggunaan animasi. Mereka terlihat terlibat penuh, mengikuti setiap langkah yang disampaikan melalui animasi, dan konsisten fokus tanpa mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar.
Respon Emosional	Respon emosional siswa menunjukkan tanda-tanda antusiasme dan kesenangan, terlihat dari ekspresi wajah seperti senyuman dan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tugas di aplikasi.	Respon emosional siswa beragam namun umumnya positif. Siswa terlihat tertarik dan penasaran, terutama saat video menunjukkan visualisasi eksperimen sains. Ekspresi mereka menunjukkan minat yang mendalam dan keinginan untuk memahami lebih jauh	Respon emosional siswa positif, ditandai dengan senyuman, ekspresi kepuasan, dan tawa saat berhasil menyelesaikan soal-soal interaktif dalam animasi. Ekspresi tersebut mengindikasikan kesenangan dan

		konsep yang ditampilkan.	motivasi belajar yang tinggi.
Partisipasi Individu dan Kelompok	Partisipasi siswa dalam aktivitas individu sangat tinggi, namun ada juga dinamika kelompok yang terbentuk secara spontan, di mana beberapa siswa saling bertukar pemahaman dan membantu dalam menyelesaikan tantangan interaktif. Kolaborasi dalam kelompok ini mendukung pembelajaran sosial siswa.	Setelah video, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai konsep yang telah mereka lihat. Diskusi berlangsung aktif, dengan siswa saling berbagi pemahaman dan bertanya satu sama lain. Pola partisipasi ini memperlihatkan peningkatan keterlibatan, terutama di kalangan siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran.	Aktivitas dalam animasi didesain untuk partisipasi individu, tetapi siswa juga menunjukkan kecenderungan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil secara spontan, berbagi strategi dan cara dalam menyelesaikan soal. Partisipasi kelompok ini memperlihatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan meningkatkan pemahaman mereka melalui interaksi sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Inpres 2 Namaru. Penggunaan aplikasi interaktif, video edukasi, dan animasi memberikan dampak positif, yang tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mayer (2009), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, perhatian dan fokus siswa terhadap materi pelajaran juga meningkat setelah penggunaan media digital. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif lebih mampu menjaga perhatian siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Clark dan Mayer (2016) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media digital yang efektif dapat membantu proses kognitif siswa, sehingga memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan fokus mereka terhadap informasi yang disajikan.

Selain itu, respon emosional siswa menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa tampak lebih senang dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung, yang mendukung pandangan Prensky (2001) bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa dalam proses belajar. Keterlibatan emosional ini menjadi faktor penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Terakhir, dalam hal partisipasi siswa, baik secara individu maupun kelompok, media digital mendorong siswa untuk lebih berkolaborasi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif

menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan saling berbagi pemahaman dengan teman sekelas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan motivasi individu, tetapi juga mendorong pembelajaran berbasis kolaborasi. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial dalam pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif siswa, yang tercermin dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan animasi edukatif, telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa kelas IV SD Inpres 2 Namaru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi, baik dalam menjawab soal maupun berinteraksi dengan materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Schunk et al. (2014) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara aktif dengan materi.

Selain itu, Mayer (2005) berpendapat bahwa penggunaan media digital meningkatkan keterlibatan kognitif, karena kombinasi elemen-elemen visual dan auditori yang digunakan dalam pembelajaran digital memfasilitasi pemahaman dan pengolahan informasi secara lebih efektif. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi interaktif terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara kognitif dalam proses pembelajaran.

Fokus dan perhatian siswa yang meningkat dengan media digital

Pengamatan selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa perhatian dan fokus siswa meningkat saat menggunakan media digital. Siswa terlihat lebih tertarik dan dapat mempertahankan perhatian mereka lebih lama ketika materi disajikan dalam bentuk video atau animasi. Menurut teori kognitif multimedia yang diajukan oleh Mayer (2009), penggunaan berbagai elemen media yang saling melengkapi, seperti teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan perhatian siswa dengan meminimalkan beban kognitif dan memudahkan pemahaman materi.

Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus pada konten yang disampaikan, yang terbukti dalam pengamatan ini ketika mereka menunjukkan minat yang lebih besar pada materi yang ditampilkan dalam bentuk visual dan auditori. Hal ini juga didukung oleh penelitian Moreno dan Mayer (2007), yang menunjukkan bahwa elemen-elemen multimedia yang terintegrasi dengan baik dapat mengurangi gangguan yang tidak perlu, meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang diberikan.

Respon emosional positif dari siswa

Hasil observasi mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan respon emosional yang positif saat terlibat dalam pembelajaran dengan media digital. Mereka terlihat senang dan puas setelah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta menunjukkan ekspresi antusiasme selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kecerdasan emosional yang dikemukakan oleh Goleman (1995), yang menjelaskan bahwa emosi positif dapat memperkuat motivasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih terbuka dalam menerima materi.

Keberhasilan yang mereka rasakan saat menggunakan media digital memberi mereka rasa pencapaian yang mendalam, yang mengarah pada motivasi intrinsik untuk terus belajar. Selain itu, Ryan dan Deci (2000) menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis siswa, seperti kompetensi dan otonomi, melalui pengalaman belajar yang positif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berkomitmen dalam proses belajar.

Partisipasi individu dan kolaborasi kelompok

Observasi juga menunjukkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan partisipasi individu siswa, tetapi juga mendorong interaksi kolaboratif dalam kelompok. Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi. Vygotsky (1978) dalam teorinya mengenai

pembelajaran sosial berpendapat bahwa interaksi antar siswa dalam pembelajaran kolaboratif memperkaya proses kognitif mereka. Kerja sama ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pemahaman dan membantu satu sama lain dalam memahami materi.

Selain itu, Piaget (1954) menekankan bahwa kolaborasi dalam konteks konstruktivis mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Dalam hal ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pemahaman individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja dalam kelompok dan berkontribusi secara aktif dalam penyelesaian masalah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, perhatian, respon emosional, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media digital terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan materi dan teman sekelas. Ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan sosial mereka (Schunk et al., 2014; Mayer, 2009; Vygotsky, 1978).

Dokumentasi



KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Inpres 2 Namaru. Melalui aplikasi pembelajaran interaktif, video edukasi, dan animasi, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi siswa, baik dalam kegiatan individu

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

maupun kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi. Selain itu, penggunaan media digital juga berkontribusi pada peningkatan perhatian dan fokus siswa selama pelajaran. Pembelajaran berbasis media digital terbukti lebih mampu mempertahankan konsentrasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Ini sejalan dengan penelitian Clark dan Mayer (2016), yang menunjukkan bahwa media yang menyajikan informasi secara visual dapat memperkuat proses kognitif siswa, sehingga meningkatkan kualitas perhatian dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Respon emosional siswa terhadap media digital juga menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik. Siswa terlihat lebih menikmati proses belajar, dengan ekspresi kepuasan dan kesenangan yang menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi. Pandangan Prensky (2001) mendukung temuan ini, di mana teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi siswa secara alami. Selain itu, media pembelajaran digital mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok. Siswa yang biasanya lebih pasif kini lebih aktif berdiskusi dan berbagi pemahaman dengan teman-teman mereka. Hal ini mendukung teori Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar individu tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W.H. Freeman.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Faizin, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kurniawan, A. (2021). Tantangan Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45-57.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). *Interactive multimodal learning environments*. *Educational Psychologist*, 42(2), 107-115.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rachman, M. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 88-95.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123-135.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- 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.