

**OPTIMALISASI MEDIA DIGITAL DAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SD:
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

Muhammadiyah¹, Mulyadi², Erwin Nurdiansyah³, Supriadi⁴

Universitas Islam Makaasar^{1,2,3,4}

e-mail: muhammadiyah140870@gmail.com¹, mulyadi.dty@uim-makassar.ac.id²,
erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id³, supriadi.dty@uim-makassar.ac.id⁴

Diterima: 03/08/2026; Direvisi: 10/08/2026; Diterbitkan: 19/08/2026

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Namun, motivasi belajar matematika masih menjadi tantangan karena mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media digital dan model pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi efektivitas integrasi keduanya melalui *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian menggunakan pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Data diperoleh dari Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect dengan rentang publikasi 2021–2026. Berdasarkan proses identifikasi, penyaringan, dan seleksi sesuai kriteria inklusi, diperoleh 15 artikel yang dianalisis menggunakan *content analysis* dengan pendekatan sintesis naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, gamifikasi, dan *Augmented Reality*, mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, model pembelajaran yang berpusat pada siswa, khususnya *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL), berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik melalui aktivitas pemecahan masalah. Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa integrasi media digital dengan model pembelajaran berpusat pada siswa lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan penerapan masing-masing secara terpisah. Dengan demikian, integrasi keduanya dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Digital, Model Pembelajaran, Motivasi Belajar, Matematika, Systematic Literature Review*

ABSTRACT

Learning motivation significantly influences the success of elementary school mathematics education. However, keeping students motivated remains challenging, as mathematics is often perceived as difficult and abstract. This study aims to analyze the effect of digital media and learning models on elementary students' mathematics learning motivation and identify the effectiveness of their integration using a Systematic Literature Review (SLR) guided by PRISMA. Data were retrieved from Google Scholar, Scopus, and ScienceDirect (2021–2026). Through screening and inclusion criteria, 15 articles were selected and analyzed via content analysis with a narrative synthesis approach. Findings show that digital media (interactive apps, gamification, Augmented Reality) enhance attention, engagement, and motivation. Additionally, student-centered learning models, particularly Problem-Based Learning (PBL) and Project-Based Learning (PjBL), boost intrinsic motivation through problem-solving activities. Furthermore, integrating digital media with student-centered models is more

effective in increasing learning motivation than applying either strategy separately, offering a promising approach for elementary mathematics instruction

Keywords: *Digital Media, Learning Models, Learning Motivation, Mathematics, Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit, abstrak, dan kurang menarik (Rahayu et al., 2026). Akibatnya, tidak sedikit siswa yang merasa kurang percaya diri bahkan mengalami kecemasan ketika mengikuti pembelajaran matematika. Apabila motivasi belajar rendah, maka proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan materi yang dipelajari akan lebih sulit dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

Permasalahan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata, media visual, atau pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami materi matematika. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media digital seperti permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, simulasi interaktif, dan media berbasis visual dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan teknologi tersebut juga dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu memberikan hasil yang optimal apabila tidak didukung oleh model pembelajaran yang sesuai. Teknologi seharusnya tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Susanta et al. (2023) serta Kalogiannakis et al., (2021), menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian Liu et al. (2021) serta Setyawati & Susilo (2026) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti *Problem Based Learning* maupun *Project Based Learning*, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep matematika. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi digital dengan model pembelajaran yang tepat menjadi penting agar proses pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Walaupun berbagai penelitian telah membahas penggunaan teknologi maupun model pembelajaran dalam pembelajaran matematika, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua aspek tersebut secara terpisah. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat peluang

untuk mengkaji bagaimana integrasi antara teknologi digital dan model pembelajaran dapat memberikan manfaat yang lebih optimal terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review/SLR*) untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyintesis hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan teknologi digital dan model pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai tren penelitian, landasan teoritis, serta strategi pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berangkat dari dugaan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu memberikan manfaat yang lebih baik terhadap peningkatan motivasi belajar dibandingkan dengan apabila keduanya diterapkan secara terpisah.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis yang mengintegrasikan penggunaan media digital dengan model pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membahas kedua aspek tersebut secara terpisah, penelitian ini menyajikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana media digital dan model pembelajaran saling mendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan dasar, khususnya mengenai integrasi media digital dan model pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi sekolah maupun pengambil kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menyintesis berbagai hasil penelitian terdahulu secara sistematis. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) agar proses identifikasi, seleksi, hingga pelaporan artikel dilakukan secara terstruktur dan transparan. Penggunaan pedoman PRISMA juga membantu meminimalkan potensi bias dalam proses pemilihan literatur serta memudahkan penelitian untuk direplikasi oleh peneliti lain. Melalui pendekatan ini, berbagai penelitian yang relevan dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai peran penggunaan teknologi digital dan model pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel ilmiah pada tiga basis data akademik, yaitu Google Scholar, Scopus dan ScienceDirect. Penelusuran dilakukan menggunakan kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu "media digital" (*digital media*), "model pembelajaran" (*learning model*), "motivasi belajar" (*learning motivation*), "pembelajaran matematika" (*mathematics learning*), dan "siswa sekolah dasar" (*elementary school students*). Kata kunci tersebut dikombinasikan menggunakan operator boolean (AND dan OR) untuk memperoleh artikel

untuk memperoleh artikel yang relevan. Agar hasil penelitian mencerminkan perkembangan penelitian terbaru, artikel yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2021–2026. Selanjutnya, artikel yang diperoleh diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Proses seleksi dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi sesuai dengan alur PRISMA.

Pada tahap identifikasi, artikel yang diperoleh dari hasil penelusuran dikumpulkan dan artikel yang tidak relevan disisihkan. Tahap penyaringan dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak artikel untuk menentukan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Artikel yang memenuhi tahap penyaringan selanjutnya diperiksa berdasarkan teks lengkap untuk menilai kelayakannya. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas penggunaan media digital dan/atau model pembelajaran dalam pembelajaran matematika; (2) membahas motivasi belajar siswa; (3) artikel tersedia dalam teks lengkap; dan (4) diterbitkan pada periode 2021–2026. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel yang tidak sesuai dengan fokus penggunaan media digital atau model pembelajaran dalam pembelajaran matematika; (2) tidak membahas motivasi belajar; (3) artikel yang tidak tersedia dalam teks lengkap; dan (4) artikel yang bukan merupakan artikel penelitian yang relevan dengan tujuan kajian. Setelah melalui proses identifikasi, penyaringan, dan penilaian kelayakan berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sebanyak 15 artikel yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang bertugas melakukan proses pencarian, seleksi, pengumpulan, serta analisis data dari berbagai artikel yang telah dipilih. Untuk menjaga konsistensi dan objektivitas dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman kriteria inklusi dan eksklusi serta lembar ekstraksi data. Lembar ekstraksi data digunakan untuk mencatat informasi penting dari setiap artikel, seperti identitas penelitian, karakteristik sampel, jenis teknologi digital yang digunakan, model pembelajaran yang diterapkan, metode penelitian, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Seluruh artikel dibaca secara menyeluruh agar informasi yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak menghilangkan makna dari hasil penelitian asli.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dengan pendekatan sintesis naratif (*narrative synthesis*). Pada tahap ini, setiap artikel dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk penerapan teknologi digital dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selanjutnya, hasil dari berbagai penelitian dibandingkan untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta kecenderungan hasil penelitian mengenai efektivitas kedua variabel tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai temuan-temuan penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil sintesis tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi mengenai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh temuan bahwa motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar

dipengaruhi oleh tiga aspek utama, yaitu penggunaan media digital, penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta integrasi antara media digital dan model pembelajaran. Karakteristik dan temuan utama dari 15 artikel terpilih disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik dan Temuan Artikel yang Dianalisis

No.	Penulis dan Tahun	Media Digital / Model Pembelajaran	Temuan Utama
1	Kalogiannakis et al. (2021)	Media digital – Gamifikasi	Gamifikasi mendorong keterlibatan serta motivasi belajar lewat unsur permainan, tantangan, penghargaan, dan umpan balik.
2	Liu et al. (2021)	Media digital – <i>Technology based learning</i>	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga perlu disesuaikan dengan konteks dan strategi atau model pembelajaran agar mendorong peningkatan motivasi belajar.
3	Juliya & Herlambang (2021)	Media digital – Pembelajaran daring	Pembelajaran memakai teknologi memiliki berbagai tantangan yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran tetap mendukung keterlibatan aktif siswa.
4	Bakker et al. (2021)	Model pembelajaran – Pendidikan matematika	Menunjukkan perkembangan dan tema penelitian dalam pendidikan matematika sebagai konteks bagi pengembangan pembelajaran matematika.
5	Attard & Holmes (2022)	Media digital – <i>Blended learning</i>	Pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan siswa secara aktif mendukung perkembangan pendekatan pembelajaran matematika.
6	Susanta et al. (2023)	Media digital – Media interaktif/STEM	Pembelajaran interaktif mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
7	Hasanah et al. (2025)	Media digital	Penggunaan media digital menunjukkan kecenderungan mendukung motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.
8	Lubis (2025)	Model pembelajaran – <i>Realistic Mathematics Education</i>	Pendekatan matematika realistik mendukung peningkatan motivasi belajar matematika.
9	Putri et al. (2025)	Media digital – <i>Game-Based Learning</i>	Pembelajaran berbasis permainan mendukung motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di era digital.
10	Abidah et al. (2025)	Media digital – <i>Augmented Reality</i>	AR membantu visualisasi materi geometri sehingga konsep matematika yang abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik untuk menciptakan motivasi belajar siswa.

11	Marta et al. (2025)	Media digital – <i>Artificial Intelligence</i>	Pemanfaatan AI memberikan alternatif teknologi pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran matematika lebih menarik.
12	Rahayu et al. (2025)	Media digital + model Quizizz dan PBL	Integrasi Quizizz dengan PBL mendukung motivasi dan hasil belajar matematika.
13	Nopita et al. (2026)	Media digital + model Literasi digital dan pembelajaran berdiferensiasi	Integrasi literasi digital dan pembelajaran berdiferensiasi dikaji dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa.
14	Setyawati & Susilo (2026)	Media digital/model pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran dan pendekatan yang berpusat pada siswa mendukung proses pembelajaran matematika.
15	Larno et al. (2026)	Media digital + model PjBL	PjBL berbasis media digital mendukung kemampuan numerasi, pemahaman konsep, dan motivasi intrinsik siswa.

Berdasarkan Tabel 1, hasil sintesis menunjukkan tiga pola utama, yaitu penggunaan media digital, penggunaan model pembelajaran berpusat pada siswa, dan integrasi keduanya. Media digital, seperti gamifikasi, media interaktif, *Augmented Reality*, dan *Artificial Intelligence*, menunjukkan kecenderungan untuk mendukung perhatian, minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, model pembelajaran seperti *Problem-Based Learning* (PBL), *Project-Based Learning* (PjBL), dan pendekatan berpusat pada siswa menunjukkan kecenderungan mendukung partisipasi aktif, pemecahan masalah, kolaborasi, dan motivasi intrinsik. Beberapa artikel menunjukkan bahwa pengintegrasian media digital dengan model pembelajaran dapat saling melengkapi, dengan media digital mendukung interaktivitas dan visualisasi, sedangkan model pembelajaran memberikan struktur aktivitas belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan hasil sintesis tersebut, perbandingan dampak bentuk intervensi pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Dampak Bentuk Intervensi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa

Bentuk Intervensi	Karakteristik Dampak pada Siswa	Keterbatasan / Keunggulan	Literatur Pendukung
Media Digital	Meningkatkan perhatian awal dan motivasi ekstrinsik melalui visualisasi.	Cenderung cepat memudar dan berisiko menjadi sarana hiburan tanpa arah.	Kalogiannakis et al. (2021); Susanta et al. (2023)
Model Pembelajaran	Membina nalar kritis dan pemahaman konteks dunia nyata.	Rentan membuat siswa cepat lelah jika materi tetap disajikan secara abstrak.	Attard & Holmes (2022); Setyawati & Susilo (2026)

Bentuk Intervensi	Karakteristik Dampak pada Siswa	Keterbatasan / Keunggulan	Literatur Pendukung
Sinkronisasi Integratif (Media Digital +Model Pembelajaran)	Memenuhi seluruh dimensi motivasi (perhatian, relevansi, percaya diri, kepuasan).	Menghasilkan motivasi intrinsik yang kuat dan berkelanjutan serta mereduksi kecemasan secara permanen.	Rahayu et al. (2025); Larno et al. (2026)

Berdasarkan Tabel 2, media digital dan model pembelajaran berpusat pada siswa menunjukkan fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi. Media digital terutama mendukung aspek perhatian, interaktivitas, dan visualisasi, sedangkan model pembelajaran memberikan struktur aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Integrasi keduanya menunjukkan pendekatan yang lebih komprehensif karena teknologi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, bukan hanya sebagai alat penyampaian materi. Dengan demikian, pemanfaatan media digital perlu disesuaikan dengan model pembelajaran dan tujuan pembelajaran agar dapat mendukung motivasi belajar matematika secara optimal.

Pembahasan

Analisis Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Matematika

Hasil sintesis menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian melaporkan kecenderungan positif penggunaan media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Media digital dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan visual. Susanta et al. (2023) dan Lubis (2025) menunjukkan bahwa media digital membantu membuat konsep matematika lebih mudah dipahami, sedangkan Putri et al. (2025) dan Kalogiannakis et al. (2021) menunjukkan bahwa unsur permainan, tantangan, dan umpan balik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun jenis media yang digunakan berbeda, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan pola yang relatif sama, yaitu media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori motivasi ARCS dari Keller, terutama aspek attention dan relevance, karena media digital dapat menarik perhatian sekaligus menyajikan materi melalui pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi perlu disertai strategi pembelajaran yang tepat agar perhatian siswa tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran (Juliya & Herlambang, 2021; Nopita et al., 2026). Hal ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi dalam mendukung motivasi, tetapi penggunaannya akan lebih bermakna apabila ditempatkan dalam kerangka pembelajaran yang tepat.

Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berpusat pada siswa cenderung memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar matematika. PBL dan PjBL, yang banyak ditemukan dalam penelitian yang dianalisis, memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah, diskusi, eksplorasi, kerja sama, dan penyelesaian proyek (Attard & Holmes, 2022; Liu et al., 2021). Meskipun memiliki bentuk aktivitas yang berbeda, kedua pendekatan tersebut memiliki kesamaan dalam memberikan

ruang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan menghubungkan pembelajaran dengan situasi yang bermakna (Setyawati & Susilo, 2026; Bakker et al., 2021).

Temuan tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori ARCS, khususnya aspek relevance, confidence, dan satisfaction. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, mereka memiliki kesempatan untuk memahami makna tugas, mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengalaman keberhasilan. Dengan demikian, baik media digital maupun model pembelajaran berpusat pada siswa telah banyak menunjukkan potensi masing-masing dalam mendukung motivasi belajar. Namun, temuan tersebut belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana kedua komponen tersebut dapat bekerja secara bersamaan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

Integrasi Media Digital dan Model Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dengan model pembelajaran berpusat pada siswa merupakan pola yang lebih menonjol dalam mendukung motivasi belajar matematika dibandingkan penerapan keduanya secara terpisah. Media digital dan model pembelajaran tidak hanya memberikan pengaruh secara berdiri sendiri, tetapi dapat saling melengkapi ketika digunakan dalam satu rangkaian pembelajaran. Media digital dapat memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi, interaktivitas, dan umpan balik, sedangkan model pembelajaran berpusat pada siswa memberikan konteks dan aktivitas yang mengarahkan penggunaan teknologi pada proses belajar yang aktif dan bermakna.

Hal tersebut terlihat pada penelitian Rahayu et al. (2025) dan Larno et al. (2026), yang menunjukkan hasil positif ketika media digital dipadukan dengan PBL dan PjBL. Meskipun menggunakan model pembelajaran yang berbeda, kedua penelitian tersebut memiliki persamaan bahwa teknologi digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif. Temuan ini menjadi penting karena penelitian mengenai media digital maupun model pembelajaran berpusat pada siswa secara terpisah telah banyak dilakukan, sedangkan kajian mengenai integrasi keduanya sebagai satu pendekatan pembelajaran masih relatif terbatas. Oleh karena itu, hasil sintesis ini memperlihatkan bahwa nilai tambah bukan hanya terletak pada penggunaan teknologi atau model pembelajaran tertentu, tetapi pada bagaimana keduanya disinergikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna.

Dalam perspektif ARCS, integrasi tersebut memungkinkan aspek motivasi bekerja secara lebih komprehensif. Media digital dapat membantu membangun attention, sementara aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat memperkuat relevance, confidence, dan satisfaction. Dengan demikian, integrasi kedua komponen dapat dipandang sebagai pendekatan yang tidak hanya menarik perhatian siswa melalui teknologi, tetapi juga mempertahankan keterlibatan mereka melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman keberhasilan.

Implikasi penelitian ini adalah bahwa upaya meningkatkan motivasi belajar matematika tidak cukup hanya berfokus pada pemilihan media digital atau model pembelajaran secara terpisah. Guru perlu mempertimbangkan integrasi keduanya dalam satu desain pembelajaran yang selaras dengan tujuan dan karakteristik siswa. Temuan ini juga memberikan arah bagi pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sekaligus mempertahankan keterlibatan aktif siswa. Bagi penelitian selanjutnya, integrasi media digital dan model

pembelajaran berpusat pada siswa perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian empiris untuk mengetahui kombinasi, kondisi, dan karakteristik pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan *Systematic Literature Review* terhadap 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa integrasi media digital dengan model pembelajaran berpusat pada siswa menunjukkan kecenderungan positif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil sintesis menunjukkan bahwa kombinasi keduanya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan bermakna dibandingkan penerapan masing-masing secara terpisah.

Implikasi penelitian ini adalah pentingnya merancang pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dan model pembelajaran berpusat pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sumber literatur dan melakukan penelitian empiris guna menguji efektivitas berbagai bentuk integrasi media digital dan model pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, I., Sari, R., & Zulkarnaen, R. (2025). Meta Analisis: Efektivitas Augmented Reality Terhadap Materi Geometri Sekolah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 1052–1062. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3715>
- Attard, C., & Holmes, K. (2022). An exploration of teacher and student perceptions of blended learning in four secondary mathematics classrooms. *Mathematics Education Research Journal*, 34(4), 719–740. <https://doi.org/10.1007/s13394-020-00359-2>
- Bakker, A., Cai, J., & Zenger, L. (2021). Future themes of mathematics education research: An international survey before and during the pandemic. *Educational Studies in Mathematics*, 107(1), 1–24. <https://doi.org/10.1007/s10649-021-10049-w>
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis problematika pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Genta Mulia*, 12(1), 281–294. <https://doi.org/10.61290/gm.v12i1.400>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Larno, L. G., Nugroho, A. A., & Roshayanti, F. (2026). Implementasi PjBL Berbasis Media Digital untuk Meningkatkan Numerasi dan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah Siswa Kelas V: Implementation of Digital Media-Based PjBL to Improve Numeracy and Understanding of Whole Number Concepts in Grade V Students. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(01), 818–831. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v6i01.8295>



- Liu, L., Chen, L.-T., & Li, W. (2021). Influential Factors on Technology-Based Learning in Science, Mathematics, and Engineering (SME): A Case-Analysis from 305 Studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(2), 106–128. <https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.04>
- Lubis, A. H. (2025). Efforts to Improve Student Learning Motivation in Mathematics Learning by Using the Realistic Mathematics Education Approach at MIN 1 Banda Aceh. *ETNOPEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 420–428. <https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v2i1.714>
- Marta, R., Fadhilaturrahmi, F., Mutaqin, A., & Efendi, N. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(3), 201–210. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i3.1156>
- Nopita, W., Putri, M. K., & Hetilaniar. (2026). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Transformasi Pendidikan Digital. *Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 5(1), 272–280. <https://doi.org/10.59944/amorti.v5i1.740>
- Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 122–131. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>
- Rahayu, M. D., Zuhri, M. S., Ariyanto, L., & Wibawa, A. (2025). Model pembelajaran problem based learning berbantuan quizizz dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 198–205. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.4433>
- Rahayu, R., Harahap, S. H., Harahap, M., & Nawawi, R. (2026). Penerapan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Waktu Pada Siswa Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6 (1), 2774–7034. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Setyawati, I. A., & Susilo, B. E. (2026). Systematic Literature Review: Efektivitas Peningkatan Literasi Matematika Peserta didik Melalui Media Komik. *Paedagogie*, 21(1), 165–178. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15931>
- Susanta, A., Susanto, E., Stiadi, E., & Rusnilawati. (2023). Mathematical literacy skills for elementary school students: A comparative study between interactive STEM learning and paper-and-pencil STEM learning. *European Journal of Educational Research*, 12(4), 1569–1582. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.4.1569>