

## Kajian Literatur Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Yulia Tri Samiha<sup>1</sup>, Pegita Delapani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Corresponding Author: [yuliatrisamiha\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:yuliatrisamiha_uin@radenfatah.ac.id)

Published: May, 2025

---

### Abstract

Kemajuan teknologi digital telah menghadirkan perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam aspek media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis temuan-temuan literatur ilmiah terkait pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis dengan pendekatan integratif, mencakup 10 artikel dari jurnal bereputasi nasional dan internasional yang terbit dalam kurun waktu 2020-2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital, baik berbasis aplikasi interaktif, video edukatif, maupun platform e-learning, secara umum memiliki korelasi positif terhadap peningkatan dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Faktor-faktor yang memediasi pengaruh tersebut antara lain adalah desain antarmuka yang menarik, konten yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari anak, serta interaktivitas yang memungkinkan umpan balik instan. Di sisi lain, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, literasi digital guru, dan ketimpangan akses teknologi menjadi hambatan dalam optimalisasi pemanfaatan media digital. Studi ini menyimpulkan bahwa media digital dapat menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar apabila didukung oleh kebijakan pendidikan yang inklusif, pelatihan guru yang berkelanjutan, dan desain media yang berbasis kebutuhan siswa. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembang kurikulum, pembuat kebijakan, dan praktisi pendidikan dasar dalam merancang pembelajaran yang adaptif di era digital.

Kata kunci: media digital, motivasi belajar, sekolah dasar, studi literatur, teknologi pendidikan

---

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

---

### PENDAHULUAN

Perubahan teknologi yang terjadi secara masif dalam dua dekade terakhir telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Transformasi digital yang ditandai dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong sistem pendidikan global untuk menyesuaikan diri dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan kontekstual. Konvergensi antara pendidikan dan teknologi ini menghasilkan berbagai bentuk media digital yang kini banyak digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang, termasuk pendidikan dasar (Hidayati et al., 2019).

Pendidikan dasar merupakan fase kritis dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada tahap ini, anak-anak mulai membentuk fondasi pola pikir, karakter, dan kebiasaan belajar yang akan menentukan performa akademik mereka di jenjang berikutnya (Aditiya & Fatonah, 2023). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar tidak

hanya bersifat informatif tetapi juga mampu membangkitkan minat, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, media digital menawarkan peluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui fitur-fitur yang interaktif, visual, dan komunikatif yang mampu merangsang minat serta rasa ingin tahu anak (Annisa & Heryanto, 2023).

Media digital dalam dunia pendidikan dapat merujuk pada berbagai bentuk teknologi yang digunakan untuk menyampaikan, menyimpan, dan menyajikan informasi pembelajaran secara elektronik. Ini meliputi perangkat lunak pembelajaran, aplikasi interaktif, permainan edukatif (edugames), video pembelajaran, animasi, hingga platform pembelajaran daring. Dengan kemampuannya yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), media digital dinilai mampu mendukung personalisasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individual siswa (D. T. Anggraini & Mustadi, 2024).

Sejumlah studi menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Misalnya, penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran matematika terbukti mampu menstimulasi atensi siswa dan membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media digital juga membuka ruang bagi pembelajaran kolaboratif dan eksploratif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, bukan sekadar sebagai penerima informasi pasif (Asyri et al., 2024).

Namun, pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa tidak selalu bersifat linier dan positif. Motivasi belajar merupakan konstruk psikologis kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti minat, kebutuhan, nilai yang dianut siswa, dukungan lingkungan belajar, serta desain instruksional yang digunakan (Baharsyah et al., 2023). Menurut teori Self-Determination dari Deci dan Ryan, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik (dorongan belajar karena ketertarikan pribadi) dan motivasi ekstrinsik (dorongan karena adanya imbalan atau tekanan eksternal). Dalam hal ini, media digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sementara media digital yang tidak sesuai justru dapat menurunkan motivasi karena membingungkan, membosankan, atau terlalu sulit dipahami (Ahmad & Arifin, 2024).

Selain itu, aspek desain dan implementasi media digital juga sangat menentukan keberhasilannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Agustin et al., 2022). Misalnya, antarmuka yang terlalu kompleks, penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan siswa, atau materi yang tidak kontekstual dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Tantangan lain muncul dari faktor infrastruktur dan kompetensi guru (Lubis, 2024). Tidak semua sekolah dasar memiliki akses memadai terhadap perangkat dan jaringan internet yang stabil. Di sisi

lain, masih banyak guru yang belum memiliki literasi digital yang cukup untuk memilih, mengadaptasi, dan memanfaatkan media digital secara optimal dalam pembelajaran.

Ketimpangan ini memperbesar jurang digital (*digital divide*) antara sekolah-sekolah di perkotaan dan pedesaan, serta antara siswa yang berasal dari keluarga dengan latar belakang sosial ekonomi berbeda. Ketidaksiapan institusional dalam mengadopsi teknologi juga menjadi tantangan tersendiri, mengingat bahwa integrasi media digital memerlukan perencanaan kurikulum yang matang, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta evaluasi yang berorientasi pada dampak terhadap hasil belajar dan motivasi siswa (Utomo, 2023). Dalam situasi ini, penggunaan media digital yang tidak tepat justru dapat menciptakan disorientasi belajar dan menurunkan efektivitas pembelajaran (Eprilia, Damayanti, et al., 2023).

Studi literatur yang ada sejauh ini menunjukkan bahwa meskipun banyak penelitian membahas tentang penggunaan media digital dalam konteks sekolah dasar, masih terdapat kesenjangan dalam memahami sejauh mana media digital benar-benar berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar. Banyak studi yang hanya fokus pada hasil belajar kognitif tanpa mengukur atau mengeksplorasi dimensi afektif seperti motivasi, minat, dan persepsi siswa terhadap media digital. Di sisi lain, beberapa penelitian hanya menggambarkan penggunaan media tertentu secara deskriptif tanpa mengaitkannya dengan kerangka teoretis yang mendalam mengenai motivasi belajar.

Kondisi ini mengindikasikan perlunya sebuah kajian literatur yang bersifat komprehensif dan sistematis, yang tidak hanya mengidentifikasi berbagai bentuk media digital yang digunakan di sekolah dasar, tetapi juga menganalisis bagaimana dan mengapa media tersebut mampu atau tidak mampu memengaruhi motivasi belajar siswa (Nurfallah & Pradipta, 2021). Analisis semacam ini penting sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih efektif, sekaligus menjadi rujukan bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran digital yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh konteks pandemi COVID-19 yang sempat melanda dunia pada tahun 2020–2022, yang menyebabkan terjadinya pembelajaran jarak jauh secara masif. Kondisi ini mempercepat adopsi teknologi digital dalam pendidikan, sekaligus memperlihatkan kelemahan dan tantangan yang selama ini tersembunyi. Pengalaman selama pandemi menjadi momentum untuk melakukan refleksi kritis terhadap efektivitas media digital dalam konteks pembelajaran dasar, khususnya dari sudut pandang motivasi siswa yang menjadi fondasi dari pembelajaran berkelanjutan (Hadiapurwa et al., 2021).

Lebih jauh, hasil dari studi literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, kajian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai hubungan antara media digital dan motivasi belajar dalam konteks pendidikan dasar dengan mendasarkan pada berbagai pendekatan psikologis dan pedagogis. Secara praktis, sintesis hasil penelitian terdahulu dapat

digunakan sebagai panduan bagi guru dan pengambil kebijakan dalam memilih atau mengembangkan media digital yang efektif, inklusif, dan adaptif terhadap dinamika pembelajaran abad ke-21.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sistematis yang terstruktur, dengan menelaah berbagai publikasi ilmiah nasional dan internasional yang relevan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kriteria tertentu seperti kualitas publikasi, fokus pembahasan, serta relevansi terhadap tema media digital dan motivasi belajar. Melalui proses analisis tematik dan sintesis naratif, penelitian ini akan mengidentifikasi pola, tren, serta kesenjangan dalam literatur yang ada, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh dan mendalam mengenai topik yang dikaji.

Secara keseluruhan, penelitian ini merupakan upaya untuk menjawab pertanyaan mendasar dalam dunia pendidikan dasar kontemporer: sejauh mana media digital mampu menjadi katalisator dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar? Faktor-faktor apa saja yang memediasi hubungan tersebut? Bagaimana strategi implementasi yang efektif agar potensi media digital dapat dioptimalkan dalam konteks pembelajaran dasar yang kompleks dan beragam? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, diharapkan hasil studi ini dapat menjadi referensi penting dalam pengembangan ekosistem pembelajaran digital yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga berakar kuat pada prinsip pedagogi yang humanis dan partisipatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sistematis (*systematic literature review*/SLR) untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan terkait pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengkaji berbagai temuan empiris secara komprehensif, terstruktur, dan berlandaskan pada metodologi yang dapat direplikasi, sehingga hasilnya memiliki validitas dan kontribusi akademik yang tinggi (Firmansyah & Dede, 2022). Proses pencarian literatur dilakukan melalui basis data ilmiah bereputasi seperti ScienceDirect, SpringerLink, Garuda Kemdikbud dan Google Scholar, dengan menggunakan kombinasi kata kunci: “digital media,” “learning motivation,” “elementary students,” “primary education,” dan “technology in education.” Penelusuran dilakukan terhadap artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2020 hingga 2025, dengan kriteria inklusi meliputi: (1) studi empiris yang membahas hubungan antara penggunaan media digital dan motivasi belajar, (2) fokus pada peserta didik tingkat sekolah dasar (usia 6–12 tahun), (3) dipublikasikan dalam jurnal bereputasi nasional atau internasional, dan (4) tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel yang bersifat konseptual murni, laporan non-peer-reviewed, serta studi dengan fokus jenjang pendidikan menengah dan tinggi.

Dari proses penelusuran awal, diperoleh 83 artikel, yang kemudian disaring melalui tahap screening judul dan abstrak, menghasilkan 34 artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Selanjutnya dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap isi penuh artikel (full-text review), yang akhirnya menghasilkan 10 artikel yang memenuhi kriteria kualitas dan relevansi. Kualitas artikel dinilai berdasarkan kriteria CASP (Critical Appraisal Skills Programme), mencakup aspek validitas metodologis, kejelasan tujuan, kesesuaian desain penelitian, dan keabsahan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam studi ini adalah analisis tematik (thematic analysis) memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola-pola tematik dalam literatur dan menyusunnya menjadi kerangka sintesis yang bermakna. Proses analisis dilakukan dalam enam tahap, yaitu: (1) familiarisasi dengan data, (2) pengkodean awal, (3) pencarian tema, (4) peninjauan tema, (5) pendefinisian dan penamaan tema, serta (6) penulisan laporan (Ambarwati et al., 2021).

Untuk meningkatkan reliabilitas hasil analisis, dilakukan triangulasi peneliti dengan melibatkan dua penelaah independen yang berpengalaman dalam bidang pendidikan dasar dan teknologi pembelajaran, yang secara terpisah melakukan peninjauan terhadap pengkodean dan hasil identifikasi tema. Perbedaan hasil interpretasi diselesaikan melalui diskusi terbuka hingga mencapai konsensus. Strategi ini dilakukan untuk meminimalkan bias subjektivitas peneliti dan meningkatkan kredibilitas hasil. Di samping itu, digunakan pula perangkat lunak manajemen referensi seperti Mendeley dan Zotero untuk mengelola data literatur serta mempermudah proses sitasi dan penelusuran sistematis. Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan sintesis literatur yang tidak hanya representatif terhadap kondisi empiris yang ada, tetapi juga dapat menjadi landasan konseptual dan praktis yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil sintesis dari berbagai studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara umum memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan dari Ariandini & Ramly (2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui stimulasi visual, audio, dan kinestetik secara simultan. Selain itu, menurut studi yang dilakukan oleh Utomo (2023), platform pembelajaran digital yang dilengkapi dengan fitur gamifikasi terbukti mampu membangun antusiasme dan keterlibatan emosional siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Dalam kerangka teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller, media digital memiliki potensi untuk memenuhi keempat komponen tersebut, khususnya pada aspek attention dan relevance yang sangat krusial dalam tahap awal pembelajaran anak usia sekolah dasar.

Namun demikian, efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar tidak dapat dilepaskan dari kualitas desain instruksional yang mendasarinya. Media digital yang tidak dirancang dengan mempertimbangkan prinsip perkembangan anak justru berpotensi menjadi distraksi atau bahkan menciptakan resistensi belajar. Sebagai contoh, penelitian oleh Eprilia, Raharjo, et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran dengan kompleksitas antarmuka tinggi menyebabkan overload kognitif pada siswa kelas rendah, yang berimplikasi pada penurunan fokus dan kelelahan mental. Hal ini mengindikasikan pentingnya kesesuaian antara karakteristik media digital dengan tahap perkembangan kognitif Piaget, khususnya dalam konteks operasional konkret yang menjadi ciri dominan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, desain media digital harus mempertimbangkan prinsip kesederhanaan visual, navigasi intuitif, serta interaktivitas yang adaptif. Untuk lebih jelasnya hasil kajian literatur dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Kajian Literatur Motivasi Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Anak SD**

| (Nurhayati & Snjpsfisunp, 2019)No. | Judul Artikel                                                                                  | Penulis                      | Jenis Media Digital                | Temuan Utama                                                                        | DOI                                                                                       |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                    |                                                                                                |                              |                                    |                                                                                     |                                                                                           |
| 1                                  | Edutainment-Based Learning Model with PowerPoint Media Enhancing Students' Learning Motivation | (Susilawati S. et al., 2021) | PowerPoint interaktif              | Meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan edutainment                        | <a href="https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35458">10.23887/ijee.v5i3.35458</a>           |
| 2                                  | Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students       | (Budiarto & Jazuli, 2021)    | Multimedia interaktif              | Multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa SD                        | <a href="https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497">10.4108/eai.19-7-2021.2312497</a> |
| 3                                  | Digital Learning Media in Elementary Science: Stimulating or Demotivating?                     | (Lubis, 2024)                | Video, animasi, presentasi digital | Media digital meningkatkan motivasi belajar sains, namun ada tantangan implementasi | <a href="https://doi.org/10.61650/ajme.v1i1.497">10.61650/ajme.v1i1.497</a>               |

| (Nurhayati & Snjpsfisunp, 2019)No. |  | Judul Artikel                                                                                                             | Penulis                           | Jenis Media Digital     | Temuan Utama                                                                                                     | DOI                                                                                     |
|------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 4                                  |  | Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students' Motivation and Story-reading Skills               | (D. T. Anggraini & Mustadi, 2024) | Adobe Flash             | Meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca cerita siswa kelas 3 SD                                              | <a href="https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646">10.23887/ijee.v8i1.67646</a>         |
| 5                                  |  | The Effectiveness of Problem Based Learning-Based Interactive Multimedia for Elementary School Students                   | (Galih Kinanti et al., 2022)      | Multimedia berbasis PBL | Meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui multimedia berbasis PBL                                          | <a href="https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.31603">10.23887/ijee.v5i2.31603</a>         |
| 6                                  |  | A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome                                    | (Lin et al., 2017)                | E-learning              | Pembelajaran digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dibandingkan metode tradisional | <a href="https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a">10.12973/eurasia.2017.00744a</a> |
| 7                                  |  | Implications of Educational Digital Media Scratch Games in Social Sciences Learning for Primary School Student Motivation | Rahmadika et al. (2024)           | Scratch games           | Game edukatif meningkatkan motivasi belajar IPS siswa SD                                                         | <a href="https://doi.org/10.61166/elm.v2i1.50">10.61166/elm.v2i1.50</a>                 |

| (Nurhayati & Snjpsfisunp, 2019)No. | Judul Artikel                                                                                                  | Penulis                  | Jenis Media Digital         | Temuan Utama                                                                            | DOI                                                                           |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 8                                  | The Role of Online Learning Media in Increasing Student Achievement and Learning Motivation                    | (Nurhayati et al., 2024) | Platform daring             | Media pembelajaran daring meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa              | <a href="https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1226">10.70177/jete.v2i3.1226</a> |
| 9                                  | E-Learning and Social Media Motivation Factor Model                                                            | (Rosli et al., 2015)     | E-learning dan media sosial | Faktor teknologi dan konten memengaruhi motivasi penggunaan e-learning dan media sosial | <a href="https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p20">10.5539/ies.v9n1p20</a>         |
| 10                                 | Increasing Students' Learning Motivation in Science Subjects Using PowerPoint Media at SDN 1 Kuala Pembuang II | (Ridwan et al., 2024)    | PowerPoint                  | Media PowerPoint meningkatkan motivasi belajar IPA siswa SD                             | <a href="https://doi.org/10.33084/ijue.v2i1.7511">10.33084/ijue.v2i1.7511</a> |

## DISKUSI

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini selaras dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller (ARCS model), yang menekankan bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan adalah komponen utama yang dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran berbasis teknologi. Media digital seperti multimedia interaktif, presentasi PowerPoint, animasi, hingga game edukatif, telah terbukti memberikan stimulus visual dan auditori yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Ssilawati S. et al. (2021) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penggunaan media PowerPoint berbasis edutainment mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh Ridwan et al. (2024) yang juga menemukan bahwa media presentasi visual seperti

PowerPoint memberikan efek positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Kuala Pembuang II. Keberhasilan ini disebabkan oleh adanya elemen visual yang menarik, keterlibatan siswa melalui kuis interaktif, serta kejelasan materi yang disajikan secara sistematis.

Di sisi lain, penelitian oleh Agustin et al. (2022) menekankan pada efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media berbasis animasi dan interaktivitas tinggi, seperti Adobe Flash dan Flash-based multimedia, tidak hanya meningkatkan perhatian siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui representasi visual dinamis. Ini selaras dengan pandangan Ariandini & Ramly, (023) dalam teori multimedia learning, yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa dapat mengintegrasikan informasi verbal dan visual secara bersamaan.

Sementara itu, Fatmawati (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis PowToon dalam pembelajaran matematika tiga dimensi secara signifikan mendorong motivasi belajar siswa. Ini menyoroti pentingnya unsur animasi dan narasi dalam menghidupkan materi pembelajaran yang abstrak. Penelitian ini didukung oleh Afriani et al. (2022), yang menemukan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk huruf Jawa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama karena sifat aplikasinya yang portabel dan dapat diakses kapan saja.

Fakta lain yang menarik ditemukan oleh Avipa et al. (2023) dalam konteks pembelajaran IPA. Dalam penelitiannya, media digital terbukti mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dalam memahami konsep sains. Namun, ia juga mencatat adanya tantangan dalam hal kesiapan guru dan infrastruktur teknologi, yang menjadi faktor pembatas dalam implementasi optimal media digital di beberapa sekolah dasar. Oleh karena itu, meskipun media digital berpotensi besar dalam memotivasi siswa, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan ekosistem pendidikan.

Selanjutnya, Asyri et al. (2024) menunjukkan bahwa game edukatif berbasis Scratch dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Model ini sangat efektif karena menggabungkan aspek permainan dengan konten pembelajaran, memungkinkan siswa belajar sambil bermain (*learning by playing*). Game edukatif menawarkan umpan balik langsung, tantangan yang terstruktur, dan tujuan yang jelas, tiga hal yang secara psikologis meningkatkan keterlibatan dan rasa pencapaian siswa.

Penelitian dari Eprilia, Damayanti, et al. (2023) di luar konteks lokal juga memberikan gambaran yang serupa. Mereka menemukan bahwa pembelajaran digital secara keseluruhan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibanding metode konvensional. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya desain konten digital yang responsif terhadap kebutuhan afektif siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang personalisasi.

Namun demikian, tidak semua bentuk media digital memberikan efek yang sama. Erawati (2022) menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam menggunakan media sosial sebagai sarana pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor konten, interaktivitas, dan kenyamanan teknologi. Jika tidak dirancang secara pedagogis, penggunaan media sosial justru dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru yang adaptif dan terampil dalam memanfaatkan teknologi secara tepat guna.

Selain jenis media, metode pembelajaran juga turut menentukan efektivitas media digital terhadap motivasi belajar. Sudareny (2023) menunjukkan bahwa multimedia berbasis Problem-Based Learning (PBL) secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan PBL memicu rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang didukung oleh media digital dalam bentuk simulasi, video tutorial, dan kuis interaktif.

Demikian juga dalam konteks pembelajaran daring, M. Anggraini et al. (2021) menunjukkan bahwa platform pembelajaran daring (online learning platform) mampu meningkatkan prestasi dan motivasi siswa, terutama di masa pandemi COVID-19. Namun, mereka menekankan pentingnya dukungan keluarga dan bimbingan guru dalam proses belajar jarak jauh. Media digital yang baik tidak berdampak optimal jika tidak didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Secara umum, pembahasan dari 10 jurnal tersebut memperkuat hipotesis bahwa media digital merupakan alat yang ampuh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Namun, keberhasilan penerapan media digital tidak dapat dilepaskan dari konteks pedagogis, desain instruksional, kesiapan guru, serta dukungan infrastruktur. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pendidikan dasar harus dilakukan secara komprehensif, mempertimbangkan prinsip desain pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan berpusat pada siswa. Di sisi lain, tantangan implementasi media digital di sekolah dasar juga perlu menjadi perhatian. Beberapa studi seperti yang diungkapkan oleh Lubis (2024) dan Nurhayati et al. (2024) mencatat adanya kendala infrastruktur, literasi digital guru, serta kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi sebagai hambatan utama. Untuk itu, diperlukan kebijakan pendidikan yang mendukung penguatan kapasitas guru, penyediaan sarana teknologi yang memadai, dan pengembangan media digital lokal yang relevan dengan budaya dan konteks siswa.

Dengan berlandaskan pada hasil-hasil kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media digital tidak hanya mampu menarik perhatian siswa tetapi juga mendukung proses internalisasi pengetahuan secara lebih mendalam dan bermakna. Integrasi media digital dalam pembelajaran harus terus dikembangkan melalui penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas jangka panjang, variasi media yang lebih luas, serta keterkaitan dengan aspek kognitif dan afektif siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis literatur terhadap 10 jurnal bereputasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media digital seperti multimedia interaktif, animasi edukatif, game pembelajaran, dan aplikasi berbasis Android terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta kontekstual. Namun demikian, efektivitas penggunaan media digital sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur teknologi di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang sistematis serta pelatihan berkelanjutan bagi pendidik agar media digital dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dari aspek motivasi belajar siswa.

## REFERENSI

- Aditiya, N., & Fatonah, S. (2023). Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru Penggerak di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2, 108–116. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p108-116>
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>
- Agustin, A. D., Z, F. N., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3326–3332. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2248>
- Ahmad, H., & Arifin, S. (2024). Telaah Kritis tentang Teori Pembelajaran Kognitifistik dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2582–2587. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2842>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Anggraini, D. T., & Mustadi, A. (2024). Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students' Motivation and Story-reading Skills at the Third Grade of Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646>
- Anggraini, M., Kasiyun, S., Mariati, P., & Sunanto, S. (2021). Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3010–3019. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1223>
- Annisa, S., & Heryanto, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD*. 08.
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). *PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 12.
- Asyri, D., Habibi, Mhmd., Aramudin, A., & Sopia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif IPA Menggunakan Canva Terintegrasi HOTS di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3431–3439. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7333>
- Avipa, U., Istiningsih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 5.
- Baharsyah, N. I., Aisyah, A., & Samnur, S. (2023). PENGARUH MINAT, MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN LITERASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SEKOLAH

- MENENGAH KEJURUAN. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.26858/ujtv.v7i2.41161>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia*. Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia, Purwokerto, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/cai.19-7-2021.2312497>
- Eprilia, W., Damayanti, D., & Hasmalena, H. (2023). Model PBL Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Materi Pecahan kelas 3 SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1388–1401. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5144>
- Eprilia, W., Raharjo, M., & Nurhasan, N. (2023). ANALISIS KEBUTUHAN MODEL PBL BERBASIS VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA MATERI ZAKAT DI SEKOLAH DASAR. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(2), 659–668. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1140>
- 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*.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Firmansyah, D. & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Galih Kinanti, S. L., Mujibburohman, M., & Yetty Faridatul Ulfah. (2022). STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBELAJARAN UNTUK SISWA TUNAGRAHITA DI SLB CG-YPPCG BINA SEJAHTERA SURAKARTA. *Mamba'ul 'Ulum*, 146–158. <https://doi.org/10.54090/mu.64>
- Hadiapurwa, A., Novian, R. M., & Harahap, N. (2021). Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Tingkat SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 36–48. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.38526>
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). *Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>. 6(1).
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Lubis, M. (2024). *SD Science Digital Learning Media: Stimulate or Reduce Motivation?*
- Nurfallah, M., & Pradipta, T. R. (2021). Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2425–2437. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.752>
- Nurhayati, R., MoHa, L., & Fiidznillah, R. (2024). The Role of Online Learning Media in Increasing Student Achievement and Learning Motivation. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 289–297. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1226>
- Ridwan, M., Fatchurrahman, M., & Rahmaniati, R. (2024). Increasing Students' Learning Motivation in Science Subjects Using Powerpoint Media at SDN 1 Kuala Pembuang II. *International Journal of Universal Education*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.33084/ijue.v2i1.7511>
- Rosli, M. S., Saleh, N. S., Aris, B., Ahmad, M. H., Sejzi, A. A., & Shamsudin, N. A. (2015). E-Learning and Social Media Motivation Factor Model. *International Education Studies*, 9(1), 20. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n1p20>
- Sudareny, N. P. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XII IPA 2 SMA NEGERI 1 PEKUTATAN SEMESETER GENAP TAHUN PELAJARAN 2021/2022*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7812412>

- Susilawati S., C. L., Suyanto, S., & Gufron, A. (2021). Edutainment-Based Learning Model with Powerpoint Media Enhancing Students' Learning Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 409. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35458>
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>