

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SD**

Rahmawati¹, Dea Azzahra Putri², Yuli Islami³, M.Aidil⁴, Abrar Abira⁵, Tahmid Madjid⁶
azirahamalia206@gmail.com¹, deaazzahraputri08@gmail.com², yuliislami193@gmail.com³,
mhmdaidil59@gmail.com⁴, abrarabira09@gmail.com⁵, tahmimadjid@gmail.com⁶
 STAI Al-Gazali Bulukumba

Article Info

Article history:

Published Januari 31, 2025

Kata Kunci:

Media Digital, Ketertarikan Belajar.

ABSTRAK

Media pembelajaran perlu dimanfaatkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di zaman digital. Media ini dapat digunakan untuk memberikan inspirasi dan dorongan kepada siswa dalam proses belajar, yang kemudian akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi literatur mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa di tingkat dasar. Jenis penelitian yang dilakukan adalah tinjauan pustaka dan ulasan literatur. Artikel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah yang diterbitkan antara tahun 2022 hingga 2024, yang membahas tentang dampak penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital di berbagai aspek kehidupan kita harus dimanfaatkan secara bijaksana, termasuk dalam sektor pendidikan. Jika kesempatan ini digunakan dengan tepat, berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan media digital dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih efektif, mandiri, dan meningkatkan semangat belajar, terutama dalam pelajaran matematika.

ABSTRACT

Learning media needs to be used to improve the quality of learning in the digital age. This media can be used to provide inspiration and encouragement to students in the learning process, which will then increase student interest in learning. This research aims to evaluate literature regarding the use of digital media in mathematics learning and its impact on student learning motivation at the elementary level. The type of research carried out is literature review and literature review. The articles analyzed in this research are those published between 2022 and 2024, which discuss the impact of using digital media in mathematics learning on student motivation. This research shows that the development of digital technology in various aspects of our lives must be used wisely, including in the education sector. If this opportunity is used properly, it has great potential to increase student learning motivation and the quality of education in Indonesia. The use of digital media

Keywords: Digital Media, Interest In Learning.

can help students learn more effectively, independently, and increase enthusiasm for learning, especially in mathematics lessons.

1. PENDAHULUAN

Pada era 21 ini, teknologi berkembang sangat pesat sehingga tenaga kerja perlu mampu beradaptasi dengan kemajuan ini, agar tidak digantikan oleh mesin. Agar tetap relevan, kualitas sumber daya manusia di Indonesia harus mengalami peningkatan agar dapat mengikuti perkembangan yang sangat cepat ini. Peningkatan kualitas tersebut bergantung pada mutu pendidikan yang ada di tanah air. Kualitas pendidikan juga terkait dengan metode belajar yang diterapkan dalam sistem pendidikan tersebut. Selain itu, kualitas proses pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kredibilitas pengajar dan cara pembelajaran yang diterapkan. (Diana Nur Septiyawati Putri, Fitri Islamia, Tyara Andini, Arita, Marini, 2022).

Pendidikan tentu saja tidak terpisahkan dari media berbasis teknologi yang semakin beragam dan dilengkapi dengan berbagai fitur canggih. Penggunaan media tersebut dapat mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang efisien dan efektif (Nagle, 2018; Patahuddin et al., 2022).

Minat belajar mengacu pada kecenderungan positif seseorang terhadap suatu hal, berupa kegembiraan, antusiasme, perhatian, dan memiliki tujuan untuk mencapainya (Sirait, 2016). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari matematika. Ini berdampak langsung pada minat belajar mereka. Apabila siswa kurang termotivasi untuk belajar, kemampuan mereka dalam matematika akan menurun (Jamaliyah & Wulandari, 2022).

Pembelajaran digital merupakan pemanfaatan teknologi dalam media digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Suciati (2018), metode pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif dalam pengembangan kemampuan berpikir mereka. Penggunaan media digital dalam pendidikan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh besar terhadap siswa karena meningkatkan partisipasi mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan memfasilitasi akses informasi. Media digital juga mendorong siswa untuk menjadi lebih proaktif dan mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat diperlukan di masa mendatang.

Motivasi yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan pada tahun 1985 berfokus pada motivasi intrinsik siswa yang berkaitan dengan minat dan keinginan siswa untuk belajar dalam konteks penggunaan media digital di sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media digital memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa media digital dapat membantu mereka untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan lebih bersemangat untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi digital saat ini memberikan dampak bagi siswa, seperti AR, VR, m-learning, desain ruang belajar (Smartboards), dan kecerdasan buatan (AI). Ada juga berbagai media pembelajaran digital lainnya, seperti Powtoon, Kahoot, Quizziz, Video Scribe, dan lain-lain.

Metode pembelajaran digital untuk siswa di sekolah dasar sangat krusial, karena jenis pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran, baik untuk guru maupun siswa. Penggunaan multimedia yang tepat dalam proses belajar mengajar juga dapat memperbaiki kualitas pendidikan. (Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, Nadila Sofa Hidayat, 2024).

2. METODOLOGI

Jenis penelitian ini memanfaatkan tinjauan pustaka dan kajian literature, untuk menyusun artikel ini. Tujuannya adalah untuk mencari, menganalisis, menilai, dan merangkum berbagai penelitian yang dapat diakses terkait topik yang diteliti. Dalam studi ini, digunakan aplikasi Google Scholar untuk mengumpulkan sejumlah jurnal yang telah ditelaah. Artikel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah yang dipublikasikan antara tahun 2022 hingga 2024. Penelitian ini berfokus pada analisis dampak penggunaan media digital terhadap motivasi siswa. Sasaran dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media berpengaruh pada hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian & Tahun	Jurnal	Hasil penelitian
Siti nur isnaini, Firman, Desyandri, (2023).	Jurnal pendidikan dasar	Media pembelajaran perlu dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di zaman digital. Alat pembelajaran di zaman digital. Alat pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran matematika di sekolah dasar sangat efektif jika menggunakan video pembelajaran. Ini karena video pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan lebih efisien dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. (Siti nur isnaini, Firman, Desyandri, 2023).
Dian adensta bujuri, Mayang Sari, Tutut Handayani, Agra Dwi Saputra, (2023).	Jurnal ilmiah pendidikan dasar.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok dipengaruhi oleh ketersediaan sinyal yang baik, adanya kuota internet yang cukup, dan berbagai konten menarik yang ada di platform tersebut. Pemanfaatan media sosial TikTok ternyata memberikan efek positif bagi siswa, seperti meningkatkan motivasi belajar mereka, yang mencakup timbulnya hasrat dan keinginan untuk sukses, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan aplikasi TikTok juga berkontribusi pada peningkatan pengetahuan siswa dan merangsang kreativitas mereka. Namun, penggunaan TikTok yang

		berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental siswa. (Dian Adensta Bujuri, Mayang Sari, Tutut Handayani, Agra Dwi Saputra, 2023).
Muriani, Deai Rahmatika, Dewi Fitri Yani, (2023).	Jurnal Ilmiah Ekonomi dan bisnis	Tujuan dari studi ini adalah untuk mengeksplorasi dampak pemanfaatan media terhadap pencapaian belajar siswa. Selain itu, peneliti juga ingin menyiapkan keadaan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. (Muriani, Deai Rahmatika, Dewi Fitri Yani, (2023).
Raka Ismaya, Safira Salshabila, Indri Dwi Aryani. (2024).	Jurnal Review dan pengajaran.	penelitian ini membenarkan teori penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan pendekatan kognitif dalam belajar, serta menggarisbawahi pentingnya dorongan dan penerimaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran digital. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan media digital sangat dipengaruhi oleh penyesuaian terhadap konteks lokal, termasuk budaya dan pengajar di sekolah. (Raka Ismaya, Safira Salshabila, Indri Dwi Aryani, (2024).
Relifa G Wiranagari, Sudianto, (2024).	Seminar nasional pendidikan.	Ketergantungan manusia pada teknologi terlihat dalam cara pengajaran matematika telah berkembang, terutama melalui penggunaan kecerdasan buatan dan inovasi alat elektronik seperti komputer dan ponsel. Teknologi memperluas batasan pembelajaran dan membantu dalam penyelesaian masalah. Motivasi dalam belajar sangat penting untuk mencapai keberhasilan, khususnya dalam matematika. Aplikasi matematika digital berfungsi untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sulit dan memberikan interaksi yang lebih menarik bagi siswa. Penggunaan aplikasi ini berdampak positif bagi siswa dalam hal pemahaman materi dan kemampuan untuk menyelesaikan soal secara mandiri.

		<p>Hasil belajar siswa menunjukkan adanya perbaikan dalam pola belajar setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. (Relifa G Wiranagari, Sudianto, (2024).</p>
--	--	--

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan dari penelitian mengenai dampak Game Edukasi berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar bahwa hasil uji secara terpisah menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi berbasis Wordwall memiliki efek positif dan signifikan pada motivasi belajar. (Mahwar Alfani Nisa, Ratnawati Susanto, 2022).

Studi ini menunjukkan bahwa media sosial tidak selalu memiliki dampak buruk bagi siswa. Justru sebaliknya, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok oleh siswa dapat memberikan efek positif pada motivasi mereka untuk belajar. Melalui berbagai konten pendidikan yang menarik di TikTok, siswa mendapatkan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. (Dian Andesta Bujuri et al., 2023).

Penggunaan video pembelajaran dalam pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar sangat efektif untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan minat belajar, khususnya dalam pelajaran matematika. (Siti Nur Isnaini, Firman & Desyandri, 2023).

Jika suatu media menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau pembelajaran, maka itu disebut sebagai media pembelajaran. Namun, penting untuk merujuk pada tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran harus dijadikan pedoman dalam penggunaan media pembelajaran. (Muriani, Desi Rahmatika, Dewi Fitri Yeni, 2023).

Peluang perkembangan teknologi digital di berbagai aspek kehidupan harus dimanfaatkan dengan bijaksana, termasuk dalam dunia pendidikan. Jika dimanfaatkan dengan optimal, kesempatan ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa serta kualitas pendidikan di Indonesia. (Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, Nadila Sofia Hidayat, 2024).

Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint, video pembelajaran, kuis online, dan lain-lain dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam proses belajar, khususnya media pembelajaran interaktif, dapat merangsang semua indera siswa sehingga pesan pembelajaran atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik. (Diana Nur Septiyawati Putri et al., 2022).

Dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar dan semangat siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan dapat berpengaruh positif dalam penggunaan media digital.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua platform digital berpengaruh negatif bagi siswa, malah sebaliknya dapat memberikan dampak positif pada semangat belajar

mereka. Peluang yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi digital di berbagai sektor kehidupan kita perlu dimanfaatkan dengan bijak, termasuk dalam bidang pendidikan. Jika kita memanfaatkan kesempatan ini secara optimal, terdapat potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan taraf pendidikan di Indonesia. Dengan pemanfaatan media digital, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efisien, mandiri, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-127.
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH D Putri, D. N.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Jannah, R., & Oktaviani, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap kemampuan literasi numerasi digital pada pembelajaran matematika materi penyajian data kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriz: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 123-138.
- Muriani, M., Rahmatika, D., & Yeni, D. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 11(2), 116-121.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12-21.
- S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. *ASAR. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13779-13785.
- Wiranagari, R. G. (2024, November). SYSTEMATIC LITERATURE RIVIEW: PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. In *Prosiding Seminar Nasion6*, pp. 10-22).