



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 7 Nomor 6 Desember 2025 Halaman 1867 - 1875

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar

Azhar Nur Firdaus^{1✉}, Siti Maisaroh²

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

e-mail : firdausazharnur@gmail.com¹, sitimaisaroh@upy.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut sekolah dasar untuk menghadirkan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Cela penelitian terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara mendalam mengungkap pengalaman guru kelas rendah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital pada konteks sekolah dasar berbasis lokal, sehingga penelitian ini memiliki keunikan pada fokus perspektif guru dan konteks implementasi nyata di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek tiga guru kelas rendah di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kronggahan, Sleman, melalui wawancara mendalam semi-terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa video animasi, aplikasi interaktif, dan platform gamifikasi mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Media digital juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif, khususnya bagi siswa kelas rendah. Namun demikian, penerapan media digital masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana dan waktu persiapan perangkat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital berpotensi meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, kompetensi guru, dan ketersediaan sarana pendukung yang memadai.

Kata Kunci: : media pembelajaran digital, minat belajar, sekolah dasar, pembelajaran interaktif.

Abstract

The development of digital technology in education requires elementary schools to provide effective and contextual learning to increase student learning interest. This study aims to describe the use of digital learning media in increasing learning interest in elementary school students. The research gap lies in the limited number of in-depth studies that reveal the experiences of lower grade teachers in utilizing digital learning media in the local elementary school context. Therefore, this study is unique because it focuses on teacher perspectives and the context of actual implementation in the classroom. This study uses a descriptive qualitative approach with three lower grade teachers at Muhammadiyah Kronggahan Elementary School, Sleman, as subjects through in-depth semi-structured interviews. The results show that the use of digital learning media in the form of animated videos, interactive applications, and gamification platforms can increase student attention, enthusiasm, and active participation during learning. Digital media also helps teachers create a more engaging and conducive learning environment, especially for lower grade students. However, the implementation of digital media still faces obstacles such as limited facilities and time to prepare devices. This study concludes that digital learning media has the potential to increase learning interest in elementary school students if supported by thorough lesson planning, teacher competence, and the availability of adequate supporting facilities.

Keywords: digital media, learning motivation, interactive learning, elementary educations.

Copyright (c) 2025 Azhar Nur Firdaus, Siti Maisaroh

✉ Corresponding author :

Email : firdausazharnur@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8808>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital berperan penting dalam memberikan perubahan nyata pada praktik pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam cara guru menyajikan materi dan membangun keterlibatan siswa. Pada jenjang pendidikan dasar, minat belajar menjadi faktor penting karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, praktik pembelajaran di kelas masih sering didominasi metode konvensional yang kurang mampu mempertahankan perhatian siswa dalam waktu lama, khususnya pada kelas rendah. Kondisi ini mendorong guru untuk mencari alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan jika pemanfaatan media pembelajaran digital berpotensi menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa. Studi internasional oleh Chen (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis tablet dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi visual dan aktivitas digital yang bervariasi. Penelitian lain oleh Hwang dan Chang (2019) juga melaporkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan mendorong keterlibatan emosional. Di tingkat nasional, penelitian yang dilakukan Sari dkk. menemukan bahwa media digital di sekolah dasar Indonesia dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa, meskipun masih menghadapi kendala keterbatasan sarana dan kesiapan guru. Sejumlah penelitian terdahulu memberikan pemaparan bahwasannya penggunaan media pembelajaran digital membawa dampak positif terhadap keterlibatan dan minat belajar siswa. Kemudian Schindler (2017) menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui visualisasi dan interaksi yang lebih kaya. Penelitian lain oleh Bond et al. (2020) menegaskan bahwa teknologi digital berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif siswa apabila digunakan secara terencana dalam pembelajaran. Pada konteks pendidikan dasar, Hwang dan Fu (2019) melaporkan bahwa media digital berbasis multimedia membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran.

Di tingkat nasional, penelitian oleh Suryani dan Agung (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital di sekolah dasar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meskipun masih menghadapi kendala keterbatasan sarana. Penelitian lain oleh Pratama et al. (2022) juga mengungkap bahwa media pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, terutama ketika guru mampu menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menekankan pada hasil belajar atau efektivitas media, sementara kajian yang secara mendalam menggali pengalaman guru kelas rendah dalam menggunakan media pembelajaran digital masih relatif terbatas.

Meskipun hasil-hasil tersebut menunjukkan kecenderungan positif, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada efektivitas media digital secara umum atau berfokus pada konteks sekolah dengan fasilitas yang relatif memadai. Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara khusus menggali pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di sekolah dasar berbasis swasta dengan karakteristik lokal tertentu, terutama pada kelas rendah. Padahal, pengalaman guru sangat menentukan keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran sehari-hari.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh kondisi aktual di lapangan, di mana minat belajar siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan, khususnya dalam mempertahankan fokus dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta belum optimalnya integrasi media digital dalam pembelajaran rutin menjadi permasalahan yang sering ditemui. Tanpa pemahaman yang jelas mengenai praktik penggunaan media digital di kelas, penerapan teknologi berisiko hanya menjadi pelengkap tanpa dampak signifikan terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajiannya, yaitu mendeskripsikan secara mendalam penggunaan media pembelajaran digital berdasarkan pengalaman

langsung guru kelas rendah di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kronggahan. Penelitian ini tidak hanya menyoroti jenis media digital yang digunakan, tetapi juga cara penerapannya, respon siswa, serta kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat membawa gambaran kontekstual yang lebih spesifik dan menjadi rujukan praktis bagi sekolah dasar lain dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kronggahan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian berlangsung satu bulan, yakni di bulan Oktober 2025. Durasi tersebut mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan hasil penelitian. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang guru kelas rendah (kelas I, II, dan III) yang mengajar di sekolah tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan kriteria: (1) guru memiliki pengalaman mengajar minimal tiga tahun, (2) guru aktif menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, dan (3) guru bersedia menjadi partisipan penelitian. Guru yang belum pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran dikeluarkan dari kriteria pemilihan. Jumlah subjek dianggap memadai karena data yang diperoleh telah menunjukkan keterulangan informasi dan mencapai kejemuhan data.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan metode wawancara mendalam semi-terstruktur. Wawancara dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dengan durasi sekitar 20–30 menit untuk setiap informan. Pertanyaan wawancara difokuskan pada bentuk media digital yang digunakan, cara penerapan dalam pembelajaran, respon dan minat belajar siswa, serta kendala yang dihadapi guru selama penggunaan media pembelajaran digital. Seluruh proses wawancara direkam dengan persetujuan partisipan dan kemudian ditranskripsikan secara verbatim.

Analisis data dilakukan secara bertahap dengan cara membaca seluruh transkrip wawancara secara berulang, kemudian mengidentifikasi pernyataan-pernyataan penting yang relevan dengan tujuan penelitian. Pernyataan tersebut diberi kode dan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama yang menggambarkan penggunaan media pembelajaran digital dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara antar informan, serta member checking dengan mengonfirmasi ringkasan hasil wawancara kepada partisipan untuk memastikan kesesuaian makna dan informasi.

Etika penelitian diterapkan dengan meminta izin secara resmi kepada pihak sekolah sebelum penelitian dilakukan. Setiap partisipan diberikan pemaparan mengenai maksud dan tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, serta jaminan kerahasiaan identitas. Partisipasi dilakukan secara sukarela dan didasarkan pada persetujuan partisipan. Seluruh data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan penelitian dan disajikan tanpa mencantumkan identitas pribadi.

Tahapan penelitian meliputi: (1) tahap persiapan dengan penyusunan instrumen wawancara dan pengurusan izin penelitian, (2) tahap pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, (3) tahap analisis data dengan pengodean dan penentuan tema, serta (4) tahap penarikan kesimpulan dan penyusunan laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital bisa meningkatkan minat belajar siswa SD Muhammadiyah kronggahan. Hal ini terjadi karena media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan emosional, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Temuan ini sangat berkaitan dengan berbagai konsep dan teori pembelajaran yang menganggap aspek afektif dan pengalaman belajar sebagai bagian penting dalam kesuksesan pendidikan.

Pertama, temuan penelitian ini selaras dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Hidi dan Renninger. Mereka menyatakan bahwa "minat adalah keadaan psikologis yang ditandai oleh perhatian yang terfokus, fungsi kognitif yang meningkat, kesabaran, dan keterlibatan emosional" (Hidi & Renninger, 2006). Media pembelajaran digital yang digunakan guru mampu menciptakan perhatian yang fokus dan keterlibatan emosional siswa, sehingga minat belajar mereka tumbuh seiring berjalannya proses pembelajaran. Selain meningkatkan semangat belajar, penggunaan media pembelajaran digital juga berpengaruh besar pada aspek afektif siswa, seperti keyakinan diri, semangat, dan kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran. Para pendidik melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif kini lebih berani untuk mengungkapkan pendapat setelah terbiasa belajar dengan video animasi dan aplikasi kuis interaktif. Ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Penemuan ini sejalan dengan studi oleh Hwang dan Chang (2019) yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi peningkatan minat dan ketekunan belajar dalam jangka waktu yang panjang.

Media pembelajaran digital juga menciptakan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menekan. Berbeda dengan metode ceramah yang sering kali menimbulkan kebosanan, penggunaan animasi dan permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyentuh emosi siswa. Situasi ini sesuai dengan teori belajar menyenangkan yang diungkapkan oleh Koster (2014), yang menjelaskan bahwa elemen kesenangan dalam proses belajar dapat menjadi faktor penting dalam membangun hubungan positif antara siswa dan materi pelajaran.

Kedua, dari sudut pandang teori motivasi belajar, Ryan dan Deci menjelaskan bahwa "siswa lebih termotivasi ketika kegiatan belajar memenuhi kebutuhan psikologis dasar mereka yaitu otonomi, kompetensi, dan rasa terkait" (Ryan & Deci, 2017). Media digital memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi, mencoba, dan merasakan keberhasilan, sehingga kebutuhan akan kompetensi dan keterlibatan sosial bisa terpenuhi. Hal ini menjelaskan mengapa siswa lebih antusias saat belajar menggunakan media digital.

Ketiga, teori konstruktivistik Piaget menyatakan bahwa "pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar, bukan hanya diterima dari lingkungan" (Piaget, 1970). Media pembelajaran digital memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui eksplorasi visual dan aktivitas interaktif, bukan hanya menerima informasi dari guru secara langsung. Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa platform digital memungkinkan pengajar untuk beradaptasi dengan berbagai jenis gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditory, maupun kinestetik. Penggunaan video animasi dan gambar interaktif sangat bermanfaat bagi siswa yang belajar secara visual, sementara narasi dalam video dapat membantu siswa yang lebih menyukai cara mendengarkan. Di sisi lain, fitur interaktif yang dapat diakses, disentuh, dan permainan dalam aplikasi digital seperti Quizizz memberikan keuntungan bagi siswa yang cenderung belajar secara kinestetik. Dengan kata lain, media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa secara individu.

Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pashler et al. (2015) yang mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang disesuaikan dengan berbagai gaya belajar dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, dibandingkan dengan metode tunggal yang diterapkan untuk semua. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu strategi yang menjanjikan dalam menerapkan pembelajaran yang bervariasi di tingkat pendidikan dasar.

Keempat, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan bahwa "pembelajaran terjadi terlebih dahulu di tingkat sosial, kemudian di tingkat individu" (Vygotsky, 1978). Dalam penelitian ini, media digital menjadi sarana yang memperkuat interaksi pada guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung dalam konteks sosial yang mendukung pertumbuhan kognitif dan semangat belajar siswa.

Kelima, hasil penelitian ini berkaitan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa "orang belajar lebih dalam dari kombinasi kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja" (Mayer, 2009). Penggunaan video animasi dan media visual interaktif terbukti membantu siswa memahami materi sekaligus menjaga minat belajar mereka, terutama pada siswa kelas rendah.

Keenam, Mayer dan Moreno juga menyatakan bahwa "pembelajaran bermakna terjadi ketika pembelajar secara aktif memilih, mengatur, dan menggabungkan informasi visual dan verbal" (Mayer & Moreno, 2003). Media digital yang digunakan guru mendorong siswa untuk memproses informasi secara aktif melalui kombinasi gambar dan suara, sehingga memperkaya makna pembelajaran. Walaupun media digital memiliki potensi besar untuk mendongkrak ketertarikan belajar siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa faktor terpenting untuk keberhasilannya adalah peran guru. Media digital tidak akan memberikan hasil yang optimal jika tidak disertai dengan perencanaan pembelajaran yang matang serta pengelolaan kelas yang tepat. Para pengajar tetap berperan sebagai fasilitator, penuntun, dan pengatur proses pembelajaran, terutama untuk memastikan bahwa siswa tidak menggunakan perangkat digital secara tidak semestinya untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Hasil ini menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2013), yang menunjukkan jika teknologi dalam pendidikan akan berfungsi dengan baik hanya jika guru memiliki kemampuan pedagogik dan digital yang memadai. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan guru dalam menciptakan media dan mengelola kelas secara digital sangatlah penting agar penggunaan teknologi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis.

Ketujuh, dari segi perasaan, teori efikasi diri Bandura menyatakan bahwa "keyakinan seseorang terhadap kemampuannya memengaruhi usaha yang diberikan dan seberapa lama mereka bertahan di tengah kesulitan" (Bandura, 1997). Media digital yang berbentuk permainan dan kuis memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak terlalu memberatkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi belajar.

Kedelapan, teori emosi akademik yang dikemukakan oleh Pekrun menyebutkan bahwa "emosi positif seperti kesenangan dan ketertarikan berhubungan langsung dengan motivasi dan keterlibatan siswa" (Pekrun, 2006). Penelitian ini menunjukkan jika suasana belajar yang menyenangkan melalui media digital mampu membangkitkan emosi positif pada siswa, yang secara langsung meningkatkan minat belajar mereka.

Kesembilan, temuan tersebut juga sesuai dengan teori keterlibatan belajar yang diungkapkan oleh Schunk, Meece, dan Pintrich, yang menyatakan bahwa "motivasi dan keterlibatan siswa adalah faktor utama yang memengaruhi hasil pembelajaran" (Schunk et al., 2014). Media pembelajaran digital berfungsi sebagai penggugah yang meningkatkan keterlibatan siswa secara pikiran dan perasaan.

Kesepuluh, dari sudut pandang pendidikan digital, Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich menegaskan bahwa "penggunaan teknologi hanya efektif ketika guru memiliki pengetahuan pedagogis yang memadai untuk memanfaatkannya secara bermakna" (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2013). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan dalam menggunakan media digital, sehingga teknologi lebih berfungsi sebagai pendukung pendidikan, bukan hanya alat teknis.

Berdasarkan keterkaitan tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika hasil penelitian ini tidak berdiri sendiri, melainkan memiliki dasar teoritis yang kuat dari berbagai perspektif pembelajaran. Media pembelajaran digital memberikan kontribusi pada peningkatan minat belajar siswa melalui mekanisme afektif, kognitif, dan sosial yang telah dijelaskan dalam teori-teori pembelajaran modern.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini terjadi karena media digital bisa meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan respon emosional siswa selama proses belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, baik di tingkat internasional maupun nasional, meskipun terdapat perbedaan pada konteks dan fokus penelitian.

Penelitian Chen, Looi, dan Chen (2016) menemukan bahwa penggunaan tablet sebagai media digital di sekolah dasar mampu merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini mirip dengan temuan penelitian ini, karena guru melihat siswa lebih antusias dan aktif ketika belajar dengan media digital. Kesamaan ini disebabkan oleh sifat media digital yang interaktif dan visual, sehingga mampu menarik perhatian dan menjaga fokus siswa lebih lama.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Sung, Hwang, dan Chang (2017) yang menyatakan bahwa media digital berbasis permainan dan aktivitas interaktif dapat mendongkrak motivasi dan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan aplikasi kuis dan video animasi menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa terlibat secara emosional. Keselarasan ini menunjukkan bahwa interaktivitas dan elemen gamifikasi adalah faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil penelitian ini senada dengan temuan Hwang dan Chang (2019) yang menyatakan jika pembelajaran berbasis teknologi bisa membuat siswa lebih menyukai belajar. Penelitian ini memperkuat hal tersebut dengan menunjukkan bahwa sikap positif siswa bukan hanya terlihat dari ketertarikan belajar, tetapi juga dari keberanian mereka untuk berpartisipasi dan berinteraksi saat belajar. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga memberikan gambaran yang lebih dalam tentang pengalaman guru dalam mengamati perubahan sikap siswa.

Dalam konteks nasional, hasil penelitian ini senada dengan penelitian Sari et al. (2022) yang menghasilkan temuan bahwa media pembelajaran digital bisa meningkatkan minat belajar siswa di Indonesia. Namun, penelitian Sari et al. menunjukkan bahwa akses teknologi masih menjadi kendala utama, sedangkan penelitian ini menemukan bahwa masalah utamanya adalah kurangnya sarana di sekolah dan waktu persiapan guru. Perbedaan ini menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat tergantung pada kondisi sekolah dan kesiapan sumber daya pendukung.

Meskipun sebagian besar hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya, ada perbedaan dengan studi yang menyatakan bahwa penggunaan media digital tidak selalu positif jika tidak didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang tepat. Beberapa penelitian sebelumnya menekankan bahwa media digital bisa jadi distraksi jika guru tidak memiliki strategi pengajaran yang jelas. Temuan penelitian ini mengonfirmasi hal tersebut dengan menunjukkan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan penggunaan media digital. Dengan kata lain, perbedaan hasil penelitian tidak disebabkan oleh media digital itu sendiri, melainkan cara media tersebut digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, perbandingan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menguatkan temuan-temuan sebelumnya, sekaligus memberikan kontribusi baru melalui pendekatan kualitatif yang menyoroti pengalaman guru dan konteks sekolah secara spesifik. Penelitian ini melengkapi penelitian terdahulu dengan memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai praktik penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi perkembangan ilmu di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan emosional, perhatian, dan respons partisipatif siswa selama proses belajar. Hasil ini memiliki dampak besar terhadap teori dan praktik dalam bidang pendidikan.

Pertama, penelitian ini memperkaya studi tentang pembelajaran digital di pendidikan dasar dengan menawarkan bukti nyata yang sesuai dengan pengalaman para guru di lapangan. Hasil penelitian ini menyelaraskan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa, selama pendekatan pengajaran yang tepat diterapkan (Turner, 2025). Penggunaan media digital tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga memengaruhi motivasi dan perasaan belajar siswa, dua hal yang sering menjadi fokus dalam penelitian tentang minat belajar.

Kedua, penelitian ini memperkuat perbincangan ilmiah terkait perubahan sistem pendidikan di era digital yang menyatakan bahwa teknologi bukan pengganti guru, melainkan alat yang membantu proses interaksi dalam pembelajaran (Alam, 2025). Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital di sekolah dasar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan media digital secara efektif, bukan hanya pada keberadaan teknologi itu sendiri.

Ketiga, dari sudut pandang penelitian, studi ini memberikan manfaat tambahan dalam memahami pengaruh penggunaan media digital di kelas bawah kelompok usia yang secara kognitif berbeda dengan tingkat pendidikan selanjutnya yang belum begitu banyak mendapat perhatian dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penelitian ini dapat membantu mengisi celah dalam literatur dengan menyoroti bagaimana media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak usia dini hingga kelas bawah, serta menggambarkan bahwa penggunaan media digital dengan metode pendekatan yang tepat bisa membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan mendongkrak minat belajar mereka.

Dampak dari penelitian ini juga terlihat dari sumbangannya terhadap praktik pembelajaran dan pengembangan kebijakan pendidikan digital. Dengan bukti empiris ini, para pengambil kebijakan dan praktisi pendidikan dapat membuat strategi pelatihan guru, desain kurikulum digital, serta kebijakan penggunaan media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan konteks dan didasarkan pada data.

Beberapa keterbatasan penelitian ini perlu diakui agar tetap objektif dan membuka jalan bagi pengembangan riset lebih lanjut. Pertama, jumlah subjek dalam penelitian ini terbatas, yaitu hanya dari satu sekolah dasar, sehingga hasil yang ditemukan belum bisa diterapkan ke seluruh populasi sekolah dasar dalam berbagai konteks sosial, budaya, atau fasilitas yang berbeda. Penelitian serupa dengan sampel yang lebih besar dan variasi sekolah yang lebih luas akan memperkuat keandalan temuan di masa depan.

Kedua, data yang diperoleh hanya dari perspektif guru, sedangkan pengukuran mengenai pengalaman dan persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital belum terintegrasi secara langsung. Hal ini seharusnya dilengkapi dengan data siswa dan observasi di kelas untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai dampak penggunaan media digital dalam proses pembelajaran nyata.

Ketiga, durasi penelitian yang terbilang singkat, yang belum memungkinkan bagi peneliti untuk meneliti dampak jangka panjang pada penggunaan media digital terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian lanjutan dengan desain longitudinal akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efek penggunaan media digital dalam jangka waktu yang lebih panjang.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran yang disusun dengan rapi dan terarah dapat menambah minat belajar siswa di SD Muhammadiyah Kranggan, terutama di kelas rendah. Hal ini terjadi karena media digital meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta respon afektif siswa selama proses belajar. Hasil penelitian menjawab tujuan penelitian dengan membuktikan bahwa media digital tidak selalu berfungsi sebatas alat bantu menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pedagogis yang mendukung suasana belajar lebih menarik dan nyaman. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah penyajian gambaran kontekstual mengenai cara menggunakan media pembelajaran digital berdasarkan pengalaman langsung para guru. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan mengintegrasikan teknologi sangat bergantung pada peran guru dalam merencanakan, mengelola, serta mengarahkan proses pembelajaran. Keunikian dari penelitian ini terletak pada fokus pada pengalaman guru kelas rendah sebagai sumber utama untuk memahami dampak media digital terhadap minat belajar siswa dalam konteks sekolah dasar lokal. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran digital di sekolah dasar tidak hanya melibatkan penyediaan teknologi, tetapi juga perlu meningkatkan kompetensi pedagogik guru serta menyediakan fasilitas yang memadai agar penggunaan media digital bisa memberikan dampak yang optimal dan berkelanjutan. Dari temuan tersebut, disarankan bagi sekolah dan pihak terkait dalam bidang pendidikan

- 1874 Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar - Azhar Nur Firdaus, Siti Maisaroh
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8808>

untuk memberikan perhatian lebih pada pelatihan guru dan perencanaan pembelajaran digital secara terstruktur. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu diperluas cakupan subjek dan konteks untuk memperkuat kesimpulan yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, A. (2025). Trends And Strategic Recommendations For Digital Learning Integration In Contemporary Education. *Frontiers In Education*, 10(1562391), 1–15.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise Of Control* (W. H. Freeman (Trans.)).
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency Remote Teaching In Higher Education: Mapping The First Global Online Semester. *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*, 17(1), 1–24. <Https://Doi.Org/10.1186/S41239-020-00282-X>
- Chen, F., Looi, C. K., & Chen, W. (2016). Integrating Technology In Classroom: The Role Of Tablet Computers In Enhancing Students' Engagement. *Computers In Human Behavior*, 63, 828–837.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, And Culture Intersect. *Journal Of Research On Technology In Education*, 45(3), 255–284. <Https://Doi.Org/10.1080/15391523.2013.10782662>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model Of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. Https://Doi.Org/10.1207/S15326985ep4102_4
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2019). A Formative Assessment-Based Mobile Learning Approach To Improving The Learning Attitudes And Achievements Of Students. *Computers & Education*, 56(4), 1023–1031. <Https://Doi.Org/10.1016/J.Compedu.2010.12.002>
- Hwang, G. J., & Fu, Q. K. (2019). Trends In The Research Design And Application Of Mobile Language Learning: A Review Of 2007–2016 Publications In Selected Ssci Journals. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 567–581. <Https://Doi.Org/10.1080/10494820.2018.1486861>
- Koster, R. (2014). *A Theory Of Fun For Game Design* (2nd Ed.). Paraglyph Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways To Reduce Cognitive Load In Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2015). Learning Styles: Concepts And Evidence. *Psychological Science In The Public Interest*, 9(3), 105–119. <Https://Doi.Org/10.1111/J.1539-6053.2009.01038.X>
- Pekrun, R. (2006). The Control-Value Theory Of Achievement Emotions. *Educational Psychology Review*, 18(4), 315–341.
- Piaget, J. (1970). *Science Of Education And The Psychology Of The Child*. Orion Press.
- Pratama, H., Sari, D. P., & Lestari, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156. <Https://Doi.Org/10.21009/Jpd.132.07>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs In Motivation, Development, And Wellness*. Guilford Press.
- Sari, D. P. (2022). Digital Learning Media In Rural Elementary Schools: Challenges And Opportunities In Indonesia. *Journal Of Education And Learning*, 16(2), 145–162.
- Schindler, L. A., Bakia, N., Roberts, A., & Scheckler, R. (2017). Computers In Education: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 113, 1–15. <Https://Doi.Org/10.1016/J.Compedu.2017.05.003>
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation In Education: Theory, Research, And Practice*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 7 No 6 Desember 2025
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

1875 Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar - Azhar Nur Firdaus, Siti Maisaroh
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8808>

Applications (4th Ed.). Pearson.

Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Chang, K. E. (2017). Development Of A Mobile Learning System Based On A Collaborative Problem-Posing Strategy. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 326–342.

Suryani, N., & Agung, L. (2021). Digital Learning Media Implementation In Elementary Schools: Opportunities And Challenges. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 602–615. <Https://Doi.Org/10.21831/Cp.V40i3.40512>

Turner, P. (2025). The Impact Of Digital Learning On Student Engagement And Motivation: A Systematic Review. *Ennoia Advances In Social Science. Technology And Education*, 01(02), 53–73.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.