

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V
SDN SUKAMAKMUR 02**

Muhamad Sudharsono¹, Bulan Kurniati², Nunu Nurhaliza³,
Inayah Safitri⁴, Nabilah Ayu Lestari⁵

¹²³⁴⁵PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

muhamad.sudharsono@pelitabangsa.ac.id, moonlight270196@gmail.com,
nununurhalizaa@gmail.com, inayahsftrii@gmail.com, nabilahayu853@gmail.com

ABSTRACT

Current technological developments influence the world of education. Therefore, a teacher must be more active and creative in solving learning problems, especially learning mathematics which is considered difficult by students. This research aims to analyze the influence of digital learning media in mathematics learning on the learning motivation of class V students at SDN Sukamakmur 02. This research uses qualitative methods with a triangulation approach to obtain valid data through observation, interviews and documentation. The research results show that digital learning media can increase students' learning motivation, especially mathematics learning. This can be seen from the enthusiasm and participation of students, both individually and in groups, in understanding mathematical concepts better. However, research also found several obstacles such as limited technological infrastructure and digital literacy in the area. So the solution to this obstacle requires continuous digital education and collaboration with school stakeholders to improve adequate technological facilities.

Keywords: Digital Learning Media, Mathematics, Learning Motivation, Students

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi dunia pendidikan. Oleh karena itu, seorang guru harus lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, terutama pembelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Sukamakmur 02. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan triangulasi untuk memperoleh data yang valid melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi siswa, baik secara individu maupun kelompok dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik. Namun, penelitian juga menemukan beberapa kendala seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan literasi digital di daerah tersebut. Maka solusi untuk hambatan ini yaitu diperlukan edukasi digital yang berkelanjutan serta kerjasama pemangku kepentingan sekolah untuk meningkatkan fasilitas teknologi yang memadai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Matematika, Motivasi Belajar, Siswa

A. Pendahuluan

Teknologi membantu pembelajaran dalam dunia pendidikan di era modern. Ragam teknologi menawarkan banyak kemudahan untuk dunia pendidikan. Pendidikan yang diharapkan suatu bangsa ialah pendidikan yang bermutu, mampu mencerdaskan anak bangsa dan ikut serta dalam memajukan bangsa. Dalam dunia pendidikan teknologi hanyalah alat untuk membantu saja, namun seorang guru adalah elemen nomor satu pada sistem pendidikan formal.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran utama yang dianggap sulit bagi siswa, terlebih jika dari awal penyampaian konsep dari matematika tidak tersampaikan dengan jelas di dalam kelas. Menurut (Tauhid et al., 2024) Setiap konsep matematika saling berhubungan, membentuk dasar bagi konsep-konsep kemudian saling terkait dan mempelajarinya harus dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan. Maka dari itu guru harus menyajikan pelajaran matematika yang menarik, menyenangkan, keterlibatan aktif dan memberikan pengalaman pada lingkungan yang sering dijumpai sehingga siswa dapat memecahkan

masalahnya ke dalam konsep matematika.

Media pembelajaran adalah sebuah media yang dibuat untuk menunjang pembelajaran serta menarik perhatian siswa. Guru bukan hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah, namun juga merencanakan pembelajaran yang menarik menggunakan media-media yang interaktif dan disesuaikan pada materi serta kemampuan sekolah. Dalam pembelajaran matematika materi yang disampaikan oleh guru yaitu mengenali simbol, tulisan, notasi atau penyebutan dengan baik. Menurut (Murni, 2023) Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran matematika karena sesuai dengan tahap berpikir siswa pada tahap berpikir konkrit. Maka dari itu media pembelajaran adalah solusi yang tepat pada mata pelajaran matematika

Pembelajaran matematika di SDN Sukamakmur 02 sangat dibantu dengan pengetahuan dan pengajaran guru. Guru yang dituntut serba bisa sehingga tidak menjadi suatu masalah walau kondisi sekolah SDN Sukamakmur 02 berada di tengah pedesaan dan jauh dari akses

perkotaan. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan pada kondisi sekolah dan keterbatasan lingkungan sekitar. Media pembelajaran digital sebagai informasi pengetahuan selain dari buku untuk membangun pemanahan dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran digital sangatlah tepat untuk membangun pengetahuan siswa dengan banyak referensi dan pengalaman sehingga terciptanya motivasi belajar yang baik.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan & Taylor dalam (Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., 2021) Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari perilaku dan kata-kata tertulis atau lisan individu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara menyeluruh bagaimana media pembelajaran digital dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa SDN Sukamakmur 02 dalam pembelajaran matematika.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas V SDN Sukamakmur 02. Dalam memperoleh data yang valid, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan tiga metode pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran matematika dengan media digital. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi mengenai penggunaan media pembelajaran digital. Peneliti juga mengumpulkan dokumen terkait seperti modul ajar dan materi pembelajaran.

Kesimpulan ditarik berdasarkan observasi yang telah dilakukan, yang mengidentifikasi pola-pola yang muncul mengenai peran media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui metode penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana

mereka dapat memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran yang lebih baik untuk siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sukamakmur 02 menemukan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran digital khususnya video pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi, nilai akademik, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun dalam implementasinya terdapat beberapa tantangan, namun hal tersebut tidak membuat seorang guru putus asa dalam mengenalkan teknologi kepada peserta didik.

Penelitian ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara guru kelas V yang mengatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran digital seperti video pembelajaran sangat membantu saya dalam mengajar. Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran

matematika membuat pembelajaran menjadi efektif. Hal tersebut dikarenakan adanya sesuatu yang baru sehingga pembelajaran tidak hanya konvensional namun lebih bervariasi. Dalam implementasinya tentu mengalami tantangan seperti internet terbatas, kemudian lokasi sekolah kami yang berada dipedesaan”.

Menurut Ramadhanty (2024) Penggunaan video sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik. siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan lebih baik. Visualisasi yang ditawarkan dalam video membuat materi lebih konkret dan mudah dipahami. (2020) Sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kesempatan untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pendapat tersebut juga diungkapkan semua siswa seperti yang diungkapkan oleh salah seorang siswa yang mengatakan “senang belajar dengan menggunakan video, karena ada gambar dan suara jadi belajar lebih mudah”. Wawancara

dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika ketika menggunakan video. Siswa menyatakan bahwa video membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. (Ainaya Hanum Lutfia et al., 2023)

Respon emosional siswa terhadap media pembelajaran digital menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik yang dimana siswa terlihat lebih suka belajar yang menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi. Media video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan selama pembelajaran ketika video digunakan. Mereka lebih aktif bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang disampaikan melalui video. (Taher Rahma, 2022) Hal ini memberikan landasan kuat bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital.

Meskipun banyak manfaatnya, implementasi media pembelajaran digital juga menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan

infrastruktur teknologi dan literasi digital karena lokasi sekolah yang berada dipedesaan. Variasi kemampuan teknologi di antara siswa dan guru juga memerlukan perhatian khusus. Untuk mengatasi tantangan tersebut diperlukan kerjsana dari pemangku kepentingan sekolah seperti edukasi digital yang berkelanjutan, pengadaan fasilitas yang memadai secara bertahap, dan pelatihan teknologi untuk guru dan siswa. seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya kemampuan teknis pada beberapa siswa untuk mengoperasikan perangkat digital.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di era modern saat ini yaitu media pembelajaran digital sebagai alat penunjang media pembelajaran konvensional agar lebih menarik perhatian siswa dan membuat suasana kelas menjadi interaktif. Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar sangat membantu siswa memahami konsep abstrak matematika. Implementasi media berbasis digital dapat dioperasikan melalui smartphone, laptop, computer, dan sebagainya. Media pembelajaran digital memiliki peran penting, karena

dengan hadirnya media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam pembelajaran dengan gaya belajar yang beragam. (Damasanti & Nuroh, 2023) Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan berbagai faktor baik internal maupun eksternal, serta penanganan yang tepat terhadap tantangan yang muncul.

Video pembelajaran adalah media yang sangat informatif dan menjadikan waktu pengajaran lebih efektif serta membantu menampilkan konsep abstrak matematika secara detail dengan bantuan audio maupun visualisasinya. Pemanfaatan media digital berbasis video harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa, sehingga diperlukan kreativitas guru dalam penyusunan atau mencari video yang menarik dan dipahami siswa. Dengan implementasi media digital yang digunakan guru diharapkan memberikan pemahaman bermakna bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis video dilengkapi dengan bentuk gambar, audio, maupun animasi sehingga dapat mendorong motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika (McGill & Bax, 2005).

Media pembelajaran digital menjadi solusi dalam konsep belajar matematika terutama jenjang sekolah dasar yang dalam fase operasional konkret, sehingga diperlukan strategi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dari materi matematika bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan video pembelajaran siswa diperbolehkan mengamati proses yang lebih jelas untuk meningkatkan pemahaman bermakna bagi mereka dan siswa mempunyai kesempatan untuk memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak. Pelajaran matematika dapat di implementasikan dalam media pembelajaran digital seperti pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*) yang menghubungkan antara materi dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Mardati, 2021).

Mata pelajaran matematika merupakan penunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi mata pelajaran matematika ini masih banyak siswa yang menganggap pelajaran yang materinya sulit sehingga kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran ini. Solusi dalam mengatasi permasalahan ini dibutuhkan kreativitas guru untuk membangun

motivasi belajar matematika siswa yaitu dengan merancang media pembelajaran yang menarik seperti dari tampilan visual maupun warna sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran digital untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar yaitu media pembelajaran berbasis digital seperti video pembelajaran.

Menurut Cornelius sebagaimana dikutip oleh (Mulyono, 2003 dalam Abdul Karim et al., 2020) terdapat lima alasan pentingnya belajar matematika yaitu: (1) kemampuan berpikir yang konkret dan relevan, (2) Kemampuan di kehidupan sehari-harinya dalam pemecahan masalah, (3) Kemampuan memahami pola-pola keterkaitan dan generalisasi pengalaman (4) Kemampuan dalam meningkatkan kreativitas, dan (5) Kemampuan dalam membangun kesadaran pada perkembangan budaya.

Bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar dan suasana belajar yang menyenangkan diperlukan dalam pelajaran matematika karena guru sebagai pemegang fasilitas di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran digital sangat efektif

karena sudah dapat mencakup fasilitas pembelajaran matematika tersebut. Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran digital sehingga menghasilkan konten pembelajaran yang penuh edukasi dan menyenangkan terutama di era modern saat ini.

Motivasi adalah suatu usaha atau dorongan seseorang yang menimbulkan perilaku tertentu secara tersusun guna mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar matematika siswa adalah faktor yang menentukan hasil belajarnya, semakin tinggi motivasi belajarnya maka semakin tinggi pula keinginan siswa untuk belajar tentang matematika. Dengan motivasi belajar ini diharapkan siswa mendapatkan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar tertentu untuk mencapai hasil belajar matematika yang lebih baik. Pada dasarnya motivasi bisa berasal dari faktor luar (eksternal) ataupun dari dalam diri seseorang (internal) itu sendiri, sehingga dengan dorongan faktor ini seseorang mengalami rangsangan dan akan bersikap maupun berperilaku.

Menurut Slameto dalam penelitian (Supriani et al., 2020) terdapat beberapa komponen untuk

menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yaitu : 1) Media pembelajaran, media merupakan alat yang menjadi penghubung dalam proses pembelajaran. Dalam era digital sekarang ini media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran digital yang mencakup ciri-ciri maupun unsur-unsur materi tersebut guna memperjelas konsep abstrak agar siswa mampu memahami arti konsep. 2) Materi pembelajaran, guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, tersusun dan memperhatikan karakteristik siswa. 3) Metode dan strategi pembelajaran yang berpusat kepada siswa, sehingga siswa termotivasi belajar sambil melakukan (*learning by doing*).

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam matematika mereka akan merasa membutuhkan pelajaran matematika untuk dipelajari, senang jika mempelajari matematika, dan merasa puas dengan hasil belajarnya. Dikarenakan materi matematika ini dapat bermanfaat untuk kehidupan siswa ke depannya. Dengan menggunakan video pembelajaran sangat cocok untuk

pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (Isnaini et al., 2023).

Dengan demikian diharapkan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam Pelajaran matematika, dikarenakan matematika bukan Pelajaran yang mudah maka diperlukannya dorongan dari dalam diri siswa untuk rajin dalam belajar matematika. Dengan kerajinan ini siswa akan terbiasa dalam menghapai persoalan matematika.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pelajaran matematika di SDN Sukamakmur 02 berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Keberhasilan proses pembelajaran ini jika didukung dengan pendidikan digital yang lebih baik dan fasilitas yang memadai.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Sukamakmur 02 memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui tayangan video pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan

keterlibatan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran digital masih terbatas oleh sejumlah tantangan, terutama kurangnya infrastruktur teknologi yang memadai di daerah tersebut. Oleh karena itu, meskipun pembelajaran digital dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, diperlukan upaya lebih lanjut dalam bentuk edukasi digital bagi siswa, serta pengadaan fasilitas teknologi yang memadai. Dengan dukungan yang tepat dan kerjasama dari pemangku kepentingan sekolah diharapkan media pembelajaran digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan*

Statistika, 1(2), 63–75.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>

Ainaya Hanum Lutfia, Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Math Playground Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Materi Pengurangan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3676–3684.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1220>

Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 19–25.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.5902>

Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M. S. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)*.

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.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i>

- 1.183
Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178. <https://doi.org/10.36728/semnas utp.v1i01.25>
- McGill, T., & Bax, S. (2005). Learning IT. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005 070103>
- Murni, D. (2023). *Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. 07(2021), 1118–1128.
- Ramadhanty, S., Amaliyah, A., & Hasan, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 2868–2873. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3. 1370>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Taher Rahma, D. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Analisis Media Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, 4, 1349–1358.
- Tauhid, K., Safari, Y., & Rahmalia, S. M. (2024). *Pentingnya konsep dasar matematika di sekolah dasar*. 3, 9847–9855.