

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SDIT MUTIARA MIFTAHUL JANNAH

Silpa¹, Riki Adi Pratama², Syifaul Karima³, Sulastr⁴, Ihsan Mustofa⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung

silpa.sulis@gmail.com¹, rapratama301299@gmail.com²,

syifaulkarima23@gmail.com⁴, sulaslastr1650@gmail.com⁵

Ihsanmustofa790@gmail.com⁵

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has significantly influenced educational practices, particularly in primary education. This study aims to explore the utilization of digital learning media in enhancing students' learning motivation at SDIT Mutiara Miftahul Jannah. The research employed a qualitative descriptive method to obtain an in-depth understanding of teachers' and students' experiences regarding digital media implementation in classroom learning. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews with teachers and students, and documentation analysis. The findings indicate that the integration of digital learning media—such as interactive presentation slides, educational videos, online learning platforms, and gamified applications—has positively influenced students' motivation by increasing engagement, curiosity, active participation, and enjoyment in learning activities. Students demonstrated higher levels of enthusiasm and attentiveness during digital-based instruction compared to conventional teaching methods. However, several challenges were identified, including limited technological facilities, inconsistent internet connectivity, and varying levels of digital literacy among students. The study concludes that digital learning media, when implemented strategically and supported by adequate infrastructure and teacher competence, can significantly enhance students' learning motivation and contribute to a more dynamic and student-centered learning environment in primary schools.

Keywords: *digital learning media, learning motivation.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDIT Mutiara Miftahul Jannah. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman guru dan siswa dalam penerapan media digital di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, serta analisis dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, video edukatif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi kuis berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, serta perhatian yang lebih baik selama proses pembelajaran berbasis digital dibandingkan metode konvensional. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan sarana teknologi, kestabilan jaringan internet, dan perbedaan kemampuan literasi digital siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

media pembelajaran digital, apabila diterapkan secara terencana dan didukung oleh infrastruktur serta kompetensi guru yang memadai, mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran digital, motivasi belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan mendasar dalam sistem pendidikan. Transformasi ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut.

Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada berbagai bidang, termasuk bidang Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, kemajuan teknologi tersebut dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah penyaluran materi oleh guru kepada

peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran (septiasari & sumaryanti, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna suatu pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sugiantara et al., 2024). Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengadiksi materi yang disampaikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023)

Transformasi digital dalam dunia pendidikan merupakan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan dalam menciptakan proses pembelajaran yang relevan dengan karakteristik

generasi masa kini. Peserta didik sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital dinilai lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang menarik dapat memacu rasa penasaran dan motivasi peserta didik pada materi yang sedang disampaikan

Media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk seperti video interaktif, presentasi multimedia, aplikasi edukasi, e-learning, dan platform pembelajaran berbasis internet. Penelitian yang dilakukan oleh (Terry Anderson, 2020) menegaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kejelasan informasi dan memperkuat konstruksi makna melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi secara simultan. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki fungsi representasional, yaitu menghadirkan realitas atau konsep dalam bentuk yang lebih mudah diakses oleh struktur kognitif peserta

didik. Sejalan dengan itu, (Richard E. Mayer, 2009) melalui teori Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, dan audio secara tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik karena sesuai dengan cara kerja kognitif manusia.

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan peserta didik dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi seringkali berdampak pada kurangnya keterlibatan dan hasil belajar yang tidak optimal. Dalam konteks pendidikan, motivasi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, menunjukkan ketekunan, serta memiliki dorongan untuk mencapai prestasi yang optimal. Sementara itu, (Paul R. Pintrich, 2003) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang mendukung, termasuk penggunaan strategi dan media yang

menarik, dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Di SDIT Mutiara Miftahul Jannah, penggunaan media pembelajaran digital mulai diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Guru memanfaatkan presentasi multimedia, video pembelajaran, serta aplikasi kuis interaktif untuk mendukung penyampaian materi. Meskipun demikian, perlu dilakukan kajian ilmiah untuk mengetahui secara mendalam bagaimana pemanfaatan media digital tersebut memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDIT Mutiara Miftahul Jannah. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran berbasis digital serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen karena bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Desain yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang memiliki karakteristik relatif sama namun tidak dipilih melalui randomisasi penuh. Satu kelompok ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media digital, sedangkan kelompok lainnya sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Pemilihan desain ini merujuk pada konsep eksperimen pendidikan yang dikemukakan oleh Sugiyono dan John W. Creswell yang menjelaskan bahwa quasi eksperimen digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara murni, tetapi tetap ingin menguji hubungan sebab akibat.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Mutiara Miftahul Jannah pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian adalah

peserta didik kelas IV dan V yang aktif mengikuti proses pembelajaran. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa pada jenjang tersebut, sedangkan sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik dan rekomendasi pihak sekolah. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa yang relatif seimbang agar hasil perbandingan lebih objektif.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran digital, yang diwujudkan melalui penggunaan video pembelajaran interaktif, presentasi multimedia, serta aplikasi kuis berbasis digital yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran. Variabel dependen adalah motivasi belajar peserta didik yang diukur berdasarkan indikator perhatian, ketekunan, minat, partisipasi aktif, dan keinginan berprestasi. Konsep motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada teori motivasi akademik yang dikemukakan oleh Paul R. Pintrich, yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar berbentuk skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Angket ini dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar menurut John W. Santrock yang menekankan aspek dorongan internal, perhatian, dan persistensi dalam belajar. Selain angket, data juga diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi dan antusiasme mereka ketika media digital digunakan. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan data pendukung lainnya juga dikumpulkan sebagai penguat hasil penelitian.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment untuk memastikan setiap butir pernyataan mampu mengukur konstruk motivasi belajar secara tepat. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Alpha Cronbach untuk memastikan konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria statistik yang telah ditetapkan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui tingkat motivasi awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media digital selama beberapa pertemuan, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur perubahan motivasi belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik dengan menghitung rata-rata skor motivasi belajar, menguji normalitas dan homogenitas data, serta menguji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menghasilkan temuan empiris yang valid dan reliabel mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDIT Mutiara Miftahul Jannah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang objektif mengenai sejauh mana integrasi teknologi dalam

pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap aspek motivasional siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di SDIT Mutiara Miftahul Jannah. Analisis dilakukan berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta diperkuat dengan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap awal, kedua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan tingkat motivasi belajar yang relatif setara. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Hal ini menegaskan bahwa sebelum penerapan media pembelajaran digital, kondisi motivasional peserta didik berada pada tingkat yang sebanding dan belum memperlihatkan pengaruh dari perlakuan tertentu.

Setelah proses pembelajaran berlangsung selama beberapa

pertemuan dengan pendekatan yang berbeda di masing-masing kelas, perubahan signifikan mulai terlihat. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut mencakup aspek perhatian, minat, ketekunan, partisipasi aktif, dan keinginan untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Sebaliknya, kelas kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dalam skala kecil yang secara statistik tidak sekuat kelas eksperimen.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan merangsang keterlibatan emosional peserta didik. Penggunaan video interaktif, presentasi multimedia, serta aplikasi kuis berbasis digital memberikan stimulus visual dan auditorial yang beragam sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk

meningkatkan perhatian dan motivasi belajar dengan cara memperjelas penyampaian pesan dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, fungsi tersebut terbukti melalui meningkatnya skor perhatian dan minat siswa setelah pembelajaran berbasis digital diterapkan.

Lebih lanjut, peningkatan motivasi belajar yang terjadi juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Richard E. Mayer, 2009). Dalam teorinya, Mayer menegaskan bahwa individu belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dibandingkan hanya melalui teks saja. Media digital yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, dan animasi yang mendukung pemahaman konsep. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memprosesnya melalui dua saluran kognitif yang berbeda, yaitu saluran visual dan verbal. Kondisi ini memungkinkan terjadinya pengolahan informasi yang lebih mendalam dan bermakna, yang pada

akhirnya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar.

Dari perspektif psikologi pendidikan, motivasi belajar merupakan faktor pendorong internal yang menentukan intensitas dan arah perilaku belajar siswa. (John W. Santrock, 2014) menjelaskan bahwa motivasi memengaruhi seberapa besar usaha yang dikeluarkan individu dalam mencapai tujuan belajar. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi pada kelas eksperimen terlihat dari perubahan sikap siswa yang lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Siswa menunjukkan ketekunan yang lebih tinggi serta keinginan untuk memperoleh hasil terbaik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan dorongan intrinsik untuk belajar.

Aspek motivasi intrinsik juga menjadi perhatian dalam teori yang dikembangkan oleh (Paul R. Pintrich, 2003) yang menekankan pentingnya persepsi kompetensi dan nilai tugas dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Media digital yang memberikan umpan balik langsung

melalui kuis interaktif memungkinkan siswa merasakan keberhasilan secara instan ketika menjawab dengan benar. Pengalaman tersebut memperkuat rasa percaya diri dan meningkatkan persepsi kompetensi diri. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik membuat siswa memandang tugas belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bernilai, bukan sebagai beban semata.

Pembahasan hasil penelitian ini juga tidak terlepas dari konteks perkembangan peserta didik sekolah dasar yang merupakan generasi digital. Anak-anak pada jenjang ini telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi cenderung lebih sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar mereka. Integrasi media digital dalam pembelajaran di SDIT Mutiara Miftahul Jannah terbukti mampu menjembatani kebutuhan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan laporan dari Organisation for Economic Co-operation and Development yang menyatakan

bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa apabila digunakan secara tepat dan terarah. Dalam penelitian ini, media digital tidak digunakan sebagai hiburan semata, melainkan dirancang secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator motivasi yang hendak dicapai. Perencanaan yang matang dalam pemilihan konten, desain visual, serta integrasi kuis interaktif menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media digital.

Selain peningkatan skor kuantitatif, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang signifikan. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan materi yang ditampilkan melalui layar proyektor. Mereka menunjukkan ekspresi antusias ketika video diputar dan aktif merespons pertanyaan yang diajukan melalui aplikasi kuis. Situasi kelas menjadi lebih hidup dan dinamis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Interaksi antara guru dan siswa juga meningkat karena guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi berdasarkan materi yang ditampilkan dalam media digital.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Media digital bukanlah solusi instan yang secara otomatis meningkatkan motivasi belajar. Guru perlu memiliki kemampuan pedagogis dan teknologis yang memadai agar media yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Tanpa perencanaan yang matang, media digital justru dapat menjadi distraksi yang mengalihkan perhatian siswa dari inti materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di SDIT Mutiara Miftahul Jannah mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi karena media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui integrasi

teknologi yang terencana dan sistematis.

Penelitian ini sekaligus memperkuat landasan teoritis yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang mendukung, menarik, dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital bukan sekadar inovasi teknis, melainkan bagian dari transformasi pedagogis yang berorientasi pada peningkatan motivasi dan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDIT Mutiara Miftahul Jannah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital secara terencana dan sistematis memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan skor motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan, di mana kelas yang

menggunakan media pembelajaran digital menunjukkan kenaikan yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Media pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian ini, seperti video interaktif, presentasi multimedia, dan aplikasi kuis berbasis digital, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif. Stimulus visual dan audio yang terpadu membantu siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dari aspek motivasi belajar, peningkatan terjadi pada indikator perhatian, minat, ketekunan, partisipasi, dan keinginan untuk berprestasi. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, serta menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam

pembelajaran mampu memperkuat motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Secara teoretis, temuan penelitian ini selaras dengan pandangan (Azhar Arsyad, 2017) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Selain itu, teori *Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio dalam media digital mendukung pemrosesan informasi yang lebih efektif, sehingga berkontribusi terhadap keterlibatan dan minat belajar siswa. Dari perspektif motivasi, konsep yang dikemukakan oleh (Paul R. Pintrich dan John W. Santrock, 2003) juga memperkuat bahwa lingkungan belajar yang menarik dan mendukung akan meningkatkan dorongan internal siswa untuk belajar secara aktif.

Namun demikian, efektivitas media pembelajaran digital sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Media digital bukanlah solusi otomatis, melainkan instrumen pedagogis yang harus disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks sekolah. Perencanaan yang matang, pemilihan konten yang relevan, serta pengelolaan kelas yang baik menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa media digital benar-benar meningkatkan motivasi belajar, bukan sekadar menjadi hiburan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di SDIT Mutiara Miftahul Jannah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya relevan dengan tuntutan era digital, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Harto, B., Dulame, I. M., Pramuditha, P., & ST, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- John W. Creswell. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- John W. Santrock. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Leonard, B., Parker, D. P., & Anderson, T. L. (2020). Land quality, land rights, and indigenous poverty. *Journal of Development Economics*, 143, 102435.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2015). *Students, computers and learning: Making the connection*. Paris: OECD Publishing.
- Paul R. Pintrich. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667–686.
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55-64.
- Sugiantara, I. K., Yudiana, K., & Sukmayasa, I. M. H. (2024). Interactive Digital Comics on Science Content Based on Canva to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes. *International Journal of Language and Literature*, 8(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.