LIBEROSIS
PREFIX DOI : 10.6734/LIBEROSIS..V2I2.3027

Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling
Vol 17 No 2 Tahun 2026
Online ISSN: 3026-7889

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Tri Jannahtul Hafidzah Safrilia Bunga Kinanti
Program Studi Psikologi,Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa
bungasafrilia7@gmail.com

Abstrak

Studi berikut dilakukan dengan tujuan demi menganalisis penerapan penggunaan media digital pada proses belajar-mengajar dan apa dampaknya atas motivasi belajar peserta didik di SDIT Asa Sumbawa. Memanfaatkan pendekatan metode kualitati deskriptif dengan keterlibatan guru dan siswa yang secara langsung mengikuti proses pembelajaran berbasis media digital sebagai subjek studi. Data penelitian dikumpulkan menggunakan kegiatan observasi, interview mendalam, juga dokumentasi. Konsep interaktif Miles dan Huberman dimanfaatkan sebagai analisis data dimana mencakup penyeleksian data, pemaparan data, dan penetapan simpulan akhir. Validitas data diuji dengan kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, juga konfirmabilitas. Temuan penelitian mengindikasikan apabila pemanfaatan media digital, misalnya video pembelajaran, presentasi visual, dan media audio-visual bernuansa Islami memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik berdasarkan model ARCS Keller, meliputi unsur perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Media digital membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga siswa jauh lebih antusias, aktif, percaya diri, dan senang akan kegiatan belajar.
Kata kunci: Media digital, Motivasi belajar, Pembelajaran, Model ARCS, SDIT

Article History
Received: January 2026
Reviewed: January 2026
Published: January 2026

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Liberosis.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Liberosis

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan di era digital mengalami transformasi signifikan yang membelokkan paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media digital memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rais, Sukmawati, & Hijriyah, 2024). Namun, tantangan seperti distraksi akibat penggunaan yang tidak terkontrol dan kesenjangan akses teknologi di beberapa daerah juga ditemukan.

Keberhasilan pembelajaran siswa tidak lepas dari adanya motivasi belajar sebagai salah satu penentu utama dalam proses belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar besar kebanyakan aktif sekali, antusias, juga memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Namun, fenomena yang sering dijumpai di realita menampilkan apabila ada sedikit siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar, ditandai dengan kurangnya minat terhadap pelajaran, rendahnya partisipasi dalam kelas, dan hasil belajar yang belum optimal.

Generasi siswa saat ini yang dikenal sebagai generasi Z atau digital natives mempunyai sifat karakter berbeda bila disandingkan dengan generasi atasnya. Para Gen Z tumbuh di era teknologi digital, akrab dengan berbagai perangkat teknologi sejak dini, terbiasa dengan informasi yang cepat dan visual, serta memiliki gaya belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Kondisi ini mengharuskan guru dan sekolah untuk mencari strategi belajar-mengajar yang dituntut kreatif juga inovatif dimana mampu menarik perhatian dan menjadikan motivasi siswa untuk belajar menjadi meningkat.

Media digital menawarkan solusi alternatif yang menjanjikan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa. Penggunaan berbagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa, terutama melalui adanya interaktivitas, penerapan bahasa secara praktis, peningkatan penguasaan kosakata, pemberian umpan balik secara langsung, serta unsur kompetisi yang mendorong semangat belajar (Palyanti, 2023). Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, game edukasi, presentasi multimedia, juga platform pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui metode lebih variatif juga selaras dengan karakteristik generasi digital natives.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) sebagai institusi pendidikan yang menerapkan kurikulum nasional sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran, juga perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. SDIT Asa Sumbawa sebagai satu dari sekian institusi pendidikan Islam yang memiliki komitmen untuk menyelenggarakan pendidikan dengan kualitas terrbaik, telah mulai mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran melalui pengadaan fasilitas teknologi berupa proyektor, komputer, tablet pembelajaran, akses internet, serta pelatihan guru dalam menggunakan media digital.

Implementasi media digital dalam pembelajaran memerlukan kajian lebih mendalam untuk memahami sejauh mana efektivitasnya pada peningkatan belajar siswa dari sisi motivasi, serta untuk memetakan faktor-faktor pendukung juga penghambat dalam implementasinya. Studi ini akan menelaah bagaimana piranti digital digunakan dalam alur belajar-mengajar di SDIT Asa, menganalisis dampaknya terhadap motivasi siswa dalam belajar, juga menelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasinya.

Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di SDIT Asa Sumbawa?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui implementasi pemanfaatan piranti digital pada proses belajar-mengajar di SDIT Asa.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis piranti digital untuk pemanfaatan pada proses belajar-mengajar di SDIT Asa.
3. Proses analisa dampak pemanfaatan piranti digital akan motivasi siswa di SDIT Asa dari sisi proses belajar.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis:

1. Mengembangkan teori motivasi belajar dengan memberikan bukti empiris tentang bagaimana teknologi media digital berinteraksi dengan berbagai teori motivasi belajar
2. Memberikan kontribusi pada literatur akademis mengenai efektivitas media digital dalam konteks pendidikan
3. Berfungsi sebagai landasan bagi peneliti lain untuk mengeksplorasi variabel yang lebih spesifik

Manfaat Praktis:

1. Bagi guru: memberikan wawasan dan panduan praktis tentang cara mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kurikulum
2. Bagi siswa: meningkatkan keterlibatan dan antusiasme dalam proses belajar
3. Bagi institusi pendidikan: menyediakan data berbasis bukti untuk mendukung keputusan terkait investasi dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan guru

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teori

Media Digital dalam Pembelajaran

Media digital ialah sarana pembelajaran dimana memanfaatkan teknologi digital semacam video pembelajaran, aplikasi belajar, platform daring, dan multimedia interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan serta mendorong munculnya rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar. Uno (2011) menyatakan bahwa motivasi belajar ditandai oleh adanya hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan dan cita-cita, serta ketertarikan terhadap kegiatan belajar.

Teori Motivasi Belajar ARCS

Teori motivasi belajar yang relevan dengan penggunaan media digital adalah model ARCS yang dikemukakan oleh John M. Keller (1987). Model ini terdiri dari empat aspek utama:

1. Attention (Perhatian): kemampuan media digital menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik
2. Relevance (Relevansi): relevansi materi terhadap kebutuhan dan pengalaman hidup peserta didik
3. Confidence (Kepercayaan Diri): optimisme peserta didik terhadap kapasitas dirinya dalam belajar dan mencapai hasil yang baik
4. Satisfaction (Kepuasan): perasaan senang dan puas setelah mengikuti pembelajaran

Aspek-Aspek Penelitian

Aspek Penggunaan Media Digital

Menurut Arsyad (2019), penggunaan media digital dalam pembelajaran mencakup aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan dan kelengkapan materi yang disajikan, serta daya tarik tampilan media. Munir (2017) menambahkan bahwa aspek penggunaan media digital juga meliputi:

1. Jenis dan bentuk media digital (slide presentasi, e-book, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran)
2. Cara pemanfaatan media dalam pembelajaran
3. Interaktivitas dalam pembelajaran
4. Kemudahan penggunaan
5. Kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik

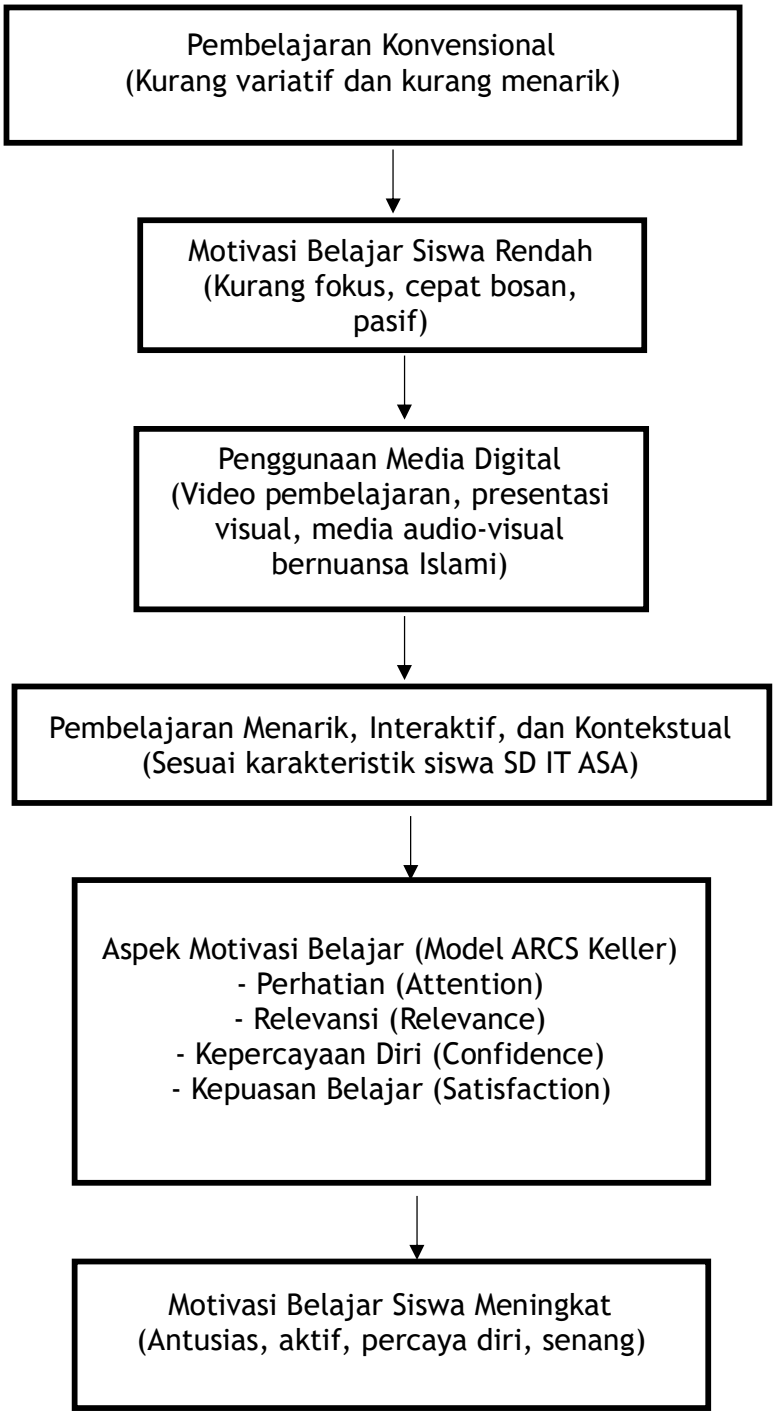
Aspek Motivasi Belajar

Berdasarkan model ARCS Keller, aspek motivasi belajar meliputi:

1. Attention (Perhatian): kemampuan media digital menarik dan mempertahankan fokus belajar
2. Relevance (Relevansi): kesesuaian antara materi dan kebutuhan pada kehidupan sehari-hari
3. Confidence (Kepercayaan Diri): optimisme siswa akan kemampuan belajarnya
4. Satisfaction (Kepuasan): perasaan senang dan keinginan melanjutkan pembelajaran

LIBEROSIS
PREFIX DOI : 10.6734/LIBEROSIS..V2I2.3027
Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling
Vol 17 No 2 Tahun 2026
Online ISSN: 3026-7889

Kerangka Penelitian



METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini ditunjuk mengingat penelitian ini bertujuan untuk mendapat pemahaman secara mendalam akan realita penggunaan media digital pada pembelajaran serta bagaimana media tersebut memiliki peran akan peningkatan semangat belajar peserta didik berdasarkan pengalaman, pandangan, dan makna yang dirasakan oleh subjek penelitian (Moleong, 2018).

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan atas penggambaran maupun penginterprestasian atas objek penelitian sejalan akan kondisi yang sebenarnya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini berfokus pada penggambaran secara sistematis dan faktual mengenai proses pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta perubahan motivasi belajar yang muncul pada peserta didik.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yakni guru juga peserta didik dimana berperan langsung pada proses belajar berbasis media digital di SDIT Asa Sumbawa. Pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memahami dan mengalami secara langsung penggunaan media digital dalam pembelajaran, sehingga layak memaparkan informasi yang mendalam selaras akan fokus penelitian (Moleong, 2018).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi: Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Asa Sumbawa

Waktu: Penelitian dilakukan pada rentang waktu 3 hari, yakni mulai Rabu hingga Jumat, Desember tahun 2025, yang meliputi tahapan persiapan penelitian, proses pengumpulan data via observasi dan wawancara, pendokumentasian, serta kegiatan analisa data hingga penyajian laporan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi: Kegiatan pengamatan secara langsung proses belajar-mengajar yang memanfaatkan media digital serta perilaku peserta didik yang mencerminkan motivasi belajar
2. Wawancara Mendalam: Menggali pengalaman, pandangan, dan persepsi peserta didik maupun guru terkait penggunaan media digital menggunakan pendekatan semi-terstruktur
3. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung berupa RPP, bahan ajar digital, hasil tugas peserta didik, foto atau video kegiatan pembelajaran, serta arsip sekolah yang relevan

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan analisis data kualitatif model interaktif Miles, Huberman, juga Saldaña (2014) dengan tahapan:

1. Reduksi Data: Memilah, memfokuskan, juga menyederhanakan data mentah dimana relevan atas fokus penelitian
2. Penyajian Data: Penyusunan data dalam struktur narasi deskriptif, matriks, tabel, atau bagan
3. Penarikan Kesimpulan maupun Verifikasi: Menarik makna dan kesimpulan yang diverifikasi secara berkelanjutan

Keabsahan Data

Keabsahan data mengacu pada kriteria Lincoln dan Guba (1985):

1. Credibility (Kredibilitas): Triangulasi teknik dan sumber serta member check
2. Transferability (Keteralihan): Deskripsi penelitian secara rinci
3. Dependability (Kebergantungan): Dokumentasi seluruh proses penelitian
4. Confirmability (Kepastian): Penyimpanan bukti-bukti penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Digital di SDIT Asa Sumbawa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru (NA) dan siswa (AM), implementasi media digital di SDIT Asa Sumbawa menunjukkan pola yang sistematis dan terencana. Tenaga pendidik memanfaatkan rupa-rupa tipe media digital seperti video pembelajaran, presentasi visual, dan media audio-visual bernuansa Islami dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Guru NA menyatakan bahwa penggunaan media digital memberikan kesan positif, dimana "anak-anak terlihat lebih tertarik dan antusias saat belajar karena materi disajikan dengan gambar, video, dan animasi yang menarik." Poin ini selaras dengan pendapat Heinich et al. (2002) dimana dinyatakan apabila media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang sanggup merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa-siswi.

Pengaruh Media Digital Akan Motivasi Belajar

Analisis berdasarkan model ARCS Keller menunjukkan dampak positif penggunaan media digital terhadap keempat aspek motivasi belajar:

1. Attention (Perhatian)

   Siswa AM mengungkapkan bahwa belajar dengan media digital "seru banget dan bikin semangat, belajarnya jadi nggak ngebosenin karena ada video, gambar, dan animasi." Guru NA mengamati bahwa "siswa menjadi lebih fokus saat belajar, materi yang ditampilkan melalui gambar, video, dan animasi mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih memperhatikan penjelasan guru."
2. Relevance (Relevansi)

   Media digital yang digunakan terbukti relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Siswa AM menyatakan bahwa "materi di media digital itu pas sama yang saya butuhin, penjelasannya gampang dimengerti." Guru NA menambahkan bahwa "materi disajikan dengan bahasa yang sederhana, gambar yang menarik, serta contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak."
3. Confidence (Kepercayaan Diri)

   Media digital membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar mandiri. Siswa AM menyatakan bahwa "media digital bikin saya bisa belajar sendiri tanpa ribet, kalau belum paham, saya tinggal ulang videonya." Guru NA mengamati bahwa "media digital membantu siswa dalam belajar secara mandiri, anak-anak juga bisa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing."
4. Satisfaction (Kepuasan)

   Tingkat kepuasan belajar siswa meningkat setelah menggunakan media digital. Siswa AM mengungkapkan "perasaan saya seneng banget dan super excited, belajarnya seru, nggak bikin ngantuk." Guru NA juga menyatakan bahwa "siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar, suasana kelas menjadi lebih hidup.

Faktor Pendukung dan Tantangan

Faktor Pendukung:

- Fasilitas teknologi yang memadai (proyektor, komputer, tablet, internet)
- Pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital
- Antusiasme siswa akan proses belajar dengan landasan teknologi
- Dukungan manajemen sekolah

Tantangan:

- Kebutuhan pendampingan dan pengawasan agar pembelajaran tetap terkontrol
- Perlunya seleksi konten yang sejalan dengan karakteristik Islam
- Manajemen waktu akan penggunaan media digital

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Implementasi media digital di SDIT Asa Sumbawa dilakukan secara sistematis melalui penggunaan video pembelajaran, presentasi visual, dan media audio-visual bernuansa Islami
2. Media digital terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam keempat aspek model ARCS Keller (attention, relevance, confidence, satisfaction)
3. Penggunaan media digital menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan konteks kehidupan siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, percaya diri, dan merasa senang saat belajar.

Saran

1. Bagi Guru: Terus meningkatkan kompetensi dalam mengintegrasikan media digital dengan pendampingan yang optimal
2. Bagi Sekolah: Menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan berkelanjutan bagi guru
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk melaksanakan penelitian lanjutan dengan jangkauan yang lebih luas atau fokus pada jenis media digital tertentu

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Dhiya, R. A. H. M. A., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (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.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning. New Jersey: Prentice Hall.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi covid-19. Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2(2), 1-5.

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. Journal of Instructional Development, 10(3), 2-10.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic inquiry. Beverly Hills: Sage Publications.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis. Thousand Oaks: Sage Publications.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook. Thousand Oaks: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhasim, M. (2017). Pengaruh tehnologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 5(2), 53-77.

Munir. (2017). Pembelajaran digital. Bandung: Alfabeta.

Nurhalida, S., Rafiqa, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 1(1), 96-108.

Palyanti, M. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar mahasiswa. Jurnal Pendidikan, 8(2), 45-58.

Rahman, I., Amaliyah, N., Amaliyah, A. M., & Denggo, D. C. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa: Kajian studi literatur. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2(2), 77-86.

Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 3(4), 46-52.

Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02).

Sadiman, A. S., et al. (2003). Media pendidikan: Pengertian, perkembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Susanto, H., et al. (2022). Analisis penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah daring masa pandemi COVID-19. Jurnal Sejarah, 8(1).

Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, A. T., & Holis, A. (2025). Efektivitas penggunaan media digital Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12(1), 167-177.

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(4), 215-222.

Zulfim, E. (2022). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital di masa pandemi COVID-19. Jurnal Penelitian Inovatif.