

## PERAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Sitti Nurhalida, Safiratur Rafiq, Intan Qurratul Aini  
STKIP PGRI, Sumenep, Indonesia

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep  
Correspondensi penulis: [sittinurhalida71@gmail.com](mailto:sittinurhalida71@gmail.com)

**Abstract.** *The advancement of digital technology has had a significant impact on the world of education, especially at the elementary school level. This article discusses the importance of utilizing digital media in the learning process, which not only enhances teaching effectiveness but also creates a more dynamic interaction between teachers and students. With the increasing interest of students in technology-based learning, the use of digital media such as LCD projectors, educational videos on YouTube, and audiovisual media is becoming increasingly relevant. The criteria for selecting the right media, including alignment with learning objectives, individual differences among students, and the technical quality of the media, are crucial for achieving optimal learning outcomes. Through the implementation of appropriate digital media, students' learning motivation can be enhanced, thereby creating a more active and enjoyable learning atmosphere.*

**Keywords:** *Digital Media, Implementation, Student Learning Motivation*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Artikel ini membahas pentingnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran tetapi juga menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Dengan meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media digital seperti proyektor LCD, video pembelajaran di YouTube, dan media audio visual menjadi semakin relevan. Kriteria pemilihan media yang tepat, termasuk keselarasan dengan tujuan pembelajaran, perbedaan individu siswa, dan kualitas teknis media, sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Melalui implementasi media digital yang tepat, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Media Digital, Implementasi, Motivasi Belajar Siswa

### LATAR BELAKANG

Pesatnya kemajuan teknologi digital, terutama di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, didorong oleh globalisasi yang juga memajukan sektor pendidikan. Akibatnya, penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran di sekolah semakin penting, seiring dengan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

Di era modern, penguasaan teknologi digital sangat penting, meningkatkan kecepatan belajar dan daya saing di dunia kerja. Teknologi juga meningkatkan efisiensi

*Received: 4, November, 2024; Revised: 30, Desember, 2024; Accepted: 6, Januari, 2025; Online Available: 6, Januari, 2025; Published: 6, Januari, 2025;*

*\*Corresponding author, [sittinurhalida71@gmail.com](mailto:sittinurhalida71@gmail.com)*

guru dalam penyusunan materi. Menyadari hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia berencana meluncurkan program daring "Indonesia Kreatif" pada 2045. Program ini berupa kursus-kursus baru untuk membekali guru dan siswa dengan keterampilan digital, mendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta mengoptimalkan potensi berpikir kritis dan kreatif mereka.

Sebagai fasilitator, tugas guru adalah membantu peserta didik belajar dengan efektif dengan memanfaatkan berbagai macam metode, teknik, media, dan alat bantu pembelajaran. Di sisi lain, guru sebagai pengggagas pendidikan perlu memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan pendidikan, termasuk kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang ada. Mereka juga harus menyadari manfaat dari proses mengajar, sehingga tanggung jawab mereka adalah memastikan kualitas pendidikan yang diberikan. Guru juga bisa memilih media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran di kelas. Penggunaan metode interaktif dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif, tetapi juga menjadikannya lebih menyenangkan untuk peserta didik. (Nurhidayati & Madiun, 2024)

Dengan mengintegrasikan media digital dalam desain pembelajaran, bahan ajar tidak lagi hanya berupa daftar istilah atau kata-kata biasa. Bahan ajar tersebut dapat dirancang dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, melibatkan elemen seperti gambar, suara (audio), film (video), hingga gambar kartun. Penggunaan kombinasi ini dapat mempengaruhi perilaku belajar dan meningkatkan ketertarikan peserta didik. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran digital, materi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan inovatif.

### **KAJIAN TEORITIS**

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Gusti et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital merupakan salah satu pilihan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai media digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan video edukasi, dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan beragam siswa. Selain itu, dengan adanya media digital, siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang memberikan kenyamanan bagi mereka.

Motivasi belajar siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi mereka di mata pelajaran tertentu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung meraih hasil belajar yang lebih baik. Dengan kata lain, semakin besar motivasi yang dimiliki, semakin besar pula usaha dan upaya yang dilakukan, sehingga prestasi belajar yang dicapai juga akan semakin tinggi (Hamdu & Agustina, n.d.). Teknologi digital juga mampu mendorong siswa untuk belajar dan berinovasi. Selain itu, media digital memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang unik. Dengan memanfaatkan media digital, guru dapat menyajikan konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan masing-masing siswa (Rahma, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber literatur. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang topik yang diteliti, serta mengidentifikasi temuan-temuan penting yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti jurnal, artikel ilmiah, dan buku, untuk membangun landasan yang kuat bagi pembahasan penelitian. Penelitian ini juga mengadopsi metode sistematis dalam menelaah literatur, yaitu dengan mencari, mengumpulkan, dan menganalisis beberapa jurnal terkait. Peneliti kemudian menarik kesimpulan dari jurnal-jurnal tersebut dan menelitinya secara mendalam dengan cara yang rinci, sehingga menghasilkan hasil akhir yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian (Andriani, 2021)

Pendekatan kualitatif adalah jenis pendekatan yang memiliki dua karakteristik utama: deskriptif dan analitis. Sifat deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti bahwa penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjabarkan secara detail peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang menjadi objek penelitian. Peneliti kualitatif berusaha untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang apa yang terjadi dalam konteks penelitian. Selain deskriptif, penelitian kualitatif juga bersifat analitis. Artinya, penelitian ini tidak hanya sekedar menggambarkan data, tetapi juga memaknai, menginterpretasikan, dan membandingkan data yang diperoleh. Peneliti kualitatif

berusaha untuk menemukan makna di balik data, menghubungkan data dengan teori yang relevan, dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti, bukan hanya sekedar kumpulan data mentah (Charismana et al., 2023)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Media Digital dalam Pembelajaran SD**

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi atau pengetahuan selama proses belajar mengajar. Proses ini merupakan interaksi dinamis antara guru dan siswa, di mana guru bertindak sebagai fasilitator yang menyampaikan materi, sementara siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media digital adalah sarana yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyebarkan informasi. Ini mencakup pembuatan, tampilan, modifikasi, dan penyimpanan konten melalui perangkat elektronik seperti komputer dan ponsel pintar. Media ini berbeda dari media tradisional karena memanfaatkan internet untuk menjangkau audiens secara lebih luas dan interaktif. Menurut Hamdan Husain Batubara, media pembelajaran digital mencakup segala bentuk media yang memanfaatkan data digital. Proses pembuatan, akses, dan distribusi materi pembelajaran tersebut sepenuhnya bergantung pada teknologi digital. Dengan kata lain, media ini menghasilkan atau menggunakan citra digital yang dapat diolah dan dimanipulasi melalui perangkat digital, memungkinkan penyampaian informasi pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. (Batubara, H. H. 2021).

Generasi milenial, yang lebih akrab dengan gadget daripada buku, mendapatkan manfaat besar dari media digital dalam pendidikan. Gadget mereka menjadi sumber informasi yang beragam, sementara media digital memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dan interaksi efektif antara guru dan siswa. Teknologi ini memperkaya proses belajar mengajar, memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar, metode penilaian yang beragam, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih dinamis dan sesuai kebutuhan zaman. Singkatnya, media digital meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. (Nurhidayati & Madiun, 2024)

### **Jenis-Jenis Media Digital**

Jenis media pembelajaran bisa dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan cara penyampaian informasi. Media visual, seperti gambar dan poster, hanya dapat dinikmati melalui penglihatan tanpa unsur suara atau gerakan. Kedua, media audio, seperti rekaman suara, radio, dan musik, hanya dapat dinikmati melalui pendengaran. Media audio-visual, seperti video, film pendek, dan presentasi slide, memanfaatkan baik unsur penglihatan maupun pendengaran untuk menyampaikan informasi. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Karena menggabungkan dua indera, media audio-visual dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Pilihan jenis media yang tepat sangat penting untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Media pembelajaran digital memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, tablet, dan perangkat mobile, serta aplikasi dan platform pembelajaran digital. Dengan memanfaatkan media ini, menggunakan elemen multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video. Hal ini juga berkontribusi dalam peningkatan pemahaman dan retensi informasi di kalangan siswa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah dasar, peran media pembelajaran digital. Berbagai bentuk media digital, termasuk e-book, video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukatif, dan platform pembelajaran online, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, seperti yang diungkapkan dalam penelitian oleh. (Novela et al., 2024)

### **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat**

Keberhasilan belajar mengajar bergantung pada pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dalam menentukan media yang akan digunakan, guru perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yang tidak hanya berdasarkan preferensi pribadi, tetapi juga kemanfaatan media tersebut. Berikut Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran: Efektivitas proses belajar-mengajar sangat bergantung pada pemilihan media pembelajaran yang tepat. Kriteria pemilihan tersebut meliputi beberapa aspek penting. Pertama, media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; tanpa keselarasan ini, proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Kedua, perbedaan

individual siswa harus dipertimbangkan. Setiap siswa memiliki gaya dan kecepatan belajar yang unik, sehingga media harus mampu mengakomodasi perbedaan tersebut dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Ketiga, motivasi siswa merupakan faktor krusial. Media yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman materi. Keempat, media harus mampu mendukung penyampaian materi, baik fakta, konsep, maupun prinsip, dengan cara yang jelas dan mudah dipahami, bahkan jika perlu menggunakan simbol atau konsep umum yang dijelaskan secara memadai. Kelima, media yang dipilih hendaknya praktis, tahan lama, mudah digunakan, dan terjangkau. Keenam, guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan media tersebut untuk menjamin efektivitasnya dan mentransfer keterampilan tersebut kepada siswa. Terakhir, kualitas teknis media harus terjamin agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan tidak terganggu oleh kualitas yang rendah. Dengan mempertimbangkan semua kriteria ini, guru dapat memilih media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai kebutuhan siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Sari, 2023)

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru mencakup beberapa aspek penting yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Berikut adalah parafrase dari kriteria tersebut: Pertama tujuan Pembelajaran: Media yang dipilih harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa. Ini berarti bahwa setiap media harus relevan dan mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Dua konten: Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan spesifik yang ingin dicapai serta berhubungan langsung dengan isi kurikulum. Konten ini harus mampu menyampaikan informasi yang diperlukan untuk memenuhi standar pendidikan. Tiga ketersediaan Media: Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan ketersediaan yang ada baik di pasar maupun di sekolah. Ketersediaan ini penting agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Empat desain dan pengembangan media: Selain menggunakan media yang ada, guru juga dapat merancang dan mengembangkan media sendiri. Ini memberikan kesempatan untuk menciptakan alat pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Lima Fleksibilitas: Media yang digunakan harus sesuai dengan konteks pembelajaran. Fleksibilitas ini mencakup kemampuan media untuk

diadaptasi sesuai dengan berbagai situasi dan latar belakang siswa. Enam Daya Tahan: Media yang baik adalah media yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama tanpa mengalami kerusakan. Daya tahan ini memastikan bahwa media tetap efektif dalam mendukung proses belajar. Tuju Efektivitas Biaya: Pertimbangan biaya sangat penting dalam pemilihan media. Guru harus memilih media yang memberikan hasil maksimal dengan biaya yang efisien, sehingga tidak membebani anggaran pendidikan. Delapan Kesesuaian Pesan: Pesan-pesan yang disampaikan melalui media harus relevan dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kesesuaian ini membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi informasi dengan lebih baik. Dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut, guru dapat memilih media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. (Miftah & Nur Rokhman, 2022)

### **Implementasi Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Seorang pendidik tidak hanya perlu memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus menguasai media pembelajaran digital. Dengan kemampuan ini, pendidik dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa, yang pada pasangannya akan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar dan mengurangi kebosanan selama proses belajar mengajar. Selain itu, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh guru dengan menggunakan bantuan media digital. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Siswa di era sekarang tentu berbeda dari generasi sebelumnya, pembelajaran dimasa digital saat ini, mereka dikenal sebagai digital natives karena lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang terintegrasi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi. Mereka harus tetap mengikuti perkembangan teknologi dan tidak membatasi statistik. Kemajuan teknologi dan peran aktif guru dalam pembelajaran harus menjadi fokus utama agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan cara yang lebih kritis dan kreatif oleh siswa di masa depan. (Kuntari, 2023)

Media digital yang sering digunakan dalam pembelajaran diantaranya: 1. Media Liquid Crystal Display Proyektor (LCD): Media pembelajaran tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk media visual (gambar, grafik), media audio (rekaman suara), media

audiovisual (video, film), dan media cetak (buku, modul). LCD proyektor merupakan contoh media audiovisual yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Kemampuannya menampilkan gambar dan video yang menarik, serta memutar audio yang jelas, membuat LCD proyektor menjadi alat bantu mengajar yang efektif. Penggunaan LCD proyektor dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan fokus siswa secara signifikan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan berkesan. Media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif melalui berbagai elemen visual seperti gambar, teks, dan suara, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar.

LCD proyektor berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan efektif. Selain itu, penggunaan LCD proyektor juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan guru untuk menampilkan berbagai macam materi pembelajaran, termasuk video, gambar, dan animasi, yang akan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berkesan bagi siswa. Penggunaan media ini juga berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan proyektor dalam proses pembelajaran juga mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi. Dengan mengintegrasikan teknologi ini, guru dapat menghemat waktu yang biasanya dihabiskan untuk menulis di papan tulis dan dapat lebih fokus pada interaksi dengan siswa. Proyektor memungkinkan guru untuk menampilkan video, animasi, dan ilustrasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, media LCD proyektor tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa dengan meningkatkan perhatian dan motivasi mereka. (Syahputra, 2021)

YouTube, platform media sosial terpopuler di Indonesia, digunakan oleh semua kalangan usia, dari anak-anak hingga dewasa, untuk berbagai aktivitas seperti mendengarkan musik, mengikuti tutorial, dan menonton ulasan produk. Aplikasi ini

sudah sangat populer di masyarakat. YouTube berfungsi sebagai situs web yang menyediakan layanan berbagi video, di mana pengguna dapat menemukan berbagai tayangan, mulai dari berita hingga hiburan seperti video musik. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah video mereka sendiri ke platform ini, yang memungkinkan konten tersebut diakses secara global.

YouTube menawarkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penyajian materi pelajaran dengan cara yang dinamis, menggunakan visual dan audio yang menarik, membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Aksesibilitas YouTube yang tinggi memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibilitas dalam memilih topik yang sesuai minat mereka. Keterkaitan materi pelajaran dengan situasi nyata atau pengalaman sehari-hari dalam video-video tersebut meningkatkan relevansi pembelajaran dan memotivasi siswa karena mereka dapat melihat langsung penerapan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan demikian, YouTube dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (SARI, 2023)

Melalui platform ini, siswa dapat menerima pengakuan atas prestasi mereka, baik melalui komentar positif maupun umpan balik konstruktif dari guru atau teman sebaya. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka untuk terus belajar. Banyak video di YouTube yang menyajikan kisah inspiratif atau motivasional yang dapat memacu semangat siswa. Melihat contoh orang-orang sukses atau cerita-cerita inspiratif dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk belajar dengan lebih giat.

**Tiga Media Audio Visual:** Media audio visual merupakan salah satu jenis alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Sunaky, gaya belajar audio visual mencakup serangkaian perangkat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Teknologi visual mencakup berbagai alat yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan informasi melalui gambar dan suara. Alat-alat tersebut meliputi televisi, video player, VCD player, slide suara (dengan proyektor), dan film. Metode ini memanfaatkan perangkat mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio visual secara efektif, meningkatkan daya serap informasi dan pemahaman audiens. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan metode konvensional.

Media audio visual meningkatkan motivasi belajar siswa SD dengan menyajikan konsep sulit secara lebih menarik dan mudah dipahami. Gambar dan video dapat menjelaskan informasi yang kompleks dengan lebih jelas. Penggunaan video dan audio membuat pembelajaran lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan berbagai format media, siswa tidak akan merasa bosan. Variasi dalam cara penyampaian materi dapat menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi.

Konten audio visual sering kali dapat membangkitkan emosi atau ketertarikan yang lebih mendalam dibandingkan dengan teks biasa. Ketika siswa terhubung secara emosional dengan materi pelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dari berbagai sumber secara mudah. Mereka dapat menonton ulang video atau mendengarkan penjelasan kapan saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri. (Sari, 2023)

Sementara menurut (Novela et al., 2024) terdapat tiga kategori utama dalam media pembelajaran digital: **a. Media audio visual:** Jenis media ini menggabungkan suara dan gambar, seperti video edukasi tentang tumbuhan atau lagu nasional. Kelebihan dari media audio visual adalah dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif. **b. Media visual:** Ini mencakup elemen-elemen yang dapat dilihat, seperti gambar, poster, dan diagram. Media visual biasanya dikelompokkan berdasarkan cara penyajiannya, yang terdiri dari dua kategori utama: media visual proyektif dan non-proyektif. **c. Media audio:** Media ini dirancang khusus untuk menyampaikan informasi melalui pendengaran, termasuk rekaman suara dan podcast. Tujuan dari media audio adalah untuk merangsang pemikiran siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan mendengarkan. Sekolah dasar terus menerapkan metode pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan berbagai jenis media digital yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media digital memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di abad ke-21. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya

memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, guru sebagai fasilitator pendidikan perlu mempertimbangkan berbagai kriteria dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Kriteria tersebut meliputi: 1. Keselarasan dengan Tujuan Pembelajaran: Media yang dipilih harus relevan dan mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan. 2. Perbedaan Individu Siswa: Mempertimbangkan gaya belajar dan kecepatan belajar siswa agar penyampaian informasi dapat disesuaikan. 3. Kualitas Teknis Media: Memastikan bahwa media memiliki standar teknis yang baik agar pesan dapat disampaikan dengan jelas.

Penggunaan media digital, seperti proyektor LCD dan platform video online seperti YouTube, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, khususnya di kalangan siswa usia sekolah dasar. Media-media ini tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih interaktif dan menarik, tetapi juga memberikan fleksibilitas akses informasi yang lebih besar bagi siswa. Dengan kemampuan menampilkan visual dan audio yang dinamis, media digital mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, aksesibilitas yang tinggi memungkinkan siswa untuk mengulang materi pelajaran sesuai kebutuhan mereka, mendukung pembelajaran mandiri dan menyesuaikan kecepatan belajar mereka sendiri. Lingkungan belajar yang tercipta pun menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan generasi digital natives yang akrab dengan teknologi dan mengharapkan pengalaman belajar yang inovatif dan interaktif.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Andriani, W. (2021). Penggunaan Metode Sistematis Literatur Review dalam Penelitian Ilmu Sosiologi. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2).  
<https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5632>
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN

- SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Sidi, A. (2018, October). The Entrepreneurial Leadership of Headmaster in Realizing Achievement School: Case Study at Public Junior High School 1 Lamongan East Java Indonesia. In *3rd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)* (pp. 19-22). Atlantis Press.
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., & Puspita. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU*. 4(4).
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>

- Nurhidayati, B. U., & Madiun, U. P. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ( PPKn ) di SMP Negeri 12 Kota Madiun*. 3(2), 592–597.
- Nurhadi, A., Idris, H., & Asmoni, A. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Membudayakan Akhlaqul Karimah Siswa di Madrasan Aliyah Negeri Sampang. *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 4(1), 60-71.
- Oktavia, V. N., AR, M. M., & Armadi, A. (2024). Inovasi Bahan Ajar Flipbook Berbasis PUBLUU dalam Mendukung Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 8(6), 4742–4750. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahma, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(2), 12–21.
- Sari, D. N. (2023). *IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA PALU*. 13(1), 104–116.
- SYAHPUTRA, M. R. (2021). *STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 12 BANDA ACEH*.