

Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Di Sdi Betun Kota

Densiana Berek¹, Yanuarius Bria Seran², Damian Puling³, Yohana Febriana Tabun⁴ 

^{1,2,3,4} STKIP Sinar Pancasila, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 10, 2025

Revised Januari 11, 2026

Accepted February 30, 2026

Available online March 20, 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Digital Interaktif, Motivasi dan Hasil Belajar

Keywords:

Interactive Digital Learning Media, Motivation, and Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Susilo Academic Press.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VA di SDI Betun Kota. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VA di SDI Betun Kota, Kecamatan Malaka Tengah, Kabupaten Malaka, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Pada siklus I, hasil tes belajar menunjukkan bahwa siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 orang atau 60%, sedangkan 8 siswa atau 40% belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 70%, dan nilai rata-rata siswa masih berada di bawah KKM yang ditentukan, yaitu 70. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 90% siswa telah mencapai KKM. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 70%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

This study aims to examine the use of interactive digital learning media to improve the motivation and learning outcomes of fifth-grade students at SDI Betun Kota. The research method used in this study was Classroom Action Research (CAR). The research was conducted with fifth-grade students at SDI Betun Kota, located in Malaka Tengah District, Malaka Regency. The research subjects consisted of 20 students. Data collection techniques used in this study were observation and tests, while the data analysis technique used was descriptive qualitative analysis. The research was carried out in two learning cycles. In the first cycle, the results of the learning test showed that 12 students or 60% achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM), while 8 students or 40% had not yet achieved the KKM. This result indicated that the learning objectives had not yet reached the predetermined success indicator, which was 70%. In addition, the average score of the students was still below the established KKM of 70. After improvements were made in the second cycle, there was a significant increase in students' learning outcomes. The results showed that 90% of the students achieved the KKM. This percentage exceeded the predetermined success indicator of 70%. Therefore, it can be concluded that the use of interactive digital learning media can improve students' motivation and learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan berbagai aspek kepribadian dan kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang sedemikian rupa agar mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran di sekolah juga mengalami perubahan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media digital merupakan media yang memuat gabungan data, teks, suara, dan gambar yang disimpan dalam format digital serta disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik broadband maupun sistem gelombang mikro (Maryla Fatira, dkk., 2021). Media pembelajaran digital interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa karena memadukan berbagai unsur multimedia dalam satu tampilan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar, yang memiliki makna berbeda namun saling berkaitan. Belajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Menurut Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2010), belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran digital interaktif di sekolah dasar diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran serta dampaknya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas VA di SDI Betun Kota.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif sesuai dengan jenis permasalahan yang diteliti. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:52), penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Selain itu, menurut Rochiati Wiriaatmadja, penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis terhadap upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada refleksi terhadap hasil tindakan sebelumnya. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui tindakan-tindakan perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Model ini menggunakan pendekatan spiral yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus sampai diperoleh perbaikan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Betun Kota dengan waktu pelaksanaan selama satu bulan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran digital interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa, peneliti memberikan tes awal (pre-test). Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sebelum penerapan media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi tersebut terdiri dari lima aspek penilaian dengan kategori frekuensi “Ya” dan “Tidak” serta persentase dari masing-masing kategori.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang disajikan pada tabel 4.1, diperoleh nilai rata-rata frekuensi “Ya” sebesar 7,4 dan frekuensi “Tidak” sebesar 12,6. Sementara itu, persentase kategori “Ya” sebesar 37% dan kategori “Tidak” sebesar 63%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah.

Hasil tes belajar pada siklus I yang disajikan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 orang atau 60%, sedangkan 8 siswa atau 40% lainnya belum mencapai KKM. Nilai rata-rata siswa juga masih berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan data pada tabel 4.3, nilai rata-rata frekuensi “Ya” meningkat menjadi 16,8 sedangkan frekuensi “Tidak” menurun menjadi 3,2. Persentase kategori “Ya” meningkat menjadi 84% dan kategori “Tidak” menurun menjadi 16%.

Selain itu, hasil tes belajar pada siklus II yang disajikan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 18 orang atau 90%, sedangkan hanya 2 siswa atau 10% yang belum mencapai KKM. Nilai rata-rata siswa juga meningkat menjadi 78,5 dan telah melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah yang terlihat dari persentase observasi kategori “Ya” yang hanya mencapai 37%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif berupa video pembelajaran yang lebih menarik, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase kategori “Ya” menjadi 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain peningkatan motivasi belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari di bawah KKM menjadi 78,5 yang telah melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 70. Peningkatan motivasi dan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi selama dua siklus penelitian.

Pada siklus I, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berjumlah 12 orang atau dengan persentase ketuntasan sebesar 60%, sedangkan 8 siswa atau 40% lainnya belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang lebih optimal, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 18 orang atau dengan persentase ketuntasan sebesar 90%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berhasil karena persentase ketuntasan belajar siswa telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%. Dengan demikian, penelitian ini dinyatakan berhasil. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah dan para guru di SDI Betun Kota yang telah memberikan izin serta membantu selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada siswa kelas VA SDI Betun Kota yang telah berpartisipasi secara aktif sebagai subjek dalam penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. (2008). *Dasar-dasar manajemen keuangan*. UMM Press.
- Agnesti, B. P. D. (2023). Pengembangan e-book interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf argumentasi kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 437–448.
- Anni, C. T., & Rifa'i, A. (2009). *Psikologi pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press.
- Aqib, Z. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yrama Widya.
- Arief, S. S. (2005). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2007). *Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep Islami*. PT Refika Aditama.
- Fatira, M., dkk. (2021). *Pembelajaran digital*. Widina Bhakti Persada.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi penelitian*. Gramedia.
- Hamalik, O. (2004). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hasan, I. (2004). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Bumi Aksara.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Rineka Cipta.
- Husniyatus, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama)*. Kencana.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2011). A formative assessment-based mobile learning approach to improving students' learning attitudes and achievements. *Computers & Education*.
- Idham, K. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Tadris*.
- Margono, S. (2005). *Metodologi penelitian pendidikan*. Rineka Cipta.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rachman, M. (2020). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 88–95.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan

- keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123–135.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Penelitian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil dan proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2004). *Menjadi guru profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode penelitian tindakan kelas*. PT Remaja Rosdakarya.