STUDI LITERATUR : ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Nama_1 Sari Mubarokati[1], Nama_2 Naila Aniyah[2], Nama_3 Rose Widodari[3], Nama_4 Jauhar Latipah[4], Nama_5 Prof. Drs.Ahmad Suriansyah, M. Pd., Ph. D [5], Nama_6 Wahdah Refia Rafianti, S.Sn., M. Pd [6]
Institusi/lembaga Penulis [1]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Institusi / lembaga Penulis [2]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Institusi/lembaga Penulis [3]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Institusi/lembaga Penulis [4]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Institusi/lembaga Penulis [5]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Institusi/lembaga Penulis [6]PGSD Universitas Lambung Mangkurat
Alamat e-mail : [1]Sarimubarokati11@gmail.com,
Alamat e-mail : [2]naiianiyahhh04@gmail.com,
Alamat e-mail : [3]rosewiwid02@gmail.com,
Alamat e-mail : [4]jlatipah843@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of interactive digital-based learning media on fulfilling elementary school students' learning needs. The research employed a literature study with a descriptive qualitative approach by analyzing various relevant previous studies. The results indicate that interactive digital learning media can enhance students' learning motivation, active participation, and learning independence. Digital media also support the fulfillment of cognitive, affective, and social learning needs through engaging visual, audio, and interactive features. Theoretically, digital media align with the principles of constructivism, connectivism, and social learning theories, emphasizing active, collaborative, and adaptive learning experiences. Therefore, the use of interactive digital-based learning media serves not only as a technological tool but also as an effective pedagogical strategy to improve the quality of learning in elementary education.

Keywords: Digital learning media; Learning motivation; Elementary school; Interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif

deskriptif melalui analisis berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar siswa. Media digital juga mendukung pemenuhan kebutuhan belajar kognitif, afektif, dan sosial melalui tampilan visual, audio, serta fitur interaktif yang menarik. Secara teoretis, media digital sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme, konektivisme, dan pembelajaran sosial, yang menekankan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan adaptif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologi, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital; Motivasi belajar; Sekolah dasar; Pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan meliputi berbagai aspek kehidupan, terutama pada dunia pendidikan. Perubahan yang signifikan tersebut membawa banyak perubahan inovasi pada proses pembelajaran contohnya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media ini memanfaatkan teknologi informasi dalam menyajikan berbagai materi secara menarik serta mudah diakses oleh peserta didik, terutama pada peserta didik sekolah dasar yang umumnya masih pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional. Media pembelajaran yang efektif akan mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

Pada masa kini peserta didik tidak lagi mengandalkan buku maupun media pembelajaran konvensional dalam belajar. Perkembangan teknologi yang sangat pesat yang memudahkan peserta didik mengakses berbagai jenis materi membuka peluang besar dalam menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menarik serta menyenangkan. Pada media pembelajaran interaktif pendidik dapat menyajikan berbagai materi secara visual, audio, dan kinestetik sehingga melalui kegiatan ini pendidik dapat memenuhi keberagaman kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Manongga (2022) , yang menjelaskan bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar

peserta didik yang muncul disaat melakukan pembelajaran dan kreativitas. Keadaan ini sangatlah relevan dengan konsep pembelajaran diferensiasi yang mana peserta didik memiliki banyak gaya belajar minat serta kemampuan yang beragam. Pembelajaran berdiferensiansi juga di bahas oleh penelitian terdahulu Pebriyanti (2023), yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berdiferensiasi tersebut membuat peserta didik mampu meningkatkan minat, hasil belajar, dan motivasi belajar peserta didik.

Namun demikian, dalam perkembangannya media digital juga membawa tantangan. Media digital memerlukan akses dan jaringan yang diperlukan peserta didik namun tidak semua peserta didik mampu mengakses perangkat teknologi tersebut. Tantangan berikutnya yaitu berupa sumber daya gurunya yang kurang maksimal dalam mengelola media digital interaktif yang menjadi sebab penentuan efektivitasnya media tersebut. Jika tidak diimbangi dengan perencanaan dan pengelolaan media dengan baik maka dalam penggunaan media digital justru akan menimbulkan distraksi dan menurunkan fokus belajar peserta didik.

Oleh karena itu, sangat penting dalam melakukan analisis mendalam mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini lebih memfokuskan pada analisis media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik disekolah dasar. Dalam kajian ini diharapkan bisa memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi pendidikan bisa dioptimalkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang mendukung ketercapaiannya tujuan pendidikan nasional, terutama pada tingkat sekolah dasar yang menjadi fondasi dalam perkembangan intelektual dan karakter peserta didik.

Kemudian daripada itu hasil analisis kami ini diharapkan mampu menjadi dasar pertimbangan bagi pendidik pengembangan kurikulum serta pembuatan kebijakan untuk mengintegrasikan media digital pada sistem pembelajaran secara efektif inovatif serta berkelanjutan.

B. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, kami telah mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital sebagai pembanding antara penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya.

Pertama, kami menganalisis penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022) dalam artikelnya yang berjudul "Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Peserta Didik". Penelitian ini membahas bahwa keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi yang dimilikinya. Motivasi dipandang sebagai kekuatan internal yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku individu untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Rahman menegaskan bahwa peserta didik dengan motivasi belajar tinggi akan memiliki semangat, ketekunan, dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang motivasinya rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses belajar. Kemudian penelitian dari Rahma tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Darniyanti (2021),dengan judul "Peran Dorongan Internal dan Eksternal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik". Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kombinasi dari dorongan internal seperti minat dan cita-cita pribadi, serta dorongan eksternal seperti penghargaan, dukungan guru, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Kedua, kami menganalisis penelitian yang dilakukan oleh)(Fernando (2024), yang berjudul "Analisis Faktor-faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik". Penelitian ini menyoroti bahwa motivasi merupakan salah satu faktor internal yang paling dominan dalam menentukan hasil belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan keluarga, metode pengajaran, serta lingkungan sekolah yang positif turut berperan besar dalam membentuk semangat belajar peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar tidak hanya bersumber dari dalam diri individu, akan tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar di sekitarnya.

Ketiga, kami menganalisis penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2023), dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar". Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui integrasi teks, gambar, audio, serta video, peserta didik menjadi lebih antusias dan memahami materi secara lebih mendalam. Interaktivitas media juga mendorong kemandirian belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana penting dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Hal ini juga di perkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2022), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Penelitian ini menguatkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efisien dan mudah diakses. Aplikasi pembelajaran digital memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar kapan pun dan di mana pun, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

Keempat, kami menganalisis penelitian yang dilakukan oleh Suryana (2022), dengan judul "Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta didik". Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa teori konstruktivisme memandang peserta didik sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivisme efektif dalam membangun motivasi intrinsik, karena peserta didik didorong untuk menemukan dan memahami konsep melalui eksplorasi. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Lathifah (2024), yang berjudul "Penerapan Teori Konektivisme dalam Pembelajaran Digital di Era 4.0". Penelitian ini memaparkan bahwa pada pembelajaran modern, teori konektivisme sangat relevan karena menekankan pentingnya jaringan

informasi dan kolaborasi digital dalam membangun pengetahuan. Peserta didik dituntut untuk mampu mengakses, mengelola, dan menghubungkan berbagai sumber informasi secara efektif. Penelitian ini menegaskan bahwa kemampuan membangun koneksi digital dapat meningkatkan motivasi belajar, karena peserta didik merasa menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran global yang dinamis.

C.Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode studi literatur dipilih karena berfokus pada analisis teori, hasil penelitian terdahulu, dengan topik media pembelajaran interaktif berbasis digital yang mempengaruhi kebutuhan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Sumber data berasal dari literatur ilmiah yang kredibel, seperti jurnal nasional. Data dikumpulkan melalui identifikasi literatur relevan, seleksi literatur, dan klasifikasi isi jurnal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga dengan triangulasi sumber dan memastikan kesesuaian antara teori dan data empiris.

D. Hasil Pembahasan

Hubungan Motivasi Belajar dengan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Peserta didik Sekolah Dasar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Menurut Rahman (2022), motivasi terbentu karena adanya dorongan dalam diri seseorang agar bertindak dan berusaha untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi tidak hanya menarik peserta didik untuk belajar, namun juga mengatur intensitas dan ketekunan mereka akan ketercapaian keberhasilan belajar. Peserta didik dengan motivasi tinggi umunya cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sementara peserta didik yang memiliki motivasi rendah berdampak pada penurunan partisipasi dan hasil belajar yang dijelaskan dalam penelitian menurut Darniyanti (2021).Pada tingkat sekolah dasar, motivasi menjadi

fondasi utama dalam membangun rasa ingin tahu serta pengalaman belajar yang menyenangkan pada peserta didik. Motivasi sangatlah berpegaruh pada proses dan keberhasilan dalam hal hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik juga menjadi tugas guru untuk menumbuhkannya agar terjadinya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muawanah (2021), yang menegaskan bahwa motivasi belajar mencakup dorongan internal (minat dan keinginan untuk tahu) dan eksternal (dukungan guru dan teman). Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif yang digunakan guru dalam mengajar mampu menumbuhkan kedua jenis motivasi tersebut melalui tampilan visual menarik, fitur interaktif, dan umpan balik secara langsung. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik guru lebih mudah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang tertarik dengan pembelajaran pastinya memiliki motivasi tinggi dalam belajar sehingga, ketika dilakukannya asesmen akhir untuk mengetahui kemampuan peserta didik hasilnya akan memuaskan. Dengan demikian, media digital dapat memenuhi akan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran melalui motivasi yang tumbuh.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar dan Peran Media Digital

Motivasi belajar biasanya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, bakat, dan kesiapan mental, serta juga faktor eksternal, seperti dukungan lingkungan dan metode pengajaran guru menurut Fernando (2024),kedua faktor tersebut sangatlah berpengaruh kepada motivasi yang muncul pada peserta didik. Dalam pembelajaran yang dilakukan pada saatt ini, media pembelajaran digital sangatlah berperan sebagai faktor eksternal yang mampu membantu peserta didik dalam menstimulasi motivasi internal peserta didik karena banyak menyajikan hal-hal yang menarik akan perhatian mereka sesuai kebutuhan dan minat anak-anak pada era digital ini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Azhar (2024), menjelaskan bahwa tujuan yang jelas seperti,

relevansi materi, tingkat tantangan yang sesuai, dukungan sosial, dan kepuasan emosional dapat memperkuat motivasi belajar peserta didik. Media digital interaktif yang digunakan guru dalam waktu pembelajaran untuk menyampaikan materi pada peserta didik membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi dan mampu mendukung semua faktor yang telah disebutkan. Faktor yang disebutkan misalnya, simulasi digital meningkatkan relevansi materi faktor ini sangatlah mendukung motivasi belajar peserta didik karena dalam pembelajarannya mengaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik yang membuat mereka lebih memahami materi yang dsajikan. Fitur adaptif menyesuaikan tingkat tantangan, banyak aplikasi yang menyajikan soal-soal evaluasi yang dibuat guru dengan menyesuaikan materi yang telah dipelajari peserta didik agar guru dapat melihat kemampuan mereka dalam menguasai materi yang telah diajarkan guru. Fitur adaptif ini juga mampu menarik motivasi belajar peserta didik karena menyajikan fitur-fitur yang menarik dalam mengerjakan soal evaluasi yang membuat peserta didik tidak mudah jenuh. Kolaborasi daring mendukung interaksi sosial, pada hal ini kita dapati pada era covid 19 dahulu yang memanfaatkan digital dalam interaksi khususnya dalam pembelajaran, hal ini memudahkan semua orang dalam menuntut ilmu dimana saja dan kapan saja kita perlukan. Kemudian, tujuan yang terakhir adalah pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan kepuasan emosional, belajar menggunakan media digital sangatlah memberi pengalaman yang menyenangkan dan membuat peserta didik mendapatkan kemandirian dalam mengaksesnya. Dengan demikian, media pembelajaran digital bukan sekadar alat teknologi, melainkan sarana efektif untuk meningkatkan motivasi dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Media Pembelajaran Interaktif sebagai Pendorong Kemandirian dan Keterlibatan Belajar

Multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena memberikan pengalaman belajar multisensorik menurut Dewi (2023). Media digital juga menyediakan umpan balik langsung, yang

membantu peserta didik dalam memahami kesalahan yang mereka buat dan memperbaikinya secara mandiri. Peserta didik yang menggunakan media interaktif mengalami peningkatan kemandirian belajar dan motivasi intrinsik karena mereka menggunakan akses digital secara mandiri untuk mencari materi-materi yang lebih mendalam lagi. Mereka merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar sebab mereka mengakses teknologi tersebut secara mandiri, sesuai dengan prinsip self-regulated learning, yaitu kemampuan peserta didik mengatur waktu, strategi, dan usaha belajar secara mandiri. Selain itu, media digital seperti Smart Apps Creator memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan sesuai kecepatan masing-masing dari peserta didiknya sendiri Susanti (2022). Proses belajar menjadi personalized dan self-paced, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Perspektif Teoretis: Konstruktivisme dan Konektivisme dalam Pembelajaran Digital

a. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar menurut Suryana (2022). Media digital interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk menemukan, mengeksplorasi, dan membangun konsep secara mandiri dengan mengontrol akses yang mereka lakukan secara individu. Pandangan Piaget tentang konflik kognitif dan Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) relevan di sini. Media interaktif menghadirkan tantangan yang membuat dorongan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, sementara fitur kolaboratif dan scaffolding virtual memungkinkan dukungan yang tepat dalam proses pembelajaran.

b. Teori Konektivisme

Teori konektivisme menekankan bahwa pembelajaran sebagai proses membangun hubungan antar sumber pengetahuan menurut Lathifah (2024). Media digital berfungsi sebagai tali penghubung antara peserta didik dengan sumber belajar global. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga belajar memilih, mengelola, serta menghubungkan informasi dari

berbagai sumber digital melalui akses kontrol yang mereka pegang sendiri. Proses ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, literasi digital, dan adaptabilitas terhadap perubahan pengetahuan yang cepat. Sehingga, mereka dapat lebih banyak menerima pengetahuan dari teknologi yang mereka akses tidak hanya berharap kepada materi yang diberikan oleh guru di sekolah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan motivasi, kemandirian, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video menjadikan proses belajar lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami. Secara teoretis, penerapan media digital mendukung teori konstruktivisme dan konektivisme yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pendidik perlu terus mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital secara efektif agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, M. , & W. H. (2024). *Motivasi belajar: Kunci pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Uluwwul Himmah Educational Research Journal*.

Darniyanti, Y. , & S. A. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. Consilium: Education And Counseling Journal,*.

Dewi, J. (2023). *Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android Untuk Kelas X SMK. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1*.

Fernando, Y. , A. P. , & S. H. (2024). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan,* .

Lathifah, A. S. (2024). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Jurnal*

Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD), 4(1), 69-76.

Manongga (2022). *Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*

Muawanah, E. I. , & M. A. (2021). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid–19: Literature Review. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, 12(1).*

Pebriyanti (2023). *Pengaruh implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik tingkat sekolah dasar. Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*.

Rahman, S. (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*

Suryana, E. , A. M. P. , & H. K. (2022). *Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(7), 2070-2080.*

Susanti, E. , N. D. , & F. L. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa Indonesia, .*