

**PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

Dwi Niswatul Fithriyah¹, Nabila Mahfudhotin Ismaillia², Nisa'ul Khanifah³, Ilma
Ariestiana⁴, Qoni'atul 'Athiyah⁵

¹²³⁴⁵PGMI UNUGIRI Bojonegoro

¹dewiniswatul@unugiri.ac.id, ²Nabilami0506@gmail.com,
³nisaulkhanifahofficial@gmail.com, ⁴ilmaariestiana1202@gmail.com,
⁵athiyahahmad45@gmail.com.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the use of digital media on students' interest in learning the Indonesian language in elementary school. The rapid development of information technology has encouraged the integration of digital media into the learning process, including at the elementary education level. Digital media is deemed capable of increasing student engagement and enriching the learning experience through visualization, audio, and interactivity. The method used in this research is quantitative with a survey approach. The research results show that the use of digital media has a positive effect on students' learning interest, marked by an increase in attention, curiosity, and active participation of students during the Indonesian language learning process. Therefore, digital media can be used as an effective alternative learning strategy to enhance students' learning interest.

Keywords: digital media, interest in learning, Indonesian language, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong integrasi media digital dalam proses pembelajaran, termasuk di jenjang pendidikan dasar. Media digital dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi, audio, dan interaktivitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya perhatian, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media digital, minat belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Secara hakikat, Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia, dan sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam membentuk kemampuan berpikir dan keterampilan dasar siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Bahasa Indonesia. Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa, termasuk keterampilan berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi sarana utama untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dan pencapaian hasil belajar.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah merambah berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang diyakini mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, aplikasi edukatif, dan presentasi multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. (Mulyosari & Khosiyono, 2023) Oleh karena itu, guru perlu mencari strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Seiring berkembangnya teknologi informasi, media digital mulai banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media digital seperti video animasi, aplikasi edukatif, presentasi interaktif, dan

permainan berbasis pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Di lingkungan sekolah dasar, media ini memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. (Diri, 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan memahami hubungan ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman serta karakteristik generasi digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk memahami makna yang diberikan oleh individu dan/atau kelompok terhadap suatu fenomena social.

Sedangkan studi kepustakaan merupakan sebuah proses sistematis yang dilakukan dalam mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan menganalisis informasi dari sumber tertulis guna menjawab pertanyaan penelitian.

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder berupa dokumen tertulis. Dokumen yang dikaji dalam penelitian ini terdiri atas kebijakan pengadaan guru masa orde baru, peraturan perundang-undangan terkait pendidikan, penelitian terdahulu, dan artikel-artikel ilmiah yang didukung dengan pendapat ahli serta informasi lainnya dari referensi berupa buku dan sebagainya yang membahas dan mengkaji hal serupa.

Keseluruhan data dan dokumen tersebut kemudian dikumpulkan untuk dilakukan analisis secara mendalam menggunakan teknik studi kepustakaan dan dianalisis secara kualitatif. Yang mana analisis data kualitatif dilakukan dengan melakukan pengkajian dan penafsiran data secara lebih lanjut

guna memperoleh makna yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara mendalam perihal sistem pengadaan guru yang diterapkan pada masa orde baru serta pengaruhnya terhadap sistem pendidikan dan pengadaan guru di Indonesia saat ini berdasarkan atas tiga aspek utama, yakni kuantitas, kualitas, dan profesionalisme.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media digital pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Media digital pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

1. Video pembelajaran

Media pembelajaran video merupakan media yang bersifat audiovisual yang menggabungkan dua unsur yaitu audio (suara) dan visual (gambar), artinya dalam media audiovisual ini maka media yang dipakai selain bisa dilihat juga bisa didengarkan. Kemampuan media seperti ini cenderung memiliki nilai ketertarikan yang lebih. Dalam penelitian lain menyebutkan bahwa media

berbasis video ini dapat mempermudah atau membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan menimbulkan ketertarikan peserta didik. Adapun munculnya istilah video ini berasal dari bahasa latin yakni kata vidi dan visum kata ini mengandung arti mempunyai daya penglihatan atau melihat. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia video mempunyai pengetahuan rekaman yang berisi gambar hidup. Adapun pendapat dari Munir bahwa video ini merupakan sebuah teknologi perekaman, penyimpanan, penangkapan, pengelolaan, dan perekonstruksian beberapa urutan gambar diam menjadi bergerak sehingga seakan-akan gambar yang semula tidak bergerak pada akhirnya menjadi bergerak. Pendapat lain juga menyatakan bahwa video ialah gambar dalam sebuah frame yang kemudian gambar-gambar tersebut diproyeksikan dengan menggunakan lensa proyektor sehingga gambar yang ditampilkan dalam layar seakan-akan nampak hidup. Dalam video

animasi merupakan objek gambar animasi yang dibuat oleh manusia dan ditampilkan seakan-akan gambar tersebut terlihat nyata.

Video pada dasarnya merupakan media audiovisual yang dapat menghadirkan suara dan gambar dalam kurun waktu bersamaan, yang didalamnya menampilkan beberapa gambar baik nyata atau fiktif yang dibuat seperti nyata ataupun dalam bentuk cerita. Video ini memuat beberapa pesan sehingga bersifat informatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sarana memperoleh ilmu pengetahuan atau bersifat edukatif atau bisa juga bersifat instruksional. Adapun media video ini juga memiliki pengertian yaitu apapun yang berupa perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software), perangkat ini bisa didengar, bisa dilihat dan juga bisa diraba menggunakan panca indera sehingga media dalam bentuk video ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan oleh guru untuk

menyampaikan materi-materi pelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dari sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkret. Hal ini berarti video dapat membuat siswa menjadi semakin paham dan dapat memproses informasi dari guru dengan baik juga dapat menumbuhkan minat atau ketertarikan peserta didik dalam belajar (Aini et al., 2022).

Contoh : Video animasi yang menjelaskan struktur teks narasi atau cara membuat kalimat efektif.

2. Aplikasi pembelajaran interaktif

Aplikasi adalah rencana atau rombongan rencana yang dirancang untuk digunakan oleh pemakai akhir (end user). Aplikasi bisa dimanfaatkan untuk maksud edukasi menjelang cantrik merenung bagian dalam suatu teknik edukasi seharusnya tersedia relasi antar faktor-faktor edukasi. Salah tunggal penghampiran edukasi yang memungkinkan kisi-kisi faktor-faktor edukasi tercantum adalah

edukasi interaktif. Pembelajaran interaktif adalah opoenen pecah edukasi tradisional yaitu konstituen yang disusun menjelang mempertinggi pengenalan draf secara interaktif pecah cantrik menyeberangi agenda berfikir dan berjalan yang mereka cipta jeratan balasan menyeberangi pembahasan tambah isyarat atau tanpa isyarat pecah pendidik (guru). Berdasarkan studi di atas, bisa disimpulkan bahwa penerapan edukasi interaktif adalah suatu rencana yang menyalut sepadan ketentuan edukasi berbantuan komputer yang bisa menerima respon balasan terhadap pemakai akhir (cantrik) pecah apa yang persangkaan diinputkan menjelang penerapan tercantum. (Nelwan, 2020).

Contoh aplikasi pembelajaran:

- a. Kahoot / Quizizz: digunakan untuk latihan soal pilihan ganda tentang penggunaan ejaan atau tanda baca.
- b. Google Classroom: digunakan untuk membagikan materi, tugas, dan diskusi antar siswa dan guru.

c. BacaBuku atau Let's Read: Aplikasi membaca cerita anak dalam Bahasa Indonesia.

3. E- book/buku digital

E-book atau primbon digital mewujudkan "simetri penyebaran yang terbentuk berpokok wacana, gambar, maupun angan-angan dan dipublikasikan bagian dalam wujud digital yang bisa dibaca di komputer maupun perkakas elektronik lainnya seumpama android, smartphone, atau tablet. E-book mewujudkan keluaran digital berpokok primbon cetak, Jika primbon cetak terbentuk berpokok iring-iringan kertas yang mengandung wacana atau gambar, sedangkan e-book berisikan fakta digital yang juga bisa berkelakuan wacana atau gambar. E-book adakalanya dibuat tanpa adanya keluaran cetaknya yang diproduksi secara jual beli dan dijual dimaksudkan terasing kepada dibaca oleh pembaca Quran laki-laki ebook atau disebut e-reader. Namun, karena keterlaluhan zaman digital zaman ini – agak semua perkakas elektronik mempunyai matras konkretisasi yang bisa dikontrol,

terhitung komputer dan agak semua smartphone, bisa memperuntukkan atau mempersembahkan e-book menelusuri aparat tersebut. Banyak juga pembaca Quran laki-laki elektronik mengakses e-book berpokok berbagai benih menelusuri web dan membacanya berpokok berbagai platform (Makdis, 2020).

Contoh: Buku pelajaran Bahasa Indonesia versi digital (dapat diakses melalui HP atau tablet), Cerita pendek (cerpen) digital untuk siswa SD/MI.

4. Powerpoin interaktif

Media PowerPoint adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer yang membantu Anda menyiapkan presentasi yang efektif, profesional dan sederhana. Microsoft PowerPoint membantu Anda membuat film, membuat sketsa presentasi, menampilkan foil dinamis yang dapat dengan mudah ditampilkan di layar monitor komputer, membuatnya lebih baik, menarik dan jelas dalam presentasi Anda. Interactive PowerPoint Media

diproduksi dengan hidangan hyperlink yang termasuk dalam menu aplikasi PowerPoint. Model Pembuat Media Menggunakan PowerPoint dijalankan menggunakan hyperlink yang membuat formulir PowerPoint interaktif menggunakan materi pembelajaran - menu, yang membuat suara, gambar, teks, video, dan animasi. (Nurwahidin et al., 2024).

- a. Kelebihan media powerpoint sebagai perlengkapan sediakan bagian dalam mendidik diantaranya: a. Penyajian yang disampaikan akan tersua lebih merugut karenta siap pementasan warna, huruf, animasi ketakziman kilatan maupun foto b. Lebih mampu menarik anggota pelihara bagian dalam mencerna masukan ihwal bibit asuh c. Pesan ataupun masukan yang berpotongan optis tersuguh pakai ketakziman sehingga lebih mudah dipahami d. Pendidik tidak mesti mencuraikan subjek makna secara rinci karenta biji-biji yang tersimpul di bagian

dalam bobot pengasuhan tamat diperlihatkan ambang slide powerpoint Selain sempuras yang dimiliki, siap kerusakan-kerusakan terbit rekayasa corong powerpoint, yakni: a. Ketika mengabdikan media powerpoint bertujuan instrumen agresif kepada mengusulkan bibit asuh yang butuh disampaikan, kisi-kisi lain seumpama lcd, dan proyektor b. Untuk pengadaannya diperlukan ongkos yang tidak murah dan tidak semua pondok bisa memfasilitasinya⁵ c. Memerlukan awalan yang berencana sebelum memperbaiki pikulan slide, terutama bagian dalam rekayasa kiat penyajian animasi yang ketakziman tentunya menghendaki kala lama d. Tidak semua orang mampu memperbaiki dan mengoperasikannya.

5. Permainan/game edukasi digital
Game Edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (menjunjung Pengajaran dan edukasi), memperuntukkan

teknologi multimedia interaktif dan menyimpan kans yang setia tambah berpokok game, bagian dalam pengetahuan lain Game edukatif digital adalah tontonan berpokok teknologi digital (komputer, tablet, atau ponsel) yang dirancang unik kepada korban edukasi dan peluasan dugaan atau kepandaian tertentu. Game ini menyetel konstituen hiburan (fun) dan edukasi (edukasi) agar alat meniru berperan lebih menarik, interaktif, dan melipur siswa (Supriyono et al., 2024).

Contoh :

- a.) Menyusun Kata Menjadi Kalimat: Anak diminta menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.
b.) Tebak Gambar Cerita: Menebak isi cerita berdasarkan gambar.
c.) Kuis Kata Baku dan Tidak Baku: Siswa memilih kata yang sesuai EYD.
d.) Permainan Sinonim dan Antonim: Cocokkan pasangan kata yang berarti sama atau berlawanan.

6. Augmented reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi untuk memproyeksikan objek secara real time. Augmented Reality adalah teknologi yang secara interaktif menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual secara real time, dalam tiga dimensi animasi. Oleh karena itu Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai teknologi yang dapat menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata dalam dua atau tiga dimensi dan menampilkannya secara langsung atau dalam waktu nyata (Balandin et al., 2010).

contoh: Dalam konteks cerita rakyat, siswa membuka aplikasi AR dan memandu kamera ke judul foto buku "Malin Kundang", dengan karakter Marinir muncul dalam 3D dan "Say". Keuntungan membantu siswa untuk memahami sejarah lebih menarik dan lebih visual.

Dampak – dampak Media Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik

1. Dampak positif media digital terhadap minat belajar peserta didik

Media digital telah membawa angin segar dalam dunia pendidikan dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Berikut beberapa di antaranya:

a) Meningkatkan motivasi belajar
Penggunaan media digital yang interaktif terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam media digital mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih termotivasi karena materi yang disajikan sangat menarik, seperti dalam videoanimasi, gam edukasi, aplikasi interaktif, dan lain sebagainya.(Esto et al., 2019)

b) Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi

Media digital memberikan peluang bagi peserta didik agar lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas. Interaktivitas dapat membuat

siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tapi juga dapat berpartisipasi secara langsung, sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka (Mulyosari & Khosiyono, 2023).

c) Memudahkan akses dan pemahaman materi

Dalam kemudahan penggunaan media digital dapat memungkinkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Dengan fitur visual yang menarik juga membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Diri, 2024).

d) Meningkatkan literasi digital dan mendukung pembelajaran mandiri

Dalam media digital dapat mendorong peserta didik untuk lebih mandiri, kreatif, dan kritis dalam mencari dan menyerap informasi.

2. Dampak negatif media digital terhadap minat belajar peserta didik

a) Ketergantungan pada infrastruktur dan cara penerapannya

Keberhasilan penggunaan media digital sangat dipengaruhi oleh tersedianya fasilitas seperti internet dan perangkat yang memadai. Selain itu, perlu cara penggunaan yang tepat agar manfaatnya bisa dirasakan. Jika tidak, media digital bisa jadi tidak efektif dan bahkan membuat sebagian siswa tertinggal karena tidak punya akses yang sama. (Esto et al., 2019)

b) Risiko distrak dan penggunaan yang tidak tepat

Apabila tidak diawasi dengan baik, media digital dapat menjadi sumber distraksi bagi peserta didik, seperti akses konten yang tidak relevan atau penggunaan media untuk hiburan diluar konteks pembelajaran. (Mulyosari & Khosiyono, 2023)

Penting untuk diingat bahwa media digital juga memiliki banyak manfaat dalam pendidikan. Kuncinya adalah bagaimana

peserta didik, pendidik, dan orang tua dapat menggunakan teknologi ini secara bijak dan seimbang untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sambil meminimalkan dampak negatifnya.

E. Kesimpulan

Penggunaan media digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, e-book, powerpoint interaktif, game edukasi, hingga teknologi Augmented Reality terbukti mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, visual, dan interaktif, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Di sisi lain, penggunaan media digital juga

mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan literasi digital siswa. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang memadai serta kemampuan guru dan siswa dalam menggunakannya secara tepat. Jika tidak dikelola dengan bijak, media digital juga berpotensi menjadi sumber gangguan yang dapat menghambat proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media digital merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, asalkan digunakan dengan cara yang tepat dan seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57–65.

- <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.117>
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732.
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Diri, E. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN EFIKASI DIRI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA NEGERI The Effect of Using Digital Learning Media and Self-Efficacy Regarding Students ' Interest in Learning at SMA Negeri 3 Samarinda Academic Year 2023 / 2*. 09.
- Esto, E., Daud, M. H., & Ilyas. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 42–52.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Nelwan, C. K. (2020). Rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45–54.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Supriyono, S., Gunawan, H., & Bachtar, N. K. (2024). Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar (Sd) Berbasis Android. *Inti Talafa*, 14(2), 36–41.
<https://doi.org/10.32534/int.v14i2.3769>