
TRANSFORMASI PEMBELAJARAN: DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI ERA MODERN

Oleh

Ibnu Muthi^{1*}, Nurlaila Mundrikah Zein²

¹Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

E-mail: [1ibnumuthi@unismabekasi.ac.id](mailto:ibnumuthi@unismabekasi.ac.id)

Article History:

Received: 03-11-2024

Revised: 15-11-2024

Accepted: 06-12-2024

Keywords:

Media Pembelajaran Digital,
Minat Belajar, Pendidikan,
Teknologi Digital

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran digital sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada tantangan yang dihadapi oleh metode pembelajaran tradisional yang sering kali kurang interaktif dan tidak relevan dengan kehidupan siswa, yang berdampak pada rendahnya minat belajar mereka. Dalam konteks pendidikan yang semakin terintegrasi dengan teknologi, media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti interaktivitas, fleksibilitas, dan akses luas ke sumber daya belajar. Penelitian ini menggunakan metodologi literatur review, dimana artikel yang digunakan adalah dari tahun 2022-2024 yang berjumlah 8 artikel. Temuan studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, khususnya dengan menyediakan konten yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, kemanjurannya sangat bergantung pada penerapannya dan keberadaan infrastruktur serta aturan yang memadai. Sebagai kesimpulan, media pembelajaran digital memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan, namun memerlukan strategi implementasi yang tepat dan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan. Studi ini menawarkan wawasan yang signifikan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menjadi salah satu fenomena paling signifikan dalam dunia pendidikan di abad ke-21. Teknologi digital mencakup berbagai perangkat dan aplikasi yang memungkinkan akses informasi dan pembelajaran yang lebih mudah, cepat, dan fleksibel dibandingkan metode tradisional. Seiring dengan berkembangnya internet,

penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah mengalami peningkatan pesat (Khikmawati et al., 2021; Syamsuar & Reflianto, 2019). Laporan UNESCO (2020) menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pendidikan telah memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran di berbagai jenjang, dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Teknologi ini memudahkan penyebaran materi pendidikan sekaligus memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui beragam media interaktif (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Di Indonesia, perkembangan teknologi digital juga mendapat perhatian khusus dari pemerintah dan institusi pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah meluncurkan berbagai inisiatif untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam kurikulum pendidikan (Syarifudin, 2020). Program seperti "Belajar dari Rumah" yang diluncurkan selama pandemi COVID-19 merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi digital digunakan untuk memastikan kelangsungan pembelajaran meskipun dalam kondisi darurat (Tri Herlambang & Abidin, 2023). Selain itu, program seperti Gerakan Literasi Digital dan Digitalisasi Sekolah juga bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru (Ardiansyah & Yulianti, 2022).

Namun, meskipun teknologi digital memiliki potensi besar untuk mengubah cara belajar dan mengajar, tantangan tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan (Anggraeni et al., 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Aminingtyas & Dwi Wardhani, 2023; Hamdo, 2022), minat belajar yang tinggi berkorelasi positif dengan pencapaian akademik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran digital dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran tradisional, sering kali ditemukan bahwa minat belajar siswa cenderung menurun. Metode pengajaran konvensional yang mengandalkan ceramah satu arah, buku teks, dan evaluasi berbasis ujian sering kali tidak cukup untuk mempertahankan minat belajar siswa (Simanjuntak et al., 2024). Menurut sebuah studi oleh (Sanna et al., 2023), siswa cenderung lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sayangnya, pendekatan pembelajaran tradisional sering kali gagal dalam memenuhi kebutuhan ini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Deci dan Ryan (1985) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti otonomi, relevansi, dan keterhubungan dengan konten yang dipelajari. Dalam pembelajaran tradisional, siswa sering kali tidak memiliki otonomi yang cukup untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, dan konten yang disampaikan sering kali dirasakan kurang relevan dengan kehidupan mereka (Meilisa et al., 2024). Hal ini dapat menyebabkan rendahnya minat belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa.

Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, muncul pertanyaan apakah media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh metode pembelajaran tradisional, seperti kemampuan untuk menghadirkan konten interaktif, multimedia, dan akses ke berbagai sumber belajar online. Namun, untuk memaksimalkan

potensi ini, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran digital dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar.

Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat dan sumber daya yang memfasilitasi proses belajar mengajar, meningkatkan penyampaian konten pendidikan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran mencakup berbagai instrumen, mulai dari materi tradisional hingga teknologi modern, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Definisi dan Tujuan Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konten pendidikan dan siswa, membantu memperjelas pesan dan mencapai tujuan pembelajaran secara efisien (Mulya et al., 2022). Media pembelajaran memberdayakan guru untuk menyampaikan konsep yang kompleks dan memungkinkan siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif (Yukti Sari, 2024). Jenis Media Pembelajaran Berbagai bentuk media pembelajaran termasuk alat desain grafis seperti Canva, yang meningkatkan komunikasi visual dalam pendidikan (Husain Al Hidayah et al., 2024). Media berbasis teknologi, termasuk situs web dan aplikasi interaktif, telah menunjukkan peningkatan substansial dalam keterlibatan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan (Sumantika et al., 2023). Dampak pada Hasil Belajar Pemanfaatan media pembelajaran telah dikaitkan dengan peningkatan kinerja siswa, karena membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran (Sartika et al., 2024). Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi siswa dan daya ingat informasi yang lebih baik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pendidikan (Trisno, 2022). Meskipun media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan yang efektif, beberapa pendidik mungkin kesulitan dalam penerapannya, yang menyebabkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak terlibat, yang menyoroti perlunya pelatihan dan dukungan berkelanjutan bagi guru dalam memanfaatkan sumber daya ini secara efektif (Sartika et al., 2023)

Media pembelajaran digital mengacu pada berbagai perangkat dan sumber daya teknologi yang memfasilitasi proses pendidikan melalui sarana digital. Ini mencakup berbagai format, termasuk e-book, presentasi multimedia, dan aplikasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Definisi dan Karakteristik Media pembelajaran digital mengintegrasikan teks, grafik, audio, video, dan animasi, yang memungkinkan pengalaman belajar yang kaya dan interaktif (Setyaningsih, 2023). Media pembelajaran digital mendukung berbagai gaya belajar, terutama untuk pembelajar visual, seperti yang terlihat dalam pengembangan e-book dan komik digital yang disesuaikan untuk kebutuhan pendidikan tertentu (Anisa et al., 2023). Aplikasi dalam Pendidikan Perangkat seperti "APLIANDRO ENERGI" meningkatkan pemikiran kritis dan keterlibatan di antara siswa, yang menunjukkan efektivitas media digital dalam lingkungan pengajaran (Dzulfikar, 2024). Platform pembelajaran elektronik menyediakan aksesibilitas dan berbagai sumber daya, yang mendukung pembelajaran mandiri dan interaksi antara pendidik dan siswa (Dzulfikar, 2024). Media pembelajaran digital menawarkan keuntungan yang signifikan, tetapi juga menghadirkan tantangan, seperti potensi ketergantungan berlebihan pada teknologi dan masalah aksesibilitas, terutama bagi siswa yang kekurangan sumber daya.

Kecenderungan untuk mempelajari lingkungan sekitar merupakan sifat bawaan manusia. Minat muncul ketika seseorang merasakan relevansi dalam sesuatu yang memenuhi keinginannya atau menyadari pentingnya pelajaran yang akan diajarkan. Minat sering didefinisikan sebagai kecenderungan yang mendorong seseorang untuk menekuni atau terlibat dalam kegiatan tertentu. Minat mengakui kecenderungan positif anak terhadap lingkungannya. Beberapa orang memandang minat sebagai kecenderungan berkelanjutan untuk terlibat dalam dan memperoleh kesenangan dari berbagai kegiatan, disertai dengan rasa penguasaan individu yang mendalam dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan tekun. Siswa yang memiliki minat kuat terhadap pelajaran akan lebih fokus pada pelajaran tersebut daripada teman sebayanya. Akibatnya, dengan berkonsentrasi pada topik, siswa dapat meningkatkan pembelajaran mereka dan mencapai hasil yang diharapkan. Siswa yang memiliki minat kuat dalam belajar biasanya tekun, bersemangat, tangguh, dan menyukai tantangan. Minat muncul ketika seseorang tertarik pada sesuatu yang memenuhi kebutuhannya atau dianggap penting dalam pokok bahasan yang diteliti. Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat biasanya tekun, bersemangat, gigih, dan tangguh.

METODE PENELITIAN

Konsep studi pustaka digunakan untuk menyusun penelitian ini. Langkah-langkah yang digunakan dalam metode penyusunan penelitian ini adalah identifikasi, penelitian, evaluasi, dan interpretasi penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan telaah terhadap artikel-artikel yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Langkah-langkah yang telah ditentukan diikuti untuk mengevaluasi setiap proses secara terstruktur dan terorganisir (Triandini et al., 2019). Setelah itu, peneliti melakukan analisis komprehensif terhadap artikel-artikel yang telah dievaluasi. Lima tahap teknik Tinjauan Pustaka adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan pertanyaan penelitian
- 2) Mengidentifikasi dan mengumpulkan artikel yang relevan dengan pertanyaan penelitian
- 3) melakukan inklusi, klasifikasi, dan eksklusi/evaluasi dengan memilih artikel yang telah dikumpulkan;
- 4) menyajikan dan mengolah data;
- 5) menginterpretasikan hasil penelitian dalam artikel dan menarik kesimpulan (Nurfadilah et al., 2022).

Penelitian ini difokuskan pada materi tentang pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Data studi pustaka dikumpulkan dengan melakukan penelusuran artikel di Google Scholar dan konsensus. Literatur dikategorikan berdasarkan kriteria berikut setelah penelitian selesai: harus berupa artikel jurnal yang diterbitkan antara tahun 2022 dan 2024 dan harus sesuai dengan unsur pertanyaan penelitian. Kemudian dilakukan penelaahan dan analisis pada artikel yang menjadi fokus penelitian. (Nurfadilah et al., 2022). Adapun artikel yang sesuai dengan kriteria diatas sebanyak 8 artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan

rangkuman dari artikel terkait media pembelajaran digital disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Hasil
Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Rizky Purwatresna Senjaya, Indri Indriani, Nonik Mahdarani, Agus Muharam, Wina Mustikaati. (2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan komik digital, siswa dapat menjadi lebih termotivasi dan memahami materi vertebrata dan avertebrata dari pada belajar dengan media yang kurang bervariasi sebelumnya.
Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3	Hafidhah Maghfira, Mukn'iah (2023)	Antusiasme siswa terhadap pembelajaran tematik secara efektif dirangsang oleh presentasi PowerPoint yang interaktif. Media ini sesuai untuk tujuan meningkatkan efektivitas dan minat belajar di kelas.
Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Tatsa Galuh Pradani (2022)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall merupakan media interaktif yang mudah digunakan dan berpotensi meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari IPA kelas IV.
Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Chintya Pramugita, Bernadetta Dewi Listyaningrum, Rusita Okta Kusuma, Nur Indah Wahyuni (2023)	Media pembelajaran youtube dan mode kertas Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan, senang dan tertarik dengan media pembelajaran, serta lebih berkonsentrasi di kelas. .
Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Ira Restu Kurnia, Titin Sunaryati (2023)	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran video berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa ditunjukan dengan siswa lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan waktu sebelumnya
Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar	Elfi Indriani Desyandri (2022)	Pemanfaatan aktivitas kahoot telah secara efektif meningkatkan antusiasme siswa terhadap pendidikan sains. Para siswa tampak sangat termotivasi untuk menyelesaikan permainan kahoot dan berusaha meraih skor tinggi. Selain itu, para siswa tampak senang dan terlibat dalam pelajaran sains, dan ada peningkatan tingkat interaksi antara guru

		dan siswa.
Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	Oktaviona Hajar Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto Akhwani (2023)	Hasil penelitian Penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh terhadap semangat siswa yang terlihat dari aktivitasnya selama proses belajar mengajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang efektivitasnya meningkat sebesar.
Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo	Novita Puspa Dewi Prianti, Dan Vanda Rezania (2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon pada Pelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran sangat menyenangkan, dapat membuat siswa tertarik untuk belajar, dan minat belajar yang tinggi diharapkan berdampak pada hasil belajar mereka.

Pembahasan

Berdasarkan tabel penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memiliki dampak yang signifikan karena membuat siswa merasa ada hal baru yang dapat mereka pelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran di kelas, bukan hanya siswa yang mendapat manfaat, tetapi guru juga mendapat manfaat. Guru tidak perlu berfokus pada buku saja dan siswa akan melihat bahwa guru juga semangat dalam mengajar.

Media pembelajaran digital secara signifikan berbeda dari metode pembelajaran tradisional melalui aksesibilitas, interaktivitas, dan efisiensi sumber daya yang ditingkatkan. Karakteristik ini mendorong pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan personal. Aksesibilitas Pembelajaran digital memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga menghilangkan batasan geografis (Munna & Hossain, 2024). Mendukung berbagai perangkat, memastikan bahwa pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas fisik (Krasavina et al., 2023). Interaktivitas Platform digital memanfaatkan konten multimedia dan alat kolaboratif, yang mendorong keterlibatan aktif dan pemikiran kritis di antara pelajar (Bilynska et al., 2024; Munna & Hossain, 2024). Alat seperti kuis dan video interaktif meningkatkan partisipasi siswa dan retensi pengetahuan. Efisiensi Sumber Daya Pembelajaran digital mengurangi ketergantungan pada materi fisik, mendorong keberlanjutan dan skalabilitas dalam pendidikan (Dzulfikar, 2024). Integrasi teknologi memfasilitasi beragam metode penilaian, memberikan umpan balik langsung yang menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan individu (Bilynska et al., 2024; Munna & Hossain, 2024). Meskipun pembelajaran digital menawarkan banyak keuntungan, beberapa pihak berpendapat bahwa metode tradisional menyediakan interaksi tatap muka dan pengalaman langsung yang penting untuk konteks pembelajaran tertentu. Pemanfaatan Sumber Daya Pembelajaran digital mengurangi ketergantungan pada materi fisik, sehingga mendorong keberlanjutan (Munna & Hossain, 2024). Namun, materi tradisional sering

dianggap lebih mudah dipahami, meskipun sudah ketinggalan zaman (Corpuz et al., 2024). Meskipun pembelajaran digital menawarkan keunggulan inovatif, tantangan seperti masalah teknis dan gangguan tetap ada, sehingga pendekatan campuran mungkin paling efektif (Alkasasbeh et al., 2024; Corpuz et al., 2024). Menyeimbangkan kedua pendekatan tersebut dapat menghasilkan hasil pendidikan yang paling efektif.

Media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan mendorong lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memikat minat siswa tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan pemikiran kritis. Dampak pada Keterlibatan Siswa Inovasi teknologi, seperti media video, telah terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif, perilaku, dan emosional di antara siswa (Adiyono et al., 2024). Alat digital seperti "APLIANDRO ENERGI" memanfaatkan visualisasi yang menarik yang meningkatkan minat siswa dan mendorong pembelajaran mandiri, sehingga meningkatkan tingkat keterlibatan (Dzulfikar, 2024). Peningkatan Motivasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mengarah pada tingkat motivasi yang lebih tinggi, karena siswa merasa proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menginspirasi (Wahyudi et al., 2024). Kombinasi literasi digital dan pemanfaatan media yang efektif telah dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar, yang menyoroti pentingnya faktor-faktor ini dalam lanskap pendidikan (Yusella et al., 2022). Meskipun media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat, tantangan seperti perlunya pelatihan guru dan ketersediaan sumber daya tetap menjadi pertimbangan penting dalam memaksimalkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Siswa dapat lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Motivasi dan minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui fitur dan media perangkat yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih personal, sehingga mereka dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Siswa dapat belajar secara mandiri dan menyelidiki materi pembelajaran dengan lebih bebas dengan memanfaatkan media pembelajaran digital untuk mengakses berbagai sumber informasi. Selain itu, mereka dipersiapkan untuk era teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Siswa yang memiliki kapasitas untuk memanfaatkan teknologi dalam pengalaman belajar mereka tidak hanya lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi mereka juga lebih siap menghadapi hambatan di masa mendatang.

Ketergantungan pada media digital untuk tujuan pendidikan menghadirkan beberapa konsekuensi jangka panjang yang perlu dipertimbangkan secara saksama. Meskipun teknologi digital dapat meningkatkan pengalaman belajar, teknologi tersebut juga menimbulkan risiko yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial. Dampak buruk ini menyoroti perlunya pendekatan yang seimbang terhadap pendidikan digital. Masalah Kesehatan Mental. Paparan lingkungan pembelajaran digital yang berkepanjangan dapat menyebabkan peningkatan kecemasan, stres, dan kurangnya minat dalam belajar (Jain & Fernando, 2022). Pandemi COVID-19 memperburuk tantangan kesehatan mental ini, terutama di kalangan siswa di negara-negara terbelakang (Jain & Fernando, 2022). Risiko Kognitif dan Pendidikan Digitalisasi dapat mengakibatkan penurunan kompetensi kognitif, dengan siswa kehilangan keterampilan penting karena ketergantungan pada teknologi (Bolshunova et al., 2022). Otomatisasi proses pembelajaran dapat mengurangi pemikiran

kreatif dan perhatian, yang mengarah pada ketergantungan teknologi (dt, 2024). Tantangan Sosial dan Komunikasi Pembelajaran digital dapat melemahkan keterampilan komunikasi interpersonal dan empati, yang berkontribusi pada isolasi sosial di kalangan siswa (Kuznetsova & Azhmukhamedov, 2020). Standarisasi pengetahuan melalui platform digital dapat melanggengkan kesenjangan sosial, karena siswa dari lembaga yang kurang elit mungkin tidak menerima kualitas pendidikan yang sama (Bolshunova et al., 2022). Meskipun media pembelajaran digital menawarkan keuntungan yang signifikan, penting untuk mengatasi dampak negatif ini guna memastikan pengalaman pendidikan yang holistik.

Pemanfaatan media pembelajaran digital merupakan pendekatan baru dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menarik dan interaktif, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan minat belajar. Pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar, mempersiapkan masa depan yang lebih baik, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang semakin terintegrasi dengan teknologi. Teknologi digital memberikan berbagai manfaat yang tidak tersedia dalam metode pembelajaran tradisional, termasuk akses ke berbagai sumber belajar, fleksibilitas, dan interaktivitas. Media digital memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat mengatasi kekurangan tertentu dari metode pembelajaran tradisional, termasuk tidak adanya interaksi dan relevansi dengan aktivitas sehari-hari siswa. Media digital memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, memungkinkan siswa untuk belajar dengan tempo mereka sendiri dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Hal ini konsisten dengan teori motivasi belajar yang menggaris bawahi pentingnya otonomi, relevansi, dan keterhubungan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, kemandirian media pembelajaran digital dalam menumbuhkan minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh implementasinya. Pendidik perlu memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana merancang dan mengimplementasikan media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta kebijakan pendidikan yang mendorong integrasi teknologi dalam kurikulum.

Pengakuan/Acknowledgements

Kami selaku peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah kebersamai kami hingga penelitian berjalan sebagai mana mestinya dan mendapatkan hasil yang terbaik. Kami juga berterimakasih kepada Universitas Islam 45 Bekasi tempat kami mengabdikan dan menimba ilmu, serta dukungan dari seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adiyono, A., Hayat, E. W., Oktavia, E. D., & Prasetyo, N. T. (2024). Learning interaction in the digital era: Technological innovations and education management strategies to enhance student engagement. *Journal of Research in Instructional*, 4(1), 205–221. <https://doi.org/10.30862/jri.v4i1.333>
- [2] Alkasasbeh, E., AlQadi, A., Alkilani, L. M., & Al-Tarawneh, A. M. A. (2024). Analyzing the Psychological, Social and Cognitive Impact of Digital Learning in Different Educational Environments. *2024 2nd International Conference on Cyber Resilience (ICCR)*, 01–04. <https://doi.org/10.1109/ICCR61006.2024.10532967>
- [3] Aminingtyas, M., & Dwi Wardhani, J. (2023). Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.268>
- [4] Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- [5] Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia, J. (2023). PENGARUH KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN DAYA BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643>
- [6] Ardiansyah, A., & Yulianti. (2022). Literasi Digital pada Generasi Digital Natives. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcscm.v2i1.810>
- [7] Bilynska, K., Markova, O., Chornobryva, N., Kuznietsov, Y., & Mingli, W. (2024). The power of digitalization in education: improving learning with interactive multimedia content. *Revista Amazonia Investiga*, 13(76), 188–201. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.76.04.15>
- [8] Bolshunova, T., Grigorieva, N., & Maslova, O. (2022). Social Risks of Digitalization of Education. *Proceedings - 2022 2nd International Conference on Technology Enhanced Learning in Higher Education, TELE 2022*. <https://doi.org/10.1109/TELE55498.2022.9801048>
- [9] Corpuz, L., Butanas, J., Rodrigo, A., & Fiel, S. M. (2024). Traditional Learning Materials Vs. Digital Learning Materials: A Case Study on Library Resources Preferences Among Bachelor of Science in Accountancy Students. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 5(4), 1107–1109. <https://doi.org/10.55248/gengpi.5.0424.0928>
- [10] Dzulfikar, M. I. W. T. L. (2024). DIGITAL LEARNING MEDIA “APLIANDRO ENERGI” MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL “APLIANDRO ENERGI IV.” *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 845–857.
- [11] Hamdo, S. H. (2022). Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)*, 3(2). <https://doi.org/10.37251/jpaii.v3i2.626>
- [12] Husain Al Hidayah, Hasan Muh. Hidayatullah, Anin Asnidar, & Nasir Nasir. (2024).

- Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- [13] Jain, D. S. K., & Fernando, J. G. (2022). Effect of E Learning on Hampering Mental Health of Students. *Technoarete Transactions on Application of Information and Communication Technology(ICT) in Education*, 1(4). <https://doi.org/10.36647/ttaicte/01.04.a002>
- [14] Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>
- [15] Krasavina, Y. V., Ponomarenko, E. P., Shishkina, A. A., & Gareev, A. A. (2023). Learning experiences of deaf and hard-of-hearing students in digital media: a literature review. In *Perspektivy Nauki i Obrazovania* (Vol. 66, Issue 6). <https://doi.org/10.32744/pse.2023.6.18>
- [16] Kuznetsova, V., & Azhmukhamedov, I. (2020). Advantages and Risks of Using the Digital Educational Environment. *VI International Forum on Teacher Education*, 1. <https://doi.org/10.3897/ap.2.e1369>
- [17] Meilisa, Hamka, & Sahiruddin. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1). <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.74>
- [18] Mulya, V. M., Trisno, B., & Jowaldi, J. (2022). Pemanfaatan Media Infokus pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 2 Ampek Angkek. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.353>
- [19] Munna, M. S. H., & Hossain, M. R. (2024). Digital Education Revolution: Evaluating LMS-based Learning and Traditional Approaches. *Journal of Innovative Technology Convergence*, 6(2), 21–40. <https://doi.org/10.69478/JITC2024v6n002a03>
- [20] Sanna, M. O., Asdam, M., & Lutfin, N. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN 290 INPRES KASISI' KABUPATEN TANA TORAJA. *EMBRIO PENDIDIKAN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 8(1). <https://doi.org/10.52208/embrio.v8i1.468>
- [21] Sartika, D., Pratama, A., & Kurniati, L. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Bengkulu. *Al-Khair: Journal Management Education*, 3(2), 228–238.
- [22] Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01). <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- [23] Simanjuntak, H., Pasribu, K. M., & Siringoringo, P. G. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Resitasi Dan Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran PPKn. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1). <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.1091>
- [24] Sumantika, A., Sirait, G., Susanti, E., Tarigan, E. P. L., & Oktavia, Y. (2023). PENGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA BATAM. *PUAN INDONESIA*, 5(1). <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i1.149>
- [25] Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN

- BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- [26] Syarifudin, A. S. (2020). IMPELEMENTASI PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN SEBAGAI DAMPAK DITERAPKANNYA SOCIAL DISTANCING. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- [27] Tri Herlambang, Y., & Abidin, Y. (2023). Pendidikan Indonesia Dalam Menyongsong Dunia Metaverse :Telaah Filosofis Semesta Digital Dalam Perspektif Pedagogik Futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3371>
- [28] Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2). <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- [29] Wahyudi, S., Lubis, A., Jufri, & Chandra, D. A. (2024). Effectiveness of Using Digital Technology-Based Learning Media in Increasing Student Motivation at State Elementary School 012 Ujung Batu III Rokan Hulu. *JOURNAL OF ICT APLICATIONS AND SYSTEM*, 2(2), 41–49. <https://doi.org/10.56313/jictas.v2i2.269>
- [30] Yukti Sari, R. H. (2024). Penyuluhan Penggunaan Media Pembelajaran Calistung untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i3.1020>
- [31] Yusella, Y., Kusumaningrum, S. R., & Dewi, R. S. I. (2022). Utilization of Media GELIBO (Gemar Literasi dengan Flipbook) for Fourth Grader at Elementary School. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1162>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN