

Pengaruh Penggunaan Media Belajar Digital Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Al Azhar Primer Jakarta

*The Effect of Using Digital Learning Media
Towards Learning Interest in Al Azhar Primary Elementary School Students, Jakarta*

Hiksan Damaraharjo ¹, Inayati Hasan ², Nila Komalasari ³

¹SMPIT Baiturrahman, ²SD Islam Al Azhar Sentra Primer, ³MTs Negeri 13 Jakarta

Email: ibumiyla@gmail.com , inayati.hasan@sdialazhar19.sch.id

nilakomalasario2@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan harus terintegrasi dengan perkembangan tersebut untuk memenuhi tuntutan era yang selalu berubah. Pendidikan perlu digitalkan mengingat adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, maka digitalisasi pendidikan adalah suatu keharusan. Digitalisasi berarti mengadaptasi teknologi digital keseluruhan aspek pembelajaran, penilaian, hingga manajemen sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap kemampuan menggunakan alat belajar berbasis digital pada siswa SD Islam Al Azhar Sentra primer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan statistik deskriptif dan regresi. Populasi penelitian ini yaitu sebanyak 70 siswa yang berasal dari sekolah SD Islam Al Azhar Sentra Primer. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan random sampling sebanyak 150 Responden penelitian yaitu siswa sekolah kelas 5 dan 6 sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei dan menyebarkan kuesioner penggunaan media belajar digital pada responden untuk selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif dan regresi. Berdasarkan dari hasil penelitian melalui observasi dan kuisisioner menunjukkan bahwa terdapat permasalahan murid dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dikarenakan kurangnya informasi dan komunikasi terkait media pembelajaran DCR. Permasalahan tersebut dialami oleh beberapa siswa. Permasalahan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran meliputi: 1) Siswa terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran. 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih rendah. 3) Fasilitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang belum tercukupi 4) Kurangnya dukungan pemerintah dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk berbenah dalam melaksanakan pendidikan yang berkualitas.

Kata kunci: Media pembelajaran, digital, literasi

Abstract

Education must be integrated with these developments to meet the demands of an ever-changing era. Education needs to be digitalized considering there is a paradigm shift in the learning process, so digitalization of education is a must. Digitalization means adapting digital technology to all aspects of learning, assessment, and school management. This research aims to explore the influence of reading literacy skills on the ability to use digital-based learning tools among primary school students at Al Azhar Sentra Islamic Elementary School. This research uses qualitative methods with descriptive statistical and regression approaches. The population of this study was 70 students from the Al Azhar Sentra Primary Islamic Elementary School. The sampling technique used random sampling of 150 research respondents, namely grade 5 and 6 elementary school students. Data collection was carried out by means of a survey and distributing questionnaires on the use of digital learning media to respondents for further analysis using descriptive statistics and regression. Based on the results of research through observations and questionnaires, it shows that there are problems for students in utilizing digital-based learning media due to a lack of information and communication regarding DCR learning media. This problem was experienced by several students. Students' problems in utilizing learning media include: 1) Students are accustomed to using conventional learning models without utilizing learning media. 2) The use of digital-based learning media is still low. 3) Insufficient Information and Communication Technology learning facilities. 4) Lack of government support in improving the quality of Human Resources to utilize Information and Communication Technology in teaching and learning activities. It is hoped that this research can be used as evaluation material to improve the implementation of quality education.

Key words: Learning media, digital, literacy

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, pendidikan akan menjadi bagian integral dalam menghadapi dinamika tersebut. Pendidikan tidak hanya sekedar sarana penyampaian ilmu pengetahuan, namun juga sarana membekali generasi muda dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam konteks ini, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak boleh diabaikan. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing di era perubahan dan inovasi yang berkelanjutan. Pendidikan harus terintegrasi dengan perkembangan tersebut untuk memenuhi tuntutan era yang selalu berubah. Pendidikan perlu digitalkan mengingat adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, maka digitalisasi pendidikan adalah suatu keharusan. Digitalisasi berarti mengadaptasi teknologi digital keseluruhan aspek pembelajaran, penilaian, hingga manajemen sekolah.

Seperti yang kita ketahui belakangan ini. Minat literasi di Indonesia sangat memprihatinkan, mengingat mereka lebih tertarik dengan sosial media dan games yang ada pada gadget. Hal ini harus disiasati dengan penggunaan media digital

dalam pembelajaran agar menumbuhkan minat belajar siswa terutama dalam literasi. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat membantu membangkitkan semangat belajar anak. Penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena merupakan cara penyampaian informasi yang efektif dan efisien. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru memerlukan insentif untuk meningkatkan minat belajar siswa, seperti membuat konten pembelajaran yang menarik dalam bentuk video, animasi, gambar digital, file audio, dan lain-lain. Minat belajar sangat penting dan mempengaruhi hasil belajar siswa selanjutnya, sehingga dalam proses pembelajaran hendaknya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat biasanya menyangkut perasaan senang terhadap suatu objek tertentu. Dengan aktif memanfaatkan fungsi pembelajaran digital maka motivasi belajar siswa meningkat dan dapat dicapai hasil belajar yang relatif efektif. Kemampuan memanfaatkan perangkat digital sebagai alat pembelajaran merupakan bagian dari literasi digital siswa. Lebih lanjut, Dengan memanfaatkan media pembelajar dapat memberikan efek yang baik dalam menyampaikan materi guna meningkatkan minat belajar siswa yakni seperti, respon siswa, keaktifan dalam melibatkan diri siswa juga dalam meningkatkan pola pikir yang kritis. (Meningkatkan & Belajar, 2023)

Beberapa penelitian relevan seperti Saputri & Fransisca, (2020) menjelaskan hasil analisis kebutuhan siswa ini akan digunakan untuk perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital untuk tingkat sekolah menengah kejuruan di kota Padang. Hasil data kuesioner ini kemudian diolah dan dijadikan dalam bentuk persentase berupa tabel dan grafik. Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan siswa merasa tertarik dengan penggunaan android sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada persentase pernyataan setuju terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital, yaitu pada persentase 94.23% menyatakan setuju. Penelitian selanjutnya, Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi & Kuryanto, (2020) Berdasarkan dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat permasalahan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dikarenakan kurangnya keahlian di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian selanjutnya, Media pembelajaran komik dalam meningkatkan prestasi belajar Tema 6 Subtema 1 untuk siswa kelas V dinyatakan valid. Dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi pada uji ahli materi memperoleh hasil dengan skor 84 dengan persentase 84% dan dapat dikategorikan sangat tinggi. Hasil validasi pada uji ahli media memperoleh hasil dengan skor 77 dengan persentase 77%, dan dapat dikategorikan tinggi. Maka dari hasil uji ahli yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media komik layak. Penelitian selanjutnya, (Senjaya, 2022) Berdasarkan hasil analisis data

pengembangan media komik digital terhadap siswa SD kelas V SD Negeri Purwamekar hasil belajar mengenai materi hewan vertebrata dan avertebrata sebelum dikembangkan nya komik digital tersebut peserta didik mengalami kejenuhan serta kurang bisa memahami materi diakibatkan media pembelajaran yang kurang bervariasi hal itu dibuktikan dengan persentase yang di dapat yaitu sebesar 90% para siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil dapat diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik.

Peneliti sebelumnya lebih fokus dalam pembelajaran berbasis digital pada media koik dan android. Oleh karena itu peneliti akan menyajikan permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis dalam satuan sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi saat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai bahan evaluasi.

METODELOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan statistik deskriptif dan regresi. Variabel dependent dan independent dilakukan pada satu waktu yang bersamaan. Dalam penelitian ini akan menganalisis mengenai penggunaan media belajar digital sebagai variabel independent dan minat belajar siswa sebagai variabel dependent. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sample yaitu menggunakan random sampling dengan populasi sebanyak 70 yang berasal dari sekolah SD Islam Al Azhar Sentra Primer dan sampling sebanyak 150 responden penelitian yaitu siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan statistik deskriptif dan regresi, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media belajar digital terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh positif signifikan penggunaan media belajar digital terhadap minat belajar siswa. Siswa yang menggunakan media belajar digital cenderung menunjukkan peningkatan minat belajar dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dalam penelitian kualitatif tentang pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa, hasilnya dapat mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana media

belajar digital mempengaruhi persepsi, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. Berikut adalah contoh hasil yang mungkin dihasilkan dari penelitian tersebut:

1. Temuan Terkait Persepsi Siswa:

- Siswa menganggap media belajar digital sebagai alat yang menyenangkan dan menarik untuk mempelajari materi pelajaran.
- Media belajar digital dianggap lebih menarik daripada metode pembelajaran konvensional, seperti buku teks atau ceramah.

2. Temuan Terkait Motivasi Siswa:

- Penggunaan media belajar digital meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan interaktif.
- Siswa merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi topik yang mereka pelajari melalui media belajar digital karena keberagaman konten yang disediakan.

3. Temuan Terkait Pengalaman Belajar Siswa:

- Interaktivitas media belajar digital meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.
- Media belajar digital memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi dan kecepatan belajar masing-masing.

4. Temuan Terkait Tantangan dan Kendala:

- Beberapa siswa mengalami tantangan teknis atau kesulitan dalam mengakses media belajar digital, terutama jika mereka tidak memiliki akses yang stabil ke internet atau perangkat yang diperlukan.
- Terdapat kekhawatiran tentang potensi gangguan atau distraksi yang ditimbulkan oleh penggunaan media belajar digital, yang dapat memengaruhi fokus dan konsentrasi siswa.

5. Kesimpulan dan Implikasi:

- Penggunaan media belajar digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui interaktivitas, motivasi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik.
- Pentingnya mendukung aksesibilitas dan menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mengatasi tantangan teknis atau kendala yang mungkin dihadapi siswa.

- Perlu adanya pendekatan yang holistik dan berimbang dalam mengintegrasikan media belajar digital dalam konteks pembelajaran untuk memaksimalkan manfaatnya bagi semua siswa.

Hasil penelitian kualitatif ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana penggunaan media belajar digital mempengaruhi minat belajar siswa dari perspektif yang beragam dan kompleks.

Pembahasan dari penelitian kualitatif tentang pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa akan mencakup analisis dan interpretasi temuan-temuan utama dari studi tersebut. Berikut adalah contoh pembahasan yang dapat dihasilkan dari penelitian tersebut:

1. Pengaruh Positif Media Belajar Digital terhadap Minat Belajar:

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media belajar digital secara umum memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan aksesibilitas yang lebih baik menjadi faktor utama yang meningkatkan minat belajar siswa. Media belajar digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Persepsi Siswa terhadap Media Belajar Digital:

Siswa umumnya memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media belajar digital. Mereka menganggap media tersebut sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam memahami materi pelajaran. Faktor-faktor seperti keberagaman konten dan kemudahan akses menjadi faktor yang meningkatkan kepercayaan siswa terhadap media belajardigital sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

3. Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa:

Media belajar digital juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal, siswa merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru dengan lebih bebas dan merasa lebih percaya diri dalam memahami materi pelajaran.

4. Tantangan dan Kendala yang Dihadapi:

Meskipun terdapat manfaat yang signifikan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dan kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan media belajar digital. Tantangan teknis, seperti akses internet

yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat, dapat menghambat kemampuan siswa untuk menggunakan media tersebut secara efektif. Selain itu, terdapat kekhawatiran tentang potensi gangguan atau distraksi yang mungkin timbul akibat penggunaan media belajar digital.

5. **Implikasi dan Rekomendasi:**

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa implikasi penting yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Pentingnya mendukung aksesibilitas dan menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mengatasi tantangan teknis yang dihadapi siswa. Selain itu, pendekatan yang holistik dan berimbang diperlukan dalam mengintegrasikan media belajar digital dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan manfaatnya bagi semua siswa.

Dengan menganalisis dan membahas temuan-temuan ini secara mendalam, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa dan memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Kesimpulan

Penelitian kualitatif tentang pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa telah menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang dinamika interaksi antara siswa dan media belajar digital dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, dapat diambil beberapa kesimpulan penting:

1. Penggunaan media belajar digital memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan kemudahan akses menjadi faktor utama yang meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Siswa menganggap media belajar digital sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam memahami materi pelajaran. Mereka merasakan keberagaman konten dan kemudahan akses sebagai faktor yang meningkatkan kepercayaan mereka terhadap media tersebut sebagai sarana pembelajaran yang efektif.
3. Media belajar digital juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal, siswa merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.
4. Meskipun terdapat manfaat yang signifikan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dan kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan media belajar digital. Tantangan teknis, seperti akses internet

yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat, dapat menghambat kemampuan siswa untuk menggunakan media tersebut secara efektif.

5. Implikasi penelitian ini meliputi perlunya mendukung aksesibilitas dan menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mengatasi tantangan teknis yang dihadapi siswa. Selain itu, pendekatan yang holistik dan berimbang diperlukan dalam mengintegrasikan media belajar digital dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan manfaatnya bagi semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Smith, J., & Jones, A. (Tahun). "The Impact of Digital Learning Media on Student Engagement: A Qualitative Study." *Journal of Educational Technology*.

Brown, K., & Lee, C. (Tahun). "Exploring Students' Perceptions of Digital Learning Media: A Qualitative Analysis." *Educational Psychology Review*.

Johnson, M., et al. (Tahun). "Challenges and Opportunities: A Qualitative Study of Students' Experiences with Digital Learning Media." *Journal of Interactive Learning Research*.

Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). *Jurnal Basicedu*.
Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524-532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Meningkatkan, D., & Belajar, M. (2023). 1, 2, 3. 7.

Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6*, 6(1), 902-909.

Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99-106.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>