

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS.

Revita Yuni<sup>1</sup>, Elsa Aurel A. Situmorang<sup>2</sup>, Deyren Firmansyah<sup>3</sup>,  
Tamaria br. Sidebang<sup>4</sup>, Nur Sakinah<sup>5</sup>

[revitayuni25@gmail.com](mailto:revitayuni25@gmail.com)<sup>1</sup>, [elsaaurel@mhs.unimed.ac.id](mailto:elsaaurel@mhs.unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[deyrenfirmansyah@mhs.unimed.ac.id](mailto:deyrenfirmansyah@mhs.unimed.ac.id)<sup>3</sup>, [tamariasidebang@mhs.unimed.ac.id](mailto:tamariasidebang@mhs.unimed.ac.id)<sup>4</sup>,  
[sakinahasiswaunimed@mhs.unimed.ac.id](mailto:sakinahasiswaunimed@mhs.unimed.ac.id)<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif menggunakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan. Penelitian ini meninjau pendapat para ahli di bidang pendidikan, teknologi pembelajaran, dan psikologi pendidikan, serta studi kasus yang telah dipublikasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui interaktivitas, fleksibilitas, dan personalisasi pengalaman belajar. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kebutuhan akan pelatihan bagi pendidik harus diatasi untuk mengoptimalkan manfaat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai peran media pembelajaran digital dalam pendidikan IPS dan berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan, Teknologi Pembelajaran, Psikologi Pendidikan, Studi Kepustakaan.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan individu. Di era digital saat ini, media pembelajaran digital menjadi sebuah alternatif yang semakin populer dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran digital adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang mencakup beragam aspek kehidupan sosial, budaya, dan politik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam kesuksesan pembelajaran siswa, dan penggunaan media pembelajaran digital diyakini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan.

Menurut Prof. Dr. Budi Santoso (2020: 45), penggunaan media pembelajaran digital dapat merangsang minat belajar siswa melalui visualisasi yang menarik dan pengalaman belajar yang lebih personal. Pendapat Dr. Maria Wijaya (2018:112-125) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kolaboratif, kreatif, dan adaptif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengumpulkan dan menganalisis pendapat serta pandangan para ahli dalam bidang pendidikan, teknologi pembelajaran, dan psikologi pendidikan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, serta memberikan

kontribusi yang berharga dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital ini.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini, sering dikenal sebagai tinjauan literatur. Tinjauan literatur adalah analisis menyeluruh dari penelitian yang telah dilakukan pada subjek tertentu untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang diketahui dan apa yang tidak diketahui, untuk menemukan pembenaran untuk penelitian sebelumnya, atau untuk menghasilkan ide untuk penelitian baru. Banyak sumber, termasuk artikel dari berbagai peneliti, jurnal yang terindex sinta, yang dijadikan bahan untuk studi literatur.

Metode studi kepustakaan terdiri dari sejumlah tugas yang berkaitan dengan cara mengumpulkan informasi dari perpustakaan, membaca dan mencatat, serta mengatur perlengkapan menulis. Sebuah penelitian tinjauan literatur adalah gaya penulisan yang digunakan, dan berfokus pada hasil penulisan yang terkait dengan subjek atau variabel penulisan.

Variabel penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas, dan variabel tetap.

- a. Variabel bebas: Dalam penelitian ini, variabel bebas merepresentasikan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital.
- b. Variabel tetap: variabel Y yang terdapat di dalam penelitian ini Motivasi Belajar Siswa.

Penelitian ini memakai cara pengumpulan data hasil penelitian yang telah dilakukan dan dipublikasikan di jurnal online lokal yang menjadi dasar data yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan Scholar, peneliti mencari makalah penelitian yang telah dipublikasikan secara online dengan menggunakan istilah media pembelajaran, digital, dan motivasi belajar. Data dikumpulkan melalui penyaringan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh penulis dari setiap publikasi yang digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips. Mengingat kembali sekarang ini era digital yang sangat berkembang cepat, dan didalam memberikan pendidikan yang up to date sebagai pendidik yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang modern dengan menggunakan media pembelajaran digital, maka hal ini bisa mendapatkan motivasi belajar bagi peserta didik. Meramu bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, sebab meramu bahan ajar tidak monoton pada teks, tetapi dapat diramu lebih seni dan menarik karena digabungkan gambar, audio, video dan animasi, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik Muhasim (2017).

Pada peneliti terdahulu Dinarti & Purbanigrum (2014) menyatakan bahwa selama ini pembelajaran IPS disekolah masih bersifat konvensional. Tetapi pada penelitian AINU (2023). Menyatakan didalam penelitiannya bahwa pembelajaran IPS ini sudah mulai menggunakan media pembelajaran digital, dan pembelajaran digital yang digunakan itu merupakan Peta Digital ArcGIS, Pengertian ArcGIS di sini merupakan salah satu software yang dikembangkan oleh ESRI (Environment Science & Research Institute) yang merupakan kumpulan fungsi-fungsi dari berbagai macam software GIS. Software

ArcGIS adalah software yang dapat membuat peta digital, selain itu software ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang lain seperti memberi warna, memberi gambar, foto dan memberi keterangan deskripsi secara detail. Untuk saat ini memang belum semua pembelajaran IPS mampu menggunakan media pembelajaran digital, tetapi sebagian dari pembelajaran IPS sudah bisa menggunakan media pembelajaran digital sehingga ini bisa membuat peserta didik memiliki motivasi belajar yang meningkat.

Motivasi merupakan serapan dari “motivation” yang berarti suatu daya atau kondisi seseorang untuk melakukan sesuatu atau bertindak. Motif tersebut tidak bisa diindikasikan secara langsung, akan tetapi dengan melalui identifikasi-identifikasi perilakunya atau dapat distimulus dengan rangsangan- rangsangan agar seseorang tersebut dapat terdorong untuk melakukan suatu perilaku tertentu Puspitasari & Siska (2022). Didefinisikan oleh Robbins dan Judge (2013) bahwa motivasi merupakan suatu proses bagi seseorang dalam menindaklanjuti sebuah keseriusan, ketekunan dan cita- cita yang mendorong seseorang untuk menggapai sebuah tujuan. Maka jika dilihat dari semua penelitian yang sudah dilakukan yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital ini sangat mempengaruhi terhadap peningkatan peserta didik.

Media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Siswa yang menggunakan media pembelajaran digital menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam proses belajar. Video dan animasi membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah, sementara kuis interaktif memberikan feedback langsung yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, fleksibilitas dalam mengakses materi kapan saja memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, yang meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penggunaan media pembelajaran digital. Akses internet yang terbatas dan kurangnya perangkat teknologi yang memadai menjadi hambatan bagi beberapa siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pemerintah untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai agar semua siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran digital dengan optimal.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Media digital memberikan berbagai keunggulan seperti interaktivitas, fleksibilitas, dan keterlibatan aktif siswa yang secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar.

Namun, implementasi media pembelajaran digital harus diiringi dengan peningkatan akses dan infrastruktur teknologi untuk memastikan kesetaraan dalam akses pendidikan. Diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah, pemerintah, dan pihak terkait untuk mengatasi hambatan teknologi yang dihadapi oleh siswa.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran digital serta mengidentifikasi strategi terbaik untuk meningkatkan akses teknologi bagi semua siswa. Hal ini penting untuk memastikan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran digital dapat dirasakan oleh seluruh siswa, tanpa terkecuali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Peta Digital ArcGIS Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1), 91-100.
- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). "Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile: Studi Kasus dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(3), 213-227.
- Chen, C. M., & Kao, H. L. (2019). "Penggunaan Platform E-Learning dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi". *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 31(4), 289-303.
- Dinarti, C., & Purbaningrum, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengklasifikasikan Benda Kelompok B di TK Permata Bangsa. *PAUD Teratai*, 3(3), 1-7.
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77.
- Permana, A. (2021). "Efektivitas Platform E-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 23(2), 134-145.
- Pintrich, P. R. (2003). "Perspektif Ilmu Motivasi dalam Peran Motivasi Siswa dalam Konteks Pembelajaran dan Pengajaran". *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 95(4), 667-686.
- Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1252-1262.
- Rachman, D. (2020). "Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa di Mata Pelajaran Sains". *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(1), 45-59.
- Robbins, S. P. (2013). dan Judge TA. *Organizational Behavior*.
- Santoso, B. (2020). "Implementasi Media Pembelajaran Digital dalam Konteks Pembelajaran IPS di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 45-60.
- Santrock, J. W. (2011). "Psikologi Pendidikan" (5th ed.). Jakarta: Kencana.
- Savenye, W. C., & Robinson, R. S. (2004). "Masalah dan Metode Penelitian Kualitatif: Pengantar bagi Teknolog Pendidikan". *Buku Pegangan Penelitian untuk Komunikasi Pendidikan dan Teknologi*, 2, 1095-1127.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). "Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi". Jakarta: Indeks
- Warsita, B. (2008). "Media Pembelajaran: Peran dan Pengembangannya". Jakarta: Kencana.
- Wijaya, M. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(3), 112-125.
- Zain, A. (2019). "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 198-210.