



PERAN MEDIA DIGITAL TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA SMPN 1 PELALAWAN

Tutut Ismi Wahidar¹, Adira Suty Sabilla Putri Sandry², Akhma Awsi Essa Nurzafitri³, Ghelifira Auliya Rabbani Anedin⁴, Khairunnisa Nurhafizah⁵, Okta Syatika⁶, Arsy Dai Rahman Purba⁷, Fauzan Budiansyah⁸, Vanes Andrean Ahilia⁹, Fitria Dwinta Sari¹⁰, Silvi Dewita¹¹

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

^{7,8,9}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

^{10,11}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Article Information

Article history:

Received September 18, 2023

Approved September 26, 2023

Keywords:

Media Digital, Semangat Belajar, Integrasi Teknologi, Pembelajaran Interaktif, SMPN 01 Pelalawan

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan media digital terhadap semangat belajar siswa/siswi di SMPN 01 Pelalawan. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara dengan siswa/siswi dan observasi lingkungan belajar. Hasil menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran memang memberikan dorongan signifikan terhadap semangat belajar siswa/siswi di SMPN 01 Pelalawan, namun pada beberapa bagian seperti buku fisik dan pergi ke sekolah—pembelajaran tatap muka—tidak dapat digantikan begitu saja oleh peran digitalisasi. Media digital menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Meskipun terdapat tantangan akses dan teknis, implikasi penelitian ini menekankan pada peran penting media digital dalam memotivasi dan meningkatkan partisipasi siswa/siswi dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This research explores the impact of using digital media on students' enthusiasm for learning at SMPN 01 Pelalawan. Using a qualitative approach, this research collects data through interviews with students and observations of the learning environment. The results show that the integration of digital media in learning does provide a significant boost to students' enthusiasm for learning at SMPN 01 Pelalawan, but in some areas such as physical books and going to school—face-to-face learning—cannot simply be replaced by the role of

digitalization. Digital media creates learning that is more interesting, interactive, and suits students' learning styles. Even though there are access and technical challenges, the implications of this research emphasize the important role of digital media in motivating and increasing student participation in the learning process.

© 2023 EJOIN

*Corresponding author email: tutut.ismiwahidar@lecturer.unri.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam bentuk media digital, telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu sektor yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan ini adalah pendidikan. Media digital telah membuka peluang baru untuk meningkatkan metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini akan fokus pada peran media digital dalam meningkatkan semangat belajar siswa/siswi di SMPN 01 Pelalawan.

SMPN 01 Pelalawan, sebagai salah satu lembaga pendidikan di wilayah, dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang inspiratif dan berdaya guna bagi para murid. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi berbagai tantangan pembelajaran saat ini. Pemanfaatan media digital, seperti komputer, internet, perangkat mobile, dan platform pembelajaran daring, memiliki potensi besar untuk mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif, menarik, dan berkolaborasi.

Semangat belajar siswa merupakan faktor kunci dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat mempengaruhi hasil akhir yang dicapai. Oleh karena itu, peran media digital tidak hanya terbatas pada memfasilitasi akses informasi, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar siswa. Media digital memiliki potensi untuk menghadirkan variasi materi pembelajaran yang menarik, simulasi visual, serta interaksi yang lebih personal antara siswa dan materi pembelajaran.

Melalui penelitian tersebut, tim penelitian berusaha untuk menganalisis bagaimana penggunaan media digital di SMPN 01 Pelalawan telah mempengaruhi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam konteks tersebut, kami akan mengeksplorasi pendapat siswa dan dampak nyata dari integrasi media digital terhadap pembelajaran serta semangat belajar di sekolah. Diharapkan hasil penelitian tersebut dapat memberikan wawasan berharga mengenai strategi efektif dalam pemanfaatan media digital dalam mendukung pembelajaran yang bermakna dan semangat belajar yang tinggi.

Dengan demikian, hasil penelitian tersebut diharapkan dapat relevan untuk menghadapi era dimana teknologi digital semakin menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan membentuk cara-cara baru dalam pendidikan. Hasil penelitian tersebut juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif baik itu bagi perbaikan proses pembelajaran, sebagai masukan untuk di masa yang akan datang serta pemberdayaan siswa/siswi di SMPN 01 Pelalawan.

METODOLOGI

Metodologi penelitian ini menguraikan langkah-langkah yang digunakan dalam pengumpulan data serta pendekatan yang diterapkan. Pengumpulan data dimulai pada tanggal 24 Juli 2023 dengan menggunakan Google Form sebagai alat survey. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari seluruh murid SMP 01 Pelalawan sebagai partisipan. Namun, selama proses pengumpulan data, beberapa kendala muncul, seperti partisipan yang lambat dalam mengirimkan formulir dan kesulitan yang dialami oleh beberapa peserta dalam mengisi formulir. Selain pengumpulan data melalui survei online, penelitian ini juga melibatkan wawancara tambahan terhadap 10 responden yang dipilih karena dinilai sebagai siswa berprestasi di sekolah. Wawancara tambahan ini dilaksanakan selama jam istirahat sekolah dan bertujuan untuk mendapatkan informasi tambahan serta pandangan mereka terkait pendidikan melalui media digital. Namun, saat melakukan wawancara, terdapat hambatan yaitu beberapa siswa tidak sepenuhnya antusias dalam menjawab pertanyaan, dan mereka cenderung memberikan jawaban singkat tanpa elaborasi yang mendalam.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mendeskripsikan secara detail pandangan, pengalaman, dan persepsi partisipan terkait pendidikan melalui media digital. Dengan menggabungkan data survei online dan wawancara, penelitian ini berusaha memberikan gambaran yang komprehensif tentang topik yang diteliti. Data dari survey online memberikan pandangan kuantitatif, sedangkan wawancara memberikan wawasan kualitatif yang lebih mendalam. Dengan demikian, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk merinci serta menggambarkan persepsi partisipan terkait fenomena yang sedang diteliti.

Metode Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Dalam menganalisis data-data yang telah diperoleh melalui survei terhadap siswa dan siswi SMPN 1 Pelalawan, tim peneliti menggunakan Skala Likert dalam kuesioner yang diberikan kepada responden. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk menimbang setuju atau tidaknya seseorang terhadap suatu program yang direncanakan, pelaksanaan program, dan tingkat keberhasilannya. Skala ini juga dapat digunakan untuk mengukur pandangan seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa dan fenomena sosial. Nazir (2004) berpendapat bahwa Skala Likert merupakan sebuah skala psikometrik dan salah satu teknik dalam kuesioner yang dapat digunakan dalam evaluasi suatu program atau perencanaan kebijakan.

Dalam kuesioner yang menggunakan Skala Likert, model pertanyaan yang digunakan adalah close-ended question. Berdasarkan kuesioner tersebut, terdapat lima pilihan jawaban dengan skor masing-masing, yaitu:

Tabel 1. Skala Likert

<u>Pilihan Jawaban</u>	<u>Singkatan</u>	<u>Skor</u>
Sangat <u>Setuju</u>	SS	5
<u>Setuju</u>	S	4
<u>Netral</u>	N	3
Tidak <u>Setuju</u>	TS	2
Sangat Tidak <u>Setuju</u>	STS	1

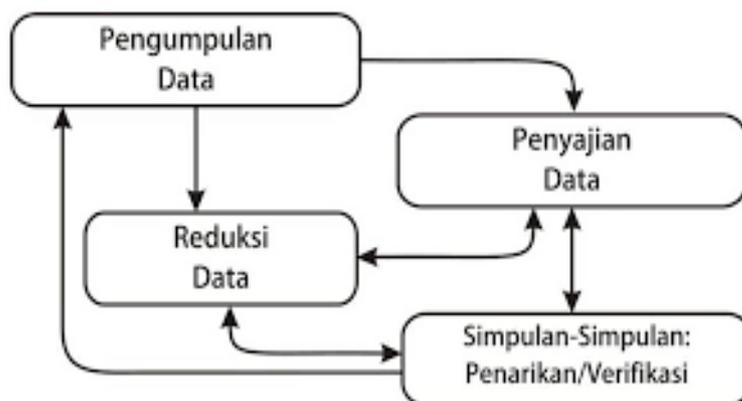
Untuk menentukan rata-rata efektivitas, tim peneliti menggunakan teori Kaplan & Norton (2000).

Tabel 2. Rata-Rata Efektivitas

Skor	Interval Skor	Kategori
1	1 – 1,79	Sangat Tidak <u>Menarik</u>
2	1,8 – 2,59	Tidak <u>Menarik</u>
3	2,6 – 3,39	<u>Netral</u>
4	3,4 – 4,91	<u>Menarik</u>
5	4,2 – 5	Sangat <u>Menarik</u>

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif bertujuan untuk menyusun data-data yang diperoleh dengan cara yang sistematis, sehingga dapat dipahami maknanya dan dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan 10 orang responden yang telah mengisi kuesioner. Perolehan data tersebut kemudian dianalisis oleh tim peneliti dengan beberapa tahapan berikut:



Gambar 1. Bagan Metode Analisis Data

Metode analisis data kualitatif ini digunakan oleh tim peneliti untuk memperkuat hasil dari perolehan data kuantitatif yang telah didapatkan sebelumnya. Setelah mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, dilakukan proses reduksi data yang ditujukan untuk memilah dan menyederhanakan data yang telah diperoleh, sehingga akan memudahkan tim peneliti untuk menentukan data-data yang akan disajikan kepada orang lain dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis media digital merupakan salah satu metode pembelajaran yang sudah sangat lumrah di era digital seperti saat ini. Digitalisasi menyebabkan adanya manusia tidak dapat lepas dari yang namanya perangkat digital. Hal ini dikarenakan segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada saat ini sebagian besar telah mengandalkan efisiensi dan efektivitas dari teknologi digital, begitu pula dalam proses pembelajaran. Efektivitas tersebut membuat media digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Untuk menemukan korelasi antara penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dengan peningkatan semangat belajar siswa, tim peneliti melakukan studi kasus terhadap siswa dan siswi SMPN 1 Pelalawan melalui beberapa kegiatan yang dilaksanakan di dalam lingkungan sekolah. Beberapa kegiatan tersebut ialah sosialisasi manfaat sosial media bagi pengembangan diri, post-test menggunakan website quiz kahoot, serta survei dan wawancara terhadap siswa dan siswi SMPN 1 Pelalawan. Dari kegiatan tersebut, tim peneliti berhasil melakukan observasi terhadap tingkat semangat belajar siswa/i SMPN 1 Pelalawan dan keterkaitannya dengan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Setelah melakukan observasi dan survei, tim peneliti berusaha untuk menganalisis ketertarikan peserta didik di sekolah tersebut terhadap pembelajaran yang berbasis media digital.



Gambar 2. Wawancara Siswa/i SMPN 1 Pelalawan terkait metode pembelajaran berbasis media digital

1. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Media Digital

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, terdapat 31 partisipan yang bersedia untuk menjadi responden dan mengisi survey secara online. Dari 31 responden tersebut, tim peneliti berhasil mendapatkan data, sebagai berikut:

Tabel 3. Tabulasi Kuesioner Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran

Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	149	139	120	33	24

Berbasis Media Digital

Data yang diperoleh dari hasil survei tersebut kemudian diolah oleh tim peneliti untuk mendapatkan nilai rata-rata ketertarikan peserta didik di SMPN 1 Pelalawan terhadap pembelajaran berbasis media digital dengan menggunakan rumus:

$$RK = \frac{JSK}{JK}$$

RK = Rata-Rata Ketertarikan

JSK = Jumlah Skor Kuesioner

JK = Jumlah Kuesioner

$$RK = \frac{(5 \times 149) + (4 \times 139) + (3 \times 120) + (2 \times 33) + (1 \times 24)}{465}$$

Maka didapatkan, $RK = \frac{1751}{465} = 3,76$

Berdasarkan perhitungan rata-rata ketertarikan, didapatkan nilai **3,76**. Maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan siswa dan siswi SMPN 1 Pelalawan terhadap metode pembelajaran berbasis media digital termasuk ke dalam kategori **MENARIK**.

2. Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Digital di SMPN 1 Pelalawan

Berdasarkan hasil penelitian mendalam terhadap 10 orang siswa dan siswi di SMPN 1 Pelalawan, tim peneliti berhasil mendapatkan fakta bahwa mayoritas dari peserta didik di sekolah tersebut telah familiar dengan teknologi informasi dan media digital. Sebagian besar juga telah memanfaatkan media digital untuk menunjang proses pembelajaran secara individu. Akan tetapi, pemanfaatan tersebut hanya dilakukan diluar lingkungan sekolah saja. Kegiatan belajar dan mengajar di SMPN 1 Pelalawan masih lebih sering menggunakan metode belajar konvensional di mana sumber pembelajaran hanya dipusatkan pada guru dan siswa hanya ditempatkan sebagai penerima.

Menurut Djamarah, metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang menggunakan model tradisional atau ceramah yang dibarengi dengan pembagian tugas dan latihan (dalam Kholik, 2011). Dalam metode pembelajaran tersebut, media yang biasanya digunakan untuk menunjang Proses Belajar Mengajar (PBM) adalah buku dan papan tulis. Media yang digunakan dalam pembelajaran inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Dari hasil analisis kuesioner di atas, telah didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berbasis media digital merupakan metode yang menarik bagi siswa dan siswi di SMPN 1 Pelalawan. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, ketertarikan tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang berbasis media digital dianggap lebih menyenangkan dan tidak monoton. Metode pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, yang kemudian dapat memantik pemikiran kritis dari peserta didik.

Meskipun dianggap menarik, 50% dari siswa yang diwawancarai oleh tim peneliti mengaku lebih memilih metode pembelajaran konvensional seperti yang mereka gunakan biasanya. Hal ini dikarenakan guru atau tenaga pengajar di SMPN 1 Pelalawan sangat jarang bahkan hampir tidak pernah menggunakan metode pembelajaran yang berbasis media digital. Fakta tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di SMPN 1 Pelalawan masih belum terbiasa dengan adanya peran media digital dalam proses pembelajaran mereka. Hal dapat dibuktikan dengan adanya jawaban yang bertolak belakang dari seluruh peserta didik yang diwawancarai oleh tim peneliti ketika ditanya tanggapannya terkait aktivitas quiz interaktif menggunakan website Kahoot saat kegiatan sosialisasi. Seluruh peserta didik yang diwawancarai mengatakan bahwa quiz online merupakan aktivitas pembelajaran yang sangat menyenangkan dan menginginkan metode tersebut diterapkan di dalam kelas.

Pembahasan

Pengertian media digital dalam konteks pendidikan

Media digital dalam pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi dan alat-alat digital untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran. Ini mencakup pemanfaatan berbagai jenis teknologi digital, seperti perangkat keras (komputer, tablet, smartphone) dan perangkat lunak (aplikasi, platform online) untuk mendukung pembelajaran siswa dan interaksi antara pengajar dan siswa. Tujuan utama dari

penggunaan media digital dalam pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan efektif.

Pengenalan media digital dalam konteks pendidikan telah mengubah lanskap pembelajaran secara mendalam. Era teknologi informasi yang terus berkembang telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa dan pengajar berinteraksi dengan konten pembelajaran, berkolaborasi, dan mengakses informasi. Media digital, yang mencakup berbagai bentuk teknologi dan perangkat, telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyesuaikan pendekatan pembelajaran, dan merangsang rasa ingin tahu siswa.



Gambar 3. Sosialisasi Media Digital kepada Siswa/i SMPN 1 Pelalawan

Konsep semangat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya

Semangat dapat didefinisikan sebagai kepuasan total yang diperoleh seseorang dari pekerjaannya, kelompok kerjanya, atasannya, organisasi tempat dia bekerja dan lingkungannya. Ini umumnya berkaitan dengan perasaan kenyamanan, kebahagiaan, dan kepuasan individu. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar juga merupakan sesuatu yang dilakukan untuk menguasai hal tertentu. Sehingga semangat belajar dapat diartikan sebagai perasaan yang sangat kuat yang dirasakan oleh setiap orang dan merupakan bagian fundamental dari kegiatan belajar sehingga seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Semangat belajar merupakan segala usaha dalam diri sendiri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Semangat belajar sangat penting dalam kegiatan belajar, sebab adanya semangat mendorong siswa meningkatkan prestasi belajar dan sebaliknya kurang semangat belajar akan menurunkan prestasi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi semangat belajar

1. Faktor intrinsik
 - a. Minat

Minat termasuk dalam motivasi intrinsik. Siswa melakukan tugas terhadap mata pelajaran yang diminatinya akan menimbulkan afek positif seperti perasaan bahagia dan kesukaan. Siswa tersebut lebih intensif memfokuskan konsentrasinya dan kognitifnya. Pelajaran yang mereka lakukan cenderung lebih terorganisir, bermakna, dan terperinci seperti mengaitkan materi saat ini dengan materi terdahulu, mengaitkan beberapa ide, membuat gambar visual, mengidentifikasi penerapannya, dan menarik kesimpulan.

b. Ekspektasi dan Nilai

Motivasi melaksanakan tugas bergantung pada dua variabel yaitu ekspektasi dan nilai. Siswa harus mempunyai ekspektasi atau harapan tinggi untuk sukses (ekspektasi karir). Ekspektasi karir yaitu harapan untuk sukses mencari karir yang baik berdasarkan pada kemampuan, pengalaman, pengetahuan, dan keahlian yang dimiliki berdasarkan dari apa yang dipelajari." Siswa dapat menarik kesimpulan tentang peluang kesuksesan belajarnya dilihat dari faktor-faktor seperti: sejarah kegagalan dan kesuksesan belajar di masa lalu, ketersediaan dukungan dan sumber daya, usaha yang dilakukan, dan kualitas pengajaran.

Variabel kedua yaitu nilai. Siswa harus yakin bahwa dalam belajar dan mengerjakan tugas terdapat manfaat langsung dan tidak langsung yang akan mereka raih. Terdapat empat hal yang mempengaruhi tinggi rendahnya nilai diantaranya: arti penting, manfaat, dan minat.

Kegiatan dianggap memiliki nilai ketika kegiatan tersebut diasosiasikan dengan kualitas pribadi yang diharapkan. Hal ini menjelaskan bahwa kegiatan tersebut dianggap penting. Misal, seorang siswa berkeinginan untuk pandai karena ia beranggapan bahwa orang berprestasi dan pintar pasti mengedepankan keberhasilan akademik. Untuk meraih kesuksesan akademik, belajar memiliki nilai yang sangat penting baginya. Kegiatan dapat bernilai tinggi ketika dipandang sebagai sarana meraih tujuan yang diharapkan. Hal ini diartikan sebagai kegiatan memiliki kegunaan. Contohnya, seorang siswa belajar dengan tekun agar dapat diterima perguruan tinggi pilihannya. Hal ini belajar berguna sebagai alat untuk masuk perguruan tinggi.

Nilai mempengaruhi hal yang dipilih siswa, misal pilihan ekstrakurikuler dan pilihan mata pelajaran yang disukai. Sedangkan ekspektasi berhubungan dengan prestasi dan usaha siswa, sebagai contoh nilai rata-rata dikelas."

c. Tujuan

Perilaku manusia sebagian besar terarah pada tujuan. Secara psikologis tujuan belajar terdapat beberapa jenis. Pertama, tujuan prestasi. Motivasi prestasi merupakan sifat general yang selalu ditampilkan siswa diberbagai bidang. Motivasi prestasi memiliki bentuk berbeda bagi setiap individu sesuai dengan tujuan yang ingin diraihnya. Tujuan-tujuan yang diantaranya tujuan penguasaan yaitu keinginan untuk meraih pengetahuan tambahan atau menguasai keterampilan, tujuan performa yaitu keinginan menampilkan diri menjadi orang yang kompeten di pandangan orang lain. Pada tujuan performa terkadang mempunyai aspek perbandingan sosial. sebagian besar siswa melihat prestasi diri sendiri dan perbandingan dengan prestasi temannya.

Kedua yaitu tujuan penghindaran kerja. Seringkali siswa ingin terhindar dari hasil kerja yang buruk di kelas. Pada kesempatan yang lain mereka berpeluang untuk menghindari pekerjaan kelas atau tidak berusaha maksimal dalam mengerjakan tugas. Hal ini menggambarkan bahwa kemungkinan siswa memiliki tujuan menghindari pekerjaan banyak. Strategi yang mereka lakukan untuk menghindari pekerjaan seperti memprotes tugas yang berat dan melakukan aktivitas dalam kelas di luar kegiatan belajar. Dua sebab yang menciptakan siswa melakukan tujuan penghindaran performa yaitu kemampuan yang rendah dan kemungkinan bahwa mereka belum mengerti manfaat dari mempelajari pelajaran. Siswa yang memiliki tujuan penghindaran kerja terjadi ketika mereka tidak mempunyai motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik untuk mencapai tujuannya.

Tujuan sosial. Sebagian besar siswa memiliki prioritas terhadap interaksi yang dilakukan dengan temannya. Tujuan sosial yang ingin mereka raih melalui interaksi yang dilakukan bersama temannya berbeda satu sama lain. Beberapa hal yang bisa menjadi prioritas atau tujuan sosial siswa yaitu membentuk hubungan sosial yang akrab dan ramah, memperoleh pengakuan dari orang lain, mencari popularitas dan status di antara teman-teman, menjadi bagian dari kelompok yang saling mendukung dan membantu orang lain. Siswa yang ingin memperoleh pengakuan dan perhatian lebih dari guru cenderung berusaha untuk mendapat nilai yang baik dan berusaha mengejar tujuan performa. Siswa yang ingin mencari relasi yang akrab dengan teman sekelas dan ingin mendukung satu sama lain cenderung antusias pada kegiatan pembelajaran kooperatif dan suka belajar kelompok.

2. Faktor ekstrinsik

a. Keluarga

Keluarga adalah lingkungan primer dan pertama yang mengajarkan landasan dasar pendidikan di sekolah dan masyarakat. Faktor fisik dan faktor sosial psikologi mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor fisik diantaranya: keadaan rumah, sarana dan prasarana dalam belajar, suasana rumah dan suasana lingkungan sekitar.

Faktor sosial psikologis dalam keluarga diantaranya: keutuhan keluarga, iklim belajar, iklim psikologis, dan hubungan antar anggota. Keluarga yang tidak harmonis kurang memberikan motivasi belajar siswa karena terdapat kesenjangan pelaksanaan tugas keluarga. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar.

Iklim psikologis yaitu perasaan atau suasana afektif dalam keluarga. Iklim psikologis yang baik yaitu diiringi oleh rasa keterbukaan, rasa sayang, saling mempercayai, akrab, dan saling memiliki. Iklim psikologis yang baik dan sehat akan mendorong kelancaran belajar karena suasana tersebut mampu memberi ketenangan, rasa percaya diri dan motivasi belajar.

b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah yakni lingkungan tempat siswa dibiasakan dengan nilai-nilai tata tertib kegiatan belajar mengajar berbagai bidang study yang dapat meresap kedalam hati nurani." Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan akademis. Lingkungan fisik diantaranya: lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, media belajar, dan sumber belajar. Lingkungan sosial mencakup hubungan siswa dengan guru, teman, dan karyawan. Sedangkan lingkungan akademis diantaranya pelaksanaan belajar mengajar dan kegiatan kokurikuler. Sekolah yang mempunyai aktivitas belajar yang baik, menunjangnya sarana dan prasarana, suasana akademis yang bagus akan mendorong semangat belajar siswa di sekolah.

Integrasi media digital dalam kurikulum sekolah

Perkembangan pesat dalam dunia digital telah secara alami mengintegrasikan media digital ke dalam dunia pendidikan, membuka peluang dampak positif bagi pendidik, peserta didik, dan praktisi pendidikan. Pembelajaran berbasis digital muncul sebagai alternatif yang fleksibel, memungkinkan akses jarak jauh, dan lebih dekat dengan peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media digital menjadi sarana penting dalam pembelajaran digital, yang memiliki urgensi dan manfaat yang signifikan.

Keberadaan pembelajaran berbasis digital memiliki urgensi yang mendalam. Pertama, mengembangkan kemampuan pendidik untuk kreatif dan kritis dalam menggunakan media. Kedua, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengalaman baru yang

membuat peserta didik lebih aktif. Ketiga, memenuhi kebutuhan siswa melalui inovasi pembelajaran digital, yang dapat mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan kemampuan imajinasi peserta didik. Keempat, menyajikan materi yang sesuai dengan tuntutan paradigma baru dalam pendidikan. Kelima, memenuhi tuntutan pasar dengan mendorong peserta didik untuk mendalami teknologi secara lebih mendalam.

Pengaplikasian pembelajaran digital memiliki dampak positif yang signifikan bagi satuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik. Ini memungkinkan transformasi dalam aspek tempat pelaksanaan, suasana pembelajaran, metode pengajaran, dan daya tangkap pembelajar. Integritas kurikulum yang mengedepankan dimensi keilmuan seperti pedagogik, keterampilan hidup, kolaborasi, dan berpikir kritis menjadi fokus. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital mendorong karakter dan kualitas peserta didik melalui dimensi keilmuan yang kuat. Integrasi media digital dalam kurikulum mencerminkan pergeseran yang penting dalam pendidikan menuju era digital. Melalui pemanfaatan teknologi digital, pendidikan menjadi lebih inklusif, dinamis, dan adaptif. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis digital bukan hanya pilihan, tetapi juga merupakan kebutuhan untuk mendukung perkembangan pendidikan yang relevan dan kompetitif di era modern.

Contoh bentuk integrasi media digital dalam kurikulum pembelajaran dapat dilihat melalui pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). TPACK merupakan suatu kerangka kerja yang menggabungkan tiga komponen utama: pengetahuan tentang konten, pengetahuan tentang pedagogi, dan pengetahuan tentang teknologi. Dalam konteks pendekatan TPACK, terdapat tujuh komponen yang dapat digunakan oleh guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Komponen-komponen tersebut mencakup CK (Content Knowledge), PK (Pedagogical Knowledge), TK (Technological Knowledge), TPK (Technological Pedagogical Knowledge), TCK (Technological Content Knowledge), PCK (Pedagogical Content Knowledge), dan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Pendekatan TPACK digunakan di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) untuk mendukung pembelajaran dalam era digital. Salah satu contoh konkret dari penerapan pendekatan TPACK di SIKL adalah melalui penggunaan Blended Learning. Blended learning menggabungkan komponen teknologi, pedagogi, dan pengetahuan dalam satu pendekatan. Dengan mengadopsi Blended Learning, pembelajaran dapat dijalankan dengan efektif di SIKL. Pendekatan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta antara peserta didik satu sama lain tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Integrasi Blended Learning dalam kurikulum membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, menggabungkan interaksi langsung dengan pendidik dan rekan sekelas dengan akses ke materi dan sumber daya digital. Dengan demikian, SIKL menerapkan pendekatan TPACK dengan memanfaatkan Blended Learning sebagai salah satu strategi untuk memaksimalkan potensi media digital dalam pembelajaran.

Jenis-jenis media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran

Terdapat tiga kategori media pembelajaran: media penyaji, media objek, dan media interaktif. Setiap kelompok media tersebut menghasilkan jenis media tertentu. Guru harus mempertimbangkan banyak hal, seperti tujuan media, sasaran siswa, fitur, waktu penggunaan, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan kualitas teknis.

Media pembelajaran termasuk teknologi digital. Teknologi digital sebagai media pembelajaran telah menjadi pilihan alternatif yang sangat sesuai dengan kebiasaan dan lingkungan peserta didik di zaman sekarang. Tidak dapat dipungkiri bahwa media ini sangat canggih dan memenuhi kebaruan (novelty) yang biasanya dikenal oleh siswa.

Peserta didik generasi saat ini terbiasa dengan teknologi digital. Ini adalah sesuatu yang masuk akal karena setiap generasi memiliki fitur unik yang disesuaikan dengan zamannya.

1. Multimedia Interaktif

Secara terminologi, multimedia terdiri dari kombinasi berbagai media seperti teks, suara, gambar, animasi, video, dan lain-lain yang digunakan secara sinergis dengan menggunakan komputer dan perangkat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Ini berarti bahwa setiap elemen multimedia harus diproses dan dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya (Surjono, 2017).

2. Video digital dan animasi

Kemajuan teknologi mendorong banyak perubahan pada diri siswa. Kebutuhan akan buku teks dan buku tulis secara bertahap berkurang. Dengan kemajuan teknologi, ada banyak pilihan pembelajaran yang lebih baik dan menarik bagi siswa. Selama sepuluh tahun terakhir, pembelajaran berbasis video, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis video, telah menjadi tren dalam pendidikan online.

Sejak diciptakan, pembelajaran berbasis video telah menarik perhatian akademisi karena otak manusia terhubung untuk mengamati dan tertarik pada gerakan. Selain teks, video dapat membuat sesuatu lebih menarik. Animasi, misalnya, dapat menjelaskan ide apa pun yang sulit, membuat anak-anak dan orang dewasa tertidur. Termasuk video instruksional yang tersebar di media YouTube.

Pembelajaran berbasis video dapat mempercepat penyerapan, mempertahankan pengetahuan, dan mengingat dengan baik. Sekitar 90% informasi yang diterima siswa dari luar negeri untuk bertahan dan berkembang adalah visual. Karena manusia pada dasarnya dapat memproses gambar enam puluh ribu kali lebih cepat daripada teks biasa. Pembelajaran berbasis video seringkali lebih baik daripada pembelajaran konvensional di kelas.

Terdapat beberapa jenis video pembelajaran, seperti:

- a. Microvideo: Video instruksional pendek yang membahas satu topik khusus. Mereka dapat digunakan untuk menjelaskan konsep sederhana atau rumit dalam beberapa rangkaian video.
 - b. Tutorial: Video yang berisi instruksi proses atau langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Video ini biasanya berdurasi dua hingga sepuluh menit dan menggunakan berbagai pendekatan pengajaran. Kadang-kadang disebut sebagai video cara melakukannya
 - c. Video pelatihan: Video pelatihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan tertentu. Ini biasanya membahas topik interpersonal atau terkait pekerjaan, seperti pelatihan perangkat keras dan perangkat lunak. Untuk meningkatkan interaksi, video pelatihan sering menggunakan cuplikan orang nyata.
 - d. Screencast: Sebuah video yang terutama terdiri dari rekaman layar yang digunakan untuk mengajarkan seseorang untuk melakukan tugas atau berbagi informasi.
 - e. Presentasi dan Penyampaian: Sebuah presentasi atau rekaman yang disimpan untuk dipelajari oleh audiens. Ini terdiri dari webcam, materi, presentasi audio, dan slide PowerPoint.
 - f. Animasi: Video animasi dapat terdiri dari animasi digital lengkap yang dikemas ke dalam video, atau video riil ditambah animasi. Penggunaan animasi sebagai video dapat menggambarkan peristiwa atau objek yang tidak dapat dilihat oleh mata, dan penjelasan detail harus disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.
- Meskipun ada beberapa saran umum untuk membuat pembelajaran berbasis video, seperti mengetahui siapa siswa kita dan bagaimana mereka berkembang, membuat naskah video, menentukan jenis video, audio, dan jenis video interaktif.

3. **Podcast**
 Podcast adalah rekaman episode program yang tersedia di Internet yang biasanya berupa rekaman asli audio atau video serta rekaman siaran televisi atau radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain. Podcast seringkali menawarkan tiap episode dalam format file yang sama, seperti audio atau video, sehingga pelanggan dapat menikmati program dengan cara yang sama.
 Podcast, seperti kursus bahasa, dikemas dalam berbagai format file, seperti video dan dokumen, sehingga lebih mudah untuk mengajar. Bagi pendengar podcast, podcast memberi mereka kesempatan untuk menikmati konten menarik dari seluruh dunia secara gratis, dan bagi pembuat podcast, podcast adalah alat yang sangat efektif untuk memperluas basis pendengar mereka.
 Pembelajaran podcast adalah metode yang cukup efektif untuk membuat belajar lebih mudah. Podcast juga diharapkan dapat meningkatkan pendidikan STEM (sains, teknologi, teknik, dan matematika). Selain itu, podcast juga merupakan wadah agar sains masuk ke dalam kehidupan sehari-hari.
 Keuntungan menggunakan Podcast sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Pendengar dapat mengontrol apa yang mereka dengar; 2) Termasuk Portable; dan 3) Amatir dapat berbagi, yang berarti semua orang bisa membuat Podcast, bahkan merekam suara sendiri.
4. **Augmented Reality (AR)**
 Teknologi ini memiliki kemampuan untuk memproyeksikan atau menggabungkan benda maya tiga atau dua dimensi ke dalam lingkungan nyata dan memproyeksikan benda maya tersebut secara real time. Aplikasi augmented reality (AR) dirancang untuk memberikan informasi yang lebih detail kepada pengguna dari objek nyata. AR dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang tidak jelas untuk memberikan struktur dan pemahaman tentang model objek (Mustaqim, 2016).
5. **Virtual Reality (VR)**
 VR adalah kombinasi teknologi seperti pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor, dan teknologi pengukuran, serta kecerdasan virtual dan buatan. Ini membuat lingkungan ruang tiga dimensi interaktif virtual yang realistis untuk manusia dan memungkinkan orang untuk merespons kegiatan atau operasi dalam waktu nyata, memberi mereka kesan seperti berada di dunia nyata. Hal ini akan berdampak besar pada pengajaran multimedia tradisional karena akan memasukkan teknologi realitas virtual ke dalam proses pengajaran, mengubah interaksi 2D menjadi 3D, dan membuat lingkungan simulasi virtual yang tinggi.
 Penggunaan teknologi virtual reality (VR) dalam pengajaran digital kontemporer dapat menggabungkan teknologi kecerdasan buatan, grafik komputer, dan multimedia untuk menciptakan situasi nyata dan mengekspresikan konten pengajaran dalam ruang tiga dimensi, lingkungan, dan pertukaran interpersonal khas lainnya. Teknologi VR juga dapat membuat siswa lebih mudah dan alami berinteraksi dengan lingkungan virtual. Pada dasarnya, virtual reality (VR) dapat digunakan untuk berbagai jenis pembelajaran dan pelatihan. Pembelajaran keterampilan yang berbahaya dapat dilakukan dalam lingkungan riil.
6. **Pembelajaran Berbasis Game**
 Bermain dan belajar dapat terjadi ketika game digunakan sebagai media pembelajaran di ruang kelas. Teknologi permainan biasanya dapat membuat pelajaran yang sulit lebih menarik dan interaktif. Setiap disiplin ilmu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan permainan pendidikan. Permainan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan nyata.

Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan Media Digital

1. Faktor-faktor yang mendukung efektivitas media digital dalam meningkatkan semangat belajar

Kegiatan belajar yang biasanya dilakukan oleh guru masih bersifat monoton dan cenderung hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, kurangnya media digital menjadi kendala dalam pembelajaran daring.

Perlunya inovasi dan kreatifitas guru untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa seperti bermain game berbasis pembelajaran digital seperti, quiz, kahoot. Hal ini dapat membangkitkan semangat siswa juga menjadikan pembelajaran bukan hal yang membosankan karena suasana baru yang seru dan menantang. Selain itu visualisasi yang menarik juga dapat menambah semangat siswa dalam belajar.

2. Kendala dan hambatan yang dihadapi dalam penerapan media digital

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru akan mempersiapkan rancangan pembelajaran, kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan tahap-tahap penting seperti kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran memunculkan beberapa permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital oleh guru. Tidak semua guru dapat memaksimalkan digital dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut kendala dan hambatan yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital:

1. Terbiasa Menggunakan Model Belajar Konvensional

Model belajar konvensional memiliki ciri-ciri belajar menggunakan teknik ceramah tanpa menggunakan media, guru menggunakan bahan ajar apa adanya dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru Relatif Rendah

Media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan inti. Namun berdasarkan hasil temuan peneliti, penggunaan media pembelajaran masih relatif rendah.

3. Fasilitas Berbasis TIK yang Masih Terbatas

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang dapat digunakan berupa computer, wifi, handphone, proyektor dan lain sebagainya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat pula permasalahan jika di sekolah tersebut minim fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

4. Kurangnya Dukungan dari Pemerintah

Memiliki peran penting dalam pengadaan fasilitas dan sumber daya manusia dalam pemanfaatan digital. Namun, terjadi kesenjangan sosial di desa dan kota sehingga fasilitas dan sumber daya manusia ahli tidak merata dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

REKOMENDASI DAN IMPLIKASI

Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang peran media digital terhadap peningkatan semangat belajar siswa dan siswi SMPN 1 Pelalawan, terdapat implikasi secara teoritis dan praktis yang muncul dari penelitian ini.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini mengkaji teori yang berkaitan dengan blended learning serta menyuguhkan hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan peran dan pengaruh pembelajaran berbasis media digital terhadap aktivitas dan kompetensi peserta didik di sekolah. Berbagai teori dan hasil penelitian tersebut dapat dikaji lebih mendalam untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang topik dan permasalahan terkait.

2. Secara Praktis

Temuan atau hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan implikasi secara langsung terhadap institusi pendidikan, terutama pada SMPN 1 Pelalawan. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah atau institusi pendidikan dalam perencanaan penerapan program pembelajaran berbasis media digital.

KESIMPULAN

Pengenalan media digital dalam pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran dengan mendalam. Era perkembangan teknologi informasi membawa perubahan substansial dalam cara siswa dan pengajar berinteraksi dengan materi pembelajaran, berkolaborasi, dan mengakses informasi. Dalam lingkup ini, media digital mencakup berbagai jenis teknologi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, yang secara kolektif berfungsi untuk mendukung dan memperkaya pengalaman pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan efektif, dengan memberikan peluang baru untuk peningkatan kualitas pembelajaran, penyesuaian pendekatan pembelajaran, serta merangsang rasa ingin tahu siswa.

Pembelajaran berbasis media digital membebaskan pembelajaran dari batasan ruang kelas fisik dan bahan ajar cetak. Ini membuka akses yang lebih mudah dan luas terhadap berbagai sumber daya pembelajaran, mulai dari e-book dan video pembelajaran hingga aplikasi edukatif yang interaktif. Akibatnya, siswa dapat belajar dengan lebih mendalam dan terkini, serta mengembangkan keterampilan praktis dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Kolaborasi juga menjadi lebih mudah melalui platform online, yang menghapus batasan geografis dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja bersama.

Namun, terlepas dari manfaat yang ditawarkan, masih ada tantangan yang perlu diatasi dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Terutama, diperlukan peningkatan keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi secara efektif, serta perluasan penggunaan media digital dalam lingkungan sekolah itu sendiri. Meskipun ada minat dan pengakuan bahwa pembelajaran berbasis media digital lebih menarik, perubahan tersebut masih memerlukan adaptasi dan dukungan kolektif dari semua pihak terlibat dalam proses pendidikan.

Pada akhirnya, pengintegrasian media digital dalam pendidikan mewakili langkah penting menuju pendidikan yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, pendidikan dapat mencapai hasil yang lebih baik, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih berarti, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masyarakat yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziz, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. 1(2), 308-318.
- [2] Dina, P. A. (2020). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu*. Skripsi, Program Studi

- Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- [3] Edukasinfo.com. (2021, Desember 23). Jenis-jenis Media Pembelajaran Berteknologi Digital. From Edukasinfo.com: <https://www.edukasinfo.com/2021/12/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>
 - [4] Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK {Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. 2(1). JEID: Journal of Educational Integration and Development, 15-27.
 - [5] Julianto, I. R., & Nuryanti, A. (2022). Integrasi Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA), 25-30.
 - [6] Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (2000). *Balanced Scorecard Menerapkan Strategi Menjadi Aksi Terjemahan: Pasla Yosi Peter R.* Jakarta: Erlangga.
 - [7] Nazir, M. (2004). *Metodologi Penelitian.* Bogor: Ghalia Indonesia.
 - [8] Sofyan, Z. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Tematik di SDN 5 Riwang Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu.* Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
 - [9] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.
 - [10] Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa.* 1(1), 100-105.