

**Penerapan Media Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa****Kelas V SDN 1506 Bunut****Irma Sari Daulay**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Jenny Monica Romauli Nababan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Yusri Apriani Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Sakinah Rahmadani Daulay**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Winni Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Yuspitasari Nasution**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Aida Nirmala Siregar**

Institut Agama Islam Padang Lawas

Alamat: Jl. Kihajar Dewantara, Psr Sibuhuan, Kec. Barumun, Kabupaten Padang Lawas,  
Sumatera UtaraKorespondensi penulis: [irmsaridaulay5@gmail.com](mailto:irmsaridaulay5@gmail.com)

**Abstract.** Students' learning interest at SDN 1506 Bunut, particularly at the elementary school level, is still relatively low. This can be observed from the lack of enthusiasm and active participation of students during the learning process. This study aims to examine the planning, implementation, and improvement of students' learning interest through the application of digital media in the learning process. The subjects of this study were 29 fifth-grade students of SDN 1506 Bunut. The research design used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model. Data were collected through observation, formative tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results of the study indicate that the use of digital media can improve students' learning interest. In the first cycle, the average student interest score was 63.75% (low category). In the second cycle, the average score increased to 82.5% (high category). This improvement shows that the use of more varied digital media tailored to students' needs can effectively enhance their learning interest.

**Keywords:** Digital Media, Learning Interest, Interactive Learning

**Abstrak.** Minat belajar siswa SDN 1506 Bunut, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media digital dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1506 Bunut yang berjumlah 29 orang. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Data dikumpulkan melalui observasi, tes formatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan media digital mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 63,75% (kategori rendah). Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,5% (kategori tinggi). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang lebih variatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa mampu meningkatkan minat belajar.

**Kata Kunci:** Media Digital, Minat Belajar, Pembelajaran Interaktif

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas (Siregar et al., 2024). Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran menjadi inti dari upaya untuk mentransfer ilmu pengetahuan, nilai, dan keterampilan kepada peserta didik. Namun, efektivitas pembelajaran di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar adalah faktor internal yang berperan besar dalam keberhasilan proses pendidikan karena berkaitan langsung dengan motivasi, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Slameto menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mempelajari sesuatu secara terus-menerus dengan rasa senang, yang berarti siswa akan lebih mudah terlibat secara aktif jika mereka memiliki minat terhadap materi yang disampaikan (Slameto, 2010).

Di era digital seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode dan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat menjawab permasalahan rendahnya minat belajar adalah penggunaan media digital. Media digital adalah perangkat berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara interaktif, menarik, dan mudah diakses. Menurut Arsyad, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat merangsang minat, perhatian, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Arsyad, 2011). Penggunaan media seperti animasi, video interaktif, dan simulasi memungkinkan terjadinya variasi penyampaian materi yang lebih hidup dan tidak monoton.

Lebih lanjut, Sadiman dan kawan-kawan menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa secara menyeluruh

(Sadiman, 2009). Dengan demikian, media digital mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, terutama ketika dirancang sesuai dengan karakteristik usia dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Menurut Hamalik, media pembelajaran berperan dalam membangkitkan motivasi belajar dan minat siswa melalui penyajian yang komunikatif dan variatif (Hamalik, 2013).

Levie dan Lentz dalam penelitiannya menyatakan bahwa media visual memiliki empat fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu fungsi atensi (menarik perhatian), afektif (membangun emosi positif), kognitif (mempermudah pemahaman), dan kompensatoris (mengganti pengalaman langsung yang tidak mungkin dilakukan). Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran berpotensi besar untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa di kelas. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton yang menyebutkan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar dan membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif.

Di SDN 1506 Bunut, khususnya di kelas V, permasalahan rendahnya minat belajar siswa masih menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang antusias mengikuti pelajaran, menunjukkan keterlibatan rendah dalam diskusi kelas, serta memiliki motivasi rendah dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, penerapan media digital menjadi salah satu strategi yang dipilih untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih modern dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta mendeskripsikan proses penerapannya dalam pembelajaran sehari-hari di SDN 1506 Bunut. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1506 Bunut melalui penerapan media digital dalam proses pembelajaran. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi nyata dan sistematis terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru di kelas. Menurut Arikunto dkk., PTK adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru di kelasnya dengan

cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan berkesinambungan guna memperbaiki proses pembelajaran (Ghony, 2008). Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti yang reflektif terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya.

Subjek dalam penelitian ini adalah 29 orang siswa kelas V SDN 1506 Bunut pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan selama lebih kurang 7 minggu, yaitu mulai tanggal 2 Mei hingga 30 Juni 2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas menyusun perangkat pembelajaran, termasuk materi ajar, media digital yang akan digunakan, serta indikator minat belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, atau aplikasi edukatif dalam proses pembelajaran. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa, yang dilanjutkan dengan refleksi untuk menganalisis hasil serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, tes formatif, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam hal keaktifan, ketertarikan terhadap materi, serta interaksi dengan media digital. Tes formatif diberikan di akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang sekaligus menjadi indikator pendukung dalam menilai keberhasilan tindakan. Dokumentasi dilakukan dengan merekam aktivitas pembelajaran melalui foto, video, serta pengumpulan dokumen seperti lembar kerja siswa dan catatan guru. Slameto menekankan bahwa pengamatan terhadap perilaku belajar siswa seperti perhatian dan ketekunan dapat dijadikan indikator awal dalam mengukur minat belajar (Slameto, 2010).

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi untuk menilai minat belajar siswa, soal tes formatif untuk mengukur hasil belajar, serta alat dokumentasi berupa kamera atau ponsel untuk merekam proses pembelajaran. Peneliti juga berperan sebagai instrumen utama (human instrument), sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono bahwa dalam penelitian tindakan kelas, peneliti sendiri yang merancang, melaksanakan, serta menganalisis data (Sugiyono, 2022).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data dari observasi dianalisis secara kualitatif untuk melihat dinamika minat belajar siswa dari siklus ke siklus. Sementara itu, data dari tes formatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui sejauh mana media digital mampu membantu siswa memahami materi. Hasil dari tiap siklus dibandingkan untuk menilai efektivitas tindakan yang telah diberikan dan menentukan perlunya perbaikan pada siklus berikutnya. Menurut Miles dan Huberman, kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh terhadap fenomena yang diteliti.

Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan minat belajar siswa yang tercermin dari keaktifan dalam proses pembelajaran, antusias dalam penggunaan media digital, serta peningkatan skor tes formatif. Sardiman menjelaskan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui adanya perhatian, keinginan, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar (Sardiman, 2019). Jika hasil observasi dan skor tes formatif menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, maka tindakan dianggap berhasil. Seluruh data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1506 Bunut melalui pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan berbagai bentuk media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, aplikasi edukatif, dan kuis digital. Setiap siklus terdiri atas empat tahap sesuai model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh dari observasi keaktifan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta hasil tes formatif sebagai indikator pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dalam aspek minat belajar maupun hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Menurut Sardiman, minat belajar dapat dilihat dari tiga indikator utama, yaitu perhatian, ketekunan, dan rasa senang terhadap proses belajar. Pada siklus I, media digital yang digunakan terdiri dari video pembelajaran tematik dan animasi interaktif sederhana. Tujuan awal penggunaan media ini adalah menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Observasi yang dilakukan

menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai tertarik dan fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media digital. Beberapa siswa tampak lebih antusias dan mulai aktif bertanya. Namun, secara keseluruhan, keterlibatan siswa belum optimal.

Dari 29 siswa, hanya 14 siswa (48,3%) yang menunjukkan minat belajar pada kategori *tinggi* hingga *sangat tinggi*. Siswa lain masih menunjukkan ketertarikan yang rendah dan belum banyak terlibat dalam diskusi ataupun penyelesaian tugas. Hasil tes formatif pada akhir siklus menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 71,3%, dan hanya 17 siswa (58,6%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Hasil ini menunjukkan bahwa media digital mulai berdampak positif, namun belum cukup untuk menjangkau seluruh siswa secara efektif.

Permasalahan yang diidentifikasi pada refleksi siklus I adalah kurangnya interaktivitas dalam media yang digunakan. Video dan animasi bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif sebagai penonton. Selain itu, belum adanya ruang kolaborasi atau kompetisi juga membuat pembelajaran terasa kurang dinamis. Berdasarkan temuan ini, dilakukan modifikasi strategi pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, media digital yang digunakan ditingkatkan interaktivitasnya. Guru menggunakan aplikasi edukatif berbasis permainan, seperti *Wordwall*, *Kahoot!*, dan *Quizizz*, serta memberi kesempatan siswa bekerja dalam kelompok dengan memanfaatkan media digital secara aktif. Tujuan dari strategi ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Selain itu, guru juga menyesuaikan isi media digital dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Hasilnya sangat menggembirakan. Jumlah siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi hingga sangat tinggi meningkat drastis menjadi 24 siswa (82,8%). Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa terlihat aktif berdiskusi, berebut menjawab pertanyaan kuis, dan lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas siswa meningkat tidak hanya dalam konteks kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial.

Nilai rata-rata tes formatif juga mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 82,6%, dengan 25 siswa (86,2%) mencapai nilai di atas KKM. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya minat belajar yang meningkat, tetapi juga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk memperjelas perkembangan minat dan hasil belajar siswa, berikut ini ditampilkan tabel perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II:

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Minat dan Tes Belajar Siswa Kelas V**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	29 siswa	29 siswa
2	Siswa dengan Minat Belajar Tinggi–Sangat Tinggi	14 siswa (48,3%)	24 siswa (82,8%)
3	Rata-rata Nilai Tes Formatif	71,3%	82,6%
4	Siswa yang Lulus KKM ( $\geq 75$ )	17 siswa (58,6%)	25 siswa (86,2%)

Peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media digital ini mendukung pernyataan dari beberapa ahli. Menurut Arsyad , media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mampu merangsang perhatian dan minat siswa melalui tampilan yang menarik dan dinamis (Arsyad, 2011). Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana penggunaan media digital yang lebih interaktif membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar.

Lebih lanjut, Sadiman dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Pendapat ini sesuai dengan temuan penelitian, di mana penggunaan media berbasis aplikasi game dan video mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih fokus.

Selain itu, peningkatan minat belajar siswa sejalan dengan teori Slameto, yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan dari dalam individu untuk memperhatikan dan melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar dengan rasa senang. Ketika siswa merasa senang dengan metode dan media pembelajaran, maka mereka akan lebih mudah memahami materi dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak digital masa kini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang monoton.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SDN 1506 Bunut, penerapan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang semula bersifat konvensional menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif melalui penggunaan media digital interaktif seperti video pembelajaran, animasi, kuis digital, dan aplikasi edukatif. Peningkatan minat belajar terlihat dari keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan seiring dengan meningkatnya motivasi dan pemahaman materi. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mampu menumbuhkan minat, meningkatkan kualitas proses belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih relevan, inovatif, serta sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ghony, M. D. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. UIN-Maliki Press.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Rajawali Pers.
- Siregar, D. Y., Khairani, L. P., Sabilla, S., Yusriani, & Siahaan, R. P. J. (2024). Analisis Aspek-Aspek Keberhasilan Pembelajaran di Indonesia: Ditinjau dari Studi Observas. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 2188–2195.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.