



Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Fitria Nurul Aulia

STKIP PGRI SUMENEP

Sitti Areni

STKIP PGRI SUMENEP

Susilo Bambang Yudhiono

STKIP PGRI SUMENEP

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: areni2205@gmail.com

Abstract. *The industrial revolution 4.0 has driven technological change, which drives the world of education. The integration of technology in the learning process is currently a very important aspect and needs to be considered in order to improve the quality and facilitate the learning experience. Utilizing technology-based learning media in delivering material is one effective way to achieve this. This kind of media can increase the effectiveness and efficiency of learning, and includes various formats, such as audio, visual, and audio-visual, which can be applied to various types of learning materials. Therefore, teachers must continue to innovate when choosing learning media so that students are more interested and motivated to learn. Ultimately, this has an impact on student learning. This study was conducted to assess the effectiveness of the use of technology-based learning media in elementary school environments. The use of the document review method was used; data was collected through recording and analyzing research articles on the use of technology-based media in elementary schools. The Publish or Perish application was used to retrieve data from the Google Scholar database. The analysis shows that the use of technology-based learning media has a significant influence on students' desire to learn and their level of success in learning in elementary school.*

Keywords: *Learning Media; Technology; Learning Motivation*

Abstrak. Revolusi industri 4.0 telah mendorong perubahan teknologi, yang mendorong dunia pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam Proses pembelajaran saat ini menjadi aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan guna meningkatkan kualitas serta memperlancar pengalaman belajar. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam penyampaian materi adalah salah satu cara yang efektif untuk mencapai hal ini. Media semacam ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, dan mencakup berbagai format, seperti audio, visual, dan audio-visual, yang dapat diterapkan pada berbagai jenis materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus terus berinovasi saat memilih media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pada akhirnya, ini berdampak pada pembelajaran siswa. Penelitian ini dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar. Penggunaan metode review dokumen digunakan; data dikumpulkan melalui pencatatan dan analisis artikel penelitian tentang penggunaan media berbasis teknologi di sekolah dasar. Aplikasi Publish or Perish digunakan untuk mengambil data dari database Google Scholar. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar dan tingkat keberhasilan mereka dalam belajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Teknologi; Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai kiprah strategis pada membangun karakter & kompetensi generasi belia buat menghadapi tantangan dimasa depan. Salah satu cara untuk mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan era global adalah melalui pendidikan (Nurfadillah et al., 2021). Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan tidak hanya bertujuan membangun fondasi pengetahuan akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter, keterampilan sosial, dan kreativitas. Pendidikan sangat penting untuk perkembangan individu dan masyarakat (Murtado et al., 2023). Proses ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan mampu menjaga semangat belajar siswa. Namun, salah satu tantangan yang sering muncul di lapangan adalah menurunnya keinginan siswa untuk belajar karena metode pembelajaran yang tidak bervariasi atau menarik.

Di era modern globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendekatan tradisional dalam proses pembelajaran semakin dianggap kurang efektif untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik generasi muda. Seorang guru perlu menguasai keterampilan dalam mencari dan memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif (Sutisna et al., 2020). Siswa sekolah dasar, sebagai bagian dari generasi digital, memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi dan media interaktif. Oleh karena itu, salah satu cara strategis untuk mengatasi masalah motivasi belajar adalah dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi menawarkan berbagai alat dan media yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara kreatif, interaktif, dan kontekstual, sehingga siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran penting untuk membantu guru mengajar dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif (Hapsari & Zulherman, 2021). Media pembelajaran kreatif yang memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran, video animasi, simulasi, permainan edukatif, hingga platform pembelajaran daring, telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa, mendorong mereka untuk belajar, yang berdampak pada tingkat keaktifan siswa (Putra & Anam, 2024). Media ini bukan hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks melalui interaktivitas dan visualisasi. Teknologi juga membantu

diferensiasi pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang memenuhi kebutuhan siswa.

Namun, penerapan teknologi dan media pembelajaran kreatif ini memerlukan strategi yang terencana dan adaptif. Guru harus memiliki pemahaman yang cukup tentang teknologi pendidikan serta mampu mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran secara efektif. Dukungan fasilitas, pelatihan, dan kolaborasi antara Keberhasilan penerapan teknologi dalam pendidikan bergantung pada berbagai pemangku kepentingan.

Melalui artikel ini, penulis akan mengulas lebih mendalam tentang potensi pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, artikel ini juga akan membahas tantangan dan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan peran teknologi dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang kreatif yang memenuhi kebutuhan dan tuntutan siswa.

KAJIAN TEORI

Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran kreatif di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Teknologi memberikan berbagai kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, fleksibel, dan interaktif. Penggunaan media yang kreatif dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sementara juga memperkenalkan keterampilan abad ke-21 yang penting. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penting untuk memastikan adanya infrastruktur yang memadai, dukungan pelatihan untuk guru, serta pemilihan teknologi yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi yang efektif, ditunjang dengan media pembelajaran yang kreatif, tidak hanya akan meningkatkan hasil akademik siswa tetapi juga akan menyiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan. Mengatasi sikap pasif siswa dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam, mendorong mereka untuk belajar, memungkinkan mereka berinteraksi dengan dunia nyata secara lebih langsung, dan memberikan mereka kesempatan untuk bekerja sendiri (Purnami et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memengaruhi minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya fokus pada angka atau statistik, tetapi lebih kepada pemahaman dan penjelasan mengenai fenomena yang terjadi. Data dikumpulkan melalui studi literatur dengan mengumpulkan jurnal-jurnal ilmiah dari berbagai sumber akademik, seperti Google Scholar, yang relevan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif, yaitu dengan cara mengidentifikasi pola-pola atau temuan-temuan yang berkaitan dengan cara teknologi pendidikan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap minat siswa dalam belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi sebagai alat utama untuk menunjang proses pembelajaran. Teknologi adalah bidang pengetahuan yang bertujuan untuk menghasilkan alat, memproses tindakan, dan mengekstraksi objek. Istilah "teknologi" sudah dikenal luas, dan setiap orang mempunyai cara berbeda dalam memahami maknanya. (Sumakul et al., 2024) Dalam praktiknya, guru bertanggung jawab untuk memilih platform atau perangkat lunak yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga merancang materi pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya digital, seperti teks, video, gambar, dan berbagai bentuk media lainnya, untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini dimaksudkan untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan sebuah negara dan saat ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Sekolah dasar adalah jenjang pertama pendidikan dan berfungsi sebagai landasan untuk pendidikan selanjutnya. Siswa bukanlah ruang kosong tanpa isi, karena mereka sudah memiliki pemikiran berdasarkan pengalaman pribadi. Jika pembelajaran hanya berupa ceramah dari guru, siswa cenderung pasif, yang

dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada prestasi. Oleh karena itu, diperlukan solusi efektif, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Menurut (Mulyosari & Khosiyono, 2023) Media mempunyai kemampuan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara visual, meningkatkan motivasi belajar, serta memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, menjadikannya lebih sederhana, konkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat berupa gambar, modul, buku teks, alat teknologi, dll (Sumakul et al., 2024). Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat di atas yaitu Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan memberikan dukungan visual, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat konsep abstrak lebih praktis dan mudah dipahami. Media ini adalah alat atau sarana yang memungkinkan pengajar menyampaikan materi. Jenis media ini termasuk modul, buku teks, gambar, dan alat teknologi.

Dalam pembelajaran, teknologi tidak hanya berarti perangkat keras dan perangkat lunak; itu juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh (online), pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), dan pembelajaran kolaboratif virtual. Teknologi seperti realitas virtual (VR), augmented reality (AR), dan alat pembelajaran lainnya memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan inklusif.

Sedangkan Media pembelajaran kreatif lebih dari sekadar alat bantu ajar; ia dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi siswa. Dalam konteks ini, "kreatif" mengacu pada penggunaan media yang dirancang secara inovatif dan menarik, seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi gamifikasi, atau alat berbasis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video. Media ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih hidup, mengundang partisipasi aktif siswa, serta mendukung variasi gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Penggunaan media pembelajaran kreatif juga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, di mana siswa lebih terbiasa dengan teknologi dan digitalisasi. Media kreatif dapat membantu menyajikan materi yang sulit atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan menantang. Ini juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi dan media pembelajaran kreatif bertujuan mewujudkan lingkungan belajar dinamis, responsif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya

memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide, tetapi pembelajaran yang menggunakan media kreatif dan teknologi juga membantu mereka belajar keterampilan modern seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan menggunakan teknologi.

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan teknologi

Pendidikan telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari pesatnya kemajuan teknologi, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan bantuan teknologi, ada kesempatan baru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Animasi sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran adalah contoh yang mencolok. Dengan menggunakan animasi, bahan pelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Metode pembelajaran inovatif seperti ini telah meningkatkan pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2023). Siswa memiliki motivasi belajar, yang merupakan dorongan untuk melakukan apa yang mereka lakukan saat belajar. Motivasi didefinisikan sebagai dorongan mental yang berfungsi untuk mengarahkan, mengaktifkan, menyalurkan, dan menggerakkan tindakan manusia, termasuk belajar (Rusmiati et al., 2021). Ada beberapa cara untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar, di antaranya: 1. Berhasil dalam bidang akademik. 2. Memiliki keyakinan bahwa nilai tinggi adalah penting. 3. Memiliki perasaan puas saat belajar. 4. Mencari pendekatan belajar yang memiliki sedikit hasil tetapi banyak hasil dan 5. Memahami posisi diri sendiri di kelas.

Menurut (Nur'aini et al., 2024) berikut merupakan cara untuk mendorong mereka untuk memahami dan menyusun pengetahuan.

1. Teori konstruktivisme

Sebagai upaya inovasi dalam metode pembelajaran, konsep ini mendorong penerapan pendekatan yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga memotivasi mereka untuk memahami dan mengelola pengetahuan yang dimiliki.

2. Teori Motivasi Berbasis Kebutuhan (Maslow)

Dalam upaya inovasi metode pembelajaran, membangun lingkungan yang memperhatikan kebutuhan psikologis siswa dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

3. Teori Flow (Csikszentmihalyi)

Penggunaan metode pembelajaran inovatif untuk membuat tugas-tugas menantang yang sesuai dengan kemampuan siswa memberikan pengalaman mengalir dan meningkatkan motivasi belajar.

4. Teori Kognitif Sosial (Bandura)

Penggunaan metode pembelajaran inovatif untuk membuat tugas-tugas menantang yang sesuai sama kemampuan siswa memberikan pengalaman mengalir dan meningkatkan motivasi belajar.

5. Teori Kemandirian Belajar (Deci dan Ryan)

Memberikan siswa lebih banyak waktu untuk bereksperimen dan lebih banyak kontrol atas proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Ini adalah contoh dari inovasi metode pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori-teori di atas adalah bahwa inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan melibatkan berbagai pendekatan psikologis dan sosial. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran untuk menyusun pengetahuan mereka. Teori Maslow menunjukkan bahwa sebuah lingkungan yang mempertimbangkan kebutuhan psikologis siswa mungkin dapat meningkatkan dorongan mereka. Teori Flow menyoroti pentingnya tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk menciptakan pengalaman yang mengalir dan meningkatkan motivasi. Teori Kognitif Sosial menunjukkan bahwa dorongan melalui pembelajaran sosial dapat ditingkatkan melalui interaksi aktif dengan materi dan teman sejawat. Terakhir, teori Kemandirian Belajar menekankan pentingnya memberi siswa kontrol atas proses pembelajaran mereka untuk mendorong motivasi dan eksplorasi. Semua teori ini mengarahkan pada pemahaman bahwa Pembelajaran yang disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan mereka untuk belajar.

Pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar

Menurut (Maritsa et al., 2021) berikut merupakan beberapa pengaruh positif teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam hal motivasi belajar yaitu:

1. Memudahkan Peserta Didik Mencari Informasi

Teknologi, seperti internet, memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi dengan mudah dan cepat. Hal ini mempermudah mereka dalam

mencari bahan belajar yang dibutuhkan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

2. Memperoleh Ilmu Pengetahuan

Teknologi memberikan akses keberbagai materi pendidikan, baik melalui platform elearning, video pembelajaran, atau artikel online. Hal ini membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak, yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka dan mendorong mereka untuk meningkatkan upaya belajar mereka.

3. Meluasnya Wawasan

Teknologi memungkinkan siswa untuk terhubung dengan berbagai budaya, ide, dan perspektif yang berbeda, memperluas wawasan mereka. Ketika peserta didik melihat dunia yang lebih luas dan beragam, mereka lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak dan lebih dalam.

Sedangkan menurut (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Teknologi memiliki dampak yang besar terhadap motivasi belajar siswa saat ini. Penggunaan perangkat elektronik, seperti gadget, dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan sangat penting untuk mendorong mereka untuk menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Tantangan dan Solusi dalam Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran kreatif

Teknologi dan media kreatif telah menjadi bagian penting dari dunia pendidikan, terutama dengan berkembangnya era digital. Keuntungan dari pembelajaran online termasuk fleksibilitas waktu dan tempat, aksesibilitas yang lebih luas, dan penggunaan media yang interaktif dan menarik bagi siswa (Haniko et al., 2023). Berbagai teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Aplikasi, platform online, video pembelajaran, dan simulasi virtual adalah beberapa contoh bagaimana teknologi dapat membantu siswa lebih memahami informasi.

Namun, keberhasilan implementasi teknologi dan media pembelajaran kreatif tidak hanya bergantung pada tersedianya perangkat, tetapi juga pada kemampuan dan kesiapan semua pihak yang terlibat, termasuk guru, siswa, dan institusi pendidikan. Untuk memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, guru harus kreatif dan inovatif (Sholihah et al., 2022). Tantangan-tantangan ini sering kali menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pembahasan ini tidak

hanya menyoroti peluang yang ditawarkan teknologi, tetapi juga mengidentifikasi tantangan-tantangan utama serta solusi untuk mengoptimalkan dampaknya dalam dunia pendidikan. Berikut penjelasan tantangan yang dihadapi serta solusi yang dapat diterapkan:

a. Kurangnya Akses Terhadap Teknologi

Salah satu tantangan utama adalah kurangnya akses perangkat, terutama di sekolah-sekolah terpencil. Banyak sekolah tidak memiliki perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau proyektor yang memadai, sehingga siswa sering kali harus berbagi perangkat yang ada.

b. Keterbatasan Pelatihan Guru

Keterbatasan pelatihan bagi guru juga menjadi hambatan serius. Tidak semua guru memiliki literasi digital yang memadai atau kemampuan untuk memanfaatkan teknologi untuk membantu pembelajaran. Akibatnya, teknologi yang seharusnya mendukung pembelajaran sering kali tidak dimanfaatkan secara optimal.

c. Infrastruktur yang Kurang Memadai

Masalah lain yang tak kalah penting adalah infrastruktur yang belum memadai. Di banyak daerah, koneksi internet masih tidak stabil, bahkan beberapa sekolah tidak memiliki akses listrik yang memadai, sehingga membatasi penggunaan teknologi secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan tindakan yang sekaligus merupakan syarat keberhasilan penggunaan TIK dalam pembelajaran. Menurut (Akbar & Noviani, 2019) beberapa solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi hambatan tersebut yaitu:

a. Pelatihan Guru

Pelatihan guru secara berkala perlu digalakkan. Guru membutuhkan pelatihan intensif untuk meningkatkan literasi digital mereka serta keterampilan dalam menggunakan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Program pelatihan dapat mencakup workshop, webinar, atau akses ke tutorial online.

b. Pengadaan Perangkat Teknologi

Pengadaan perangkat teknologi harus menjadi prioritas utama. Pemerintah, pihak swasta, dan komunitas pendidikan perlu bekerja sama untuk menyediakan perangkat seperti komputer, tablet, atau proyektor bagi sekolah. Selain itu, karena penggunaan media pembelajaran yang inovatif saat ini, sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung upaya guru untuk menggunakan media

ini (Susilo & Sofianiri, 2020). Subsidi atau program donasi perangkat juga dapat menjadi solusi yang efektif untuk sekolah-sekolah yang kekurangan fasilitas.

c. Peningkatan Infrastruktur

Peningkatan infrastruktur harus dilakukan, terutama di daerah-daerah terpencil. Penyediaan koneksi internet yang stabil dan akses listrik yang memadai sangat penting untuk mendukung penggunaan teknologi secara berkelanjutan. Di daerah yang belum terjangkau internet, teknologi offline berbasis aplikasi dapat digunakan sebagai alternatif.

d. Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif

Literasi digital harus ditingkatkan di kalangan siswa dan guru. Kurikulum perlu dirancang untuk secara bertahap mengenalkan siswa pada penggunaan teknologi, mulai dari dasar hingga tingkat yang lebih kompleks. Seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk berkreasi dan mengembangkan inovasi, baik dalam bentuk media, model, maupun aplikasi pembelajaran. Hal ini harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan sumber belajar yang lebih baik dan media berbasis teknologi informasi (TIK). Ini harus sesuai dengan paradigma pendidikan abad ke-21 (Warsita, 2019). Selain itu, guru dapat menggunakan berbagai aplikasi gratis untuk membuat media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. Teknologi membuka peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Inovasi dalam metode ini mendukung pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam memahami dan mengorganisasi pengetahuan. Di tengah perkembangan era digital, teknologi dan media kreatif kini menjadi komponen kunci dalam pendidikan. Media pembelajaran daring memberikan berbagai keunggulan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat, akses yang lebih luas, serta penggunaan multimedia interaktif yang membuat proses pembelajaran semakin menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A. (2019). KAPITALISME, PROFESIONALISME DOSEN, DAN PERAN PEMERINTAH PADA PENDIDIKAN TINGGI. *Reflektika*, 14(2), 103-126.
- Fathurrahman, F., Asmoni, A., & Sidi, A. (2018, October). The Entrepreneurial Leadership of Headmaster in Realizing Achievement School: Case Study at Public Junior High School 1 Lamongan East Java Indonesia. In *3rd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)* (pp. 19-22). Atlantis Press.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., & Hanim, S. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(2), 2862–2868.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M.

- (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 06(01), 732–741.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nur'aini, N., Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 64–73.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- Putra, B. F. D., & Anam, M. K. (2024). *MENGAJAR KREATIF: PEMANFAATAN TEKNOLOGI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR*. 20, 11–17.
- Rusmiati, M. N., Deti, S., Sukmana, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 150–157. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.180>

- Sholihah, N., Mutmainah, F., Alviani, K., & Lubis, A. (2022). Penggunaan Microsoft Office Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 28–32. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2949>
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Susilo, A., & Sofianiri, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01–06. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1929>
- Tria Rahayu, I., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 97–110. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>
- Warsita, B. (2019). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>