

Studi Literature: Analisis Pengaruh Aplikasi Interaktif Digital Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Awalina Barakah¹ Nida Ul' Husna Rabbani² Citra Cahyani³ Reinald Fahrezzi⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah,
Universitas Pelita Bangsa, Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: Awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id¹ ndasnarbb@gmail.com²
citracahyani112@gmail.com³ reinaldfahrezzi@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi interaktif digital terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat pendidikan dasar. Di era digital, pembelajaran membutuhkan pendekatan inovatif yang melibatkan teknologi untuk menarik minat siswa. Aplikasi interaktif seperti Wordwall, Canva, Google Classroom dan platform lainnya, mampu meningkatkan motivasi siswa dengan menyajikan materi secara menarik dan personal. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber seperti jurnal, artikel ilmiah, dan buku teks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi interaktif berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa melalui fitur seperti visualisasi menarik, elemen permainan, dan fleksibilitas belajar. Namun, hambatan seperti ketergantungan pada koneksi internet, kesenjangan akses teknologi, dan potensi distraksi harus diperhatikan. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan aplikasi interaktif sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Dasar, Studi Literatur

Abstract

This study aims to analyze the impact of using interactive digital applications on enhancing student motivation at the elementary education level. In the digital era, education requires innovative approaches involving technology to attract students' interest. Interactive applications such as Wordwall, Canva, Google Classroom, and other platforms can increase student motivation by presenting material in an engaging and personalized manner. This study uses a literature review method by analyzing various sources such as journals, scientific articles, and textbooks. The results show that interactive applications positively contribute to student motivation through features such as engaging visualizations, gamification elements, and flexible learning options. However, challenges such as dependence on internet connectivity, technological access gaps, and potential distractions must be addressed. This study emphasizes the importance of using interactive applications as an effective support tool for elementary school education.

Keywords: Interactive Applications, Learning Motivation, Elementary Education, Literature Review



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era digital, penggunaan aplikasi interaktif dalam pendidikan menjadi fenomena penting, terutama bagi siswa sekolah dasar. Kemajuan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih dinamis serta menarik telah mendorong adopsi aplikasi ini secara luas. Menurut Bates (2019), aplikasi interaktif mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Platform seperti Wordwall, Google Classroom, dan Kahoot! kini banyak digunakan, khususnya sejak pandemi COVID-19 yang mempercepat transformasi pendidikan digital. Menurut Mayer (2020), pembelajaran yang melibatkan elemen interaktif berbasis teknologi, seperti animasi dan multimedia, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning, yang

menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui teks, gambar, dan suara secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, Gardner (1983) melalui konsep Kecerdasan Majemuk menekankan bahwa penggunaan aplikasi interaktif mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Misalnya, aplikasi seperti Wordwall cocok untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik, sementara Canva mendukung pembelajar visual. Namun, Greenfield (2015) memperingatkan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat menjadi pedang bermata dua. Jika tidak digunakan dengan bijak, aplikasi interaktif dapat mengalihkan perhatian siswa atau menciptakan ketergantungan pada perangkat digital. Tantangan ini semakin diperparah oleh kesenjangan akses terhadap teknologi, yang menurut Helsper (2020), dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam pembelajaran digital, terutama di daerah yang belum memiliki infrastruktur teknologi memadai. Meski demikian, penggunaan aplikasi interaktif tetap memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan pembelajaran. Selwyn (2016) menegaskan bahwa teknologi pendidikan harus dipandang sebagai alat pendukung, bukan pengganti, yang memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Tambahan perspektif ini memberikan landasan teoretis yang memperkuat pentingnya mengevaluasi manfaat dan tantangan dari penggunaan aplikasi interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini juga akan berfokus pada bagaimana aplikasi ini dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, implementasinya menghadapi tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan keterbatasan integrasi dalam kurikulum. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari beberapa platform yang sering digunakan, seperti Wordwall, Canva, Classroom, Smart Apps Creator, Google Meet, Baamboozle, TikTok, Google Forms, dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Metode ini melibatkan serangkaian aktivitas, seperti pengumpulan data dari sumber pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Studi literatur dilakukan setelah menentukan topik penelitian dan merumuskan permasalahan, sebagai tahap awal sebelum melakukan pengumpulan data lapangan (Darmadi, 2011). Sumber data meliputi buku teks, jurnal, artikel ilmiah, serta tinjauan pustaka yang membahas konsep-konsep terkait penelitian, yaitu: Menganalisis pengaruh aplikasi interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari beberapa platform yang sering digunakan, seperti Wordwall, Canva, Classroom, Smart Apps Creator, Google Meet, Baamboozle, TikTok, Google Forms, dan lain-lain. Data yang terkumpul dianalisis secara bertahap berdasarkan tingkat relevansinya, dimulai dari yang paling relevan hingga yang cukup relevan, serta memperhatikan tahun penerbitan dengan prioritas pada penelitian terbaru. Hasil analisis kemudian dirangkum secara singkat, jelas, dan umum untuk menjawab permasalahan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Interaktif

Aplikasi interaktif didefinisikan sebagai alat berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti simulasi, permainan, dan kuis (Pramusita et al., 2024). Aplikasi interaktif telah menjadi alat yang sangat berharga dalam dunia pendidikan modern, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan fitur-fitur yang menarik dan interaktif, aplikasi ini mampu merangsang minat belajar siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun,

efektivitas media tersebut dalam pendidikan dasar masih menjadi perdebatan. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji beberapa media digital untuk menentukan pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menghasilkan semangat untuk belajar, baik dalam bentuk kebutuhan, keinginan, maupun harapan. Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar yang kuat dapat memengaruhi hasil belajar siswa dengan meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar (Sardiman, 2017). Dalam konteks aplikasi interaktif, motivasi belajar dapat semakin terfasilitasi dengan penyajian materi yang menarik secara visual dan interaktif. Misalnya, aplikasi seperti media pembelajaran interaktif dan beberapa platform lainnya, memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Sardiman bahwa motivasi dapat tumbuh ketika siswa merasa tertarik dan memiliki tujuan yang jelas selama pembelajaran berlangsung.

1. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya:

- a. Siswa dapat belajar sambil bermain, aplikasi interaktif seringkali menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan atau kuis yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa merasa seperti sedang bermain daripada belajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus mencoba.
- b. Visualisasi yang menarik: Penggunaan gambar, animasi, dan video yang menarik membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Visualisasi yang baik juga dapat membantu siswa membangun koneksi antara konsep abstrak dengan dunia nyata.
- c. Fokus pada siswa: Aplikasi interaktif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang personal bagi setiap siswa. Mereka dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi yang sulit dipahami.
- d. Interaksi yang tinggi: Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui sentuhan, suara, atau gerakan. Hal ini membuat mereka lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Contoh-contoh Aplikasi Interaktif:

- a. Wordwall: Aplikasi ini menawarkan berbagai template dan alat interaktif yang menarik, sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Namun, beberapa fitur premium mungkin memerlukan biaya tambahan.
- b. Classroom (Google Classroom): Platform ini memungkinkan pengelolaan tugas, diskusi, dan umpan balik secara online, yang meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, memerlukan akses internet yang stabil dan beberapa fitur premium tidak tersedia secara gratis.
- c. Zoom: Aplikasi ini memungkinkan pembelajaran daring dengan berbagai fitur interaktif seperti breakout room dan polling. Namun, ketergantungan pada koneksi internet yang baik bisa menjadi hambatan.
- d. Google Meet: Mirip dengan Zoom, Google Meet juga memungkinkan pembelajaran daring dengan fitur interaktif. Namun, juga memerlukan koneksi internet yang stabil.
- e. Multimedia Interaktif Berbasis Software: Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi mungkin memerlukan pengetahuan teknis untuk penggunaan yang optimal.
- f. Smart Apps Creator (SAC): Mudah digunakan untuk membuat aplikasi interaktif tanpa pengetahuan teknis, namun beberapa fitur premium mungkin memerlukan biaya tambahan.
- g. Canva: Menawarkan desain yang menarik dan mudah dipersonalisasi, namun fitur premium mungkin memerlukan biaya tambahan.

- h. Baamboozle: Menawarkan berbagai game interaktif yang menarik untuk siswa, namun beberapa fitur premium mungkin memerlukan biaya tambahan.
- i. TikTok: Menarik bagi generasi muda dan dapat digunakan untuk edukasi melalui video pendek, namun potensi distraksi dan penggunaan waktu yang tidak efisien bisa menjadi kekurangan.
- j. Google Forms: Mudah digunakan untuk membuat survei dan kuesioner, namun beberapa fitur premium mungkin memerlukan biaya tambahan.

Tabel 1. Hasil Kajian Pustaka Dari Beberapa Platform Aplikasi Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

No	Media Interaktif	Pencetus Artikel	Kelebihan	Kekurangan
1	Wordwall	Waluyo Hadi, Yofita Sari, Nadra Maulida Pasha (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Mendukung pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. - Meningkatkan motivasi belajar siswa. - Cocok untuk kolaborasi atau individu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan koneksi internet yang stabil. - Tidak semua sekolah memiliki akses perangkat yang memadai.
2	Canva	Chindy Indriani (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan template menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran. - Mempermudah penyampaian materi abstrak melalui desain visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa fitur premium berbayar. - Memerlukan koneksi internet.
3	Pengaruh Meningkatnya Keterampilan Berbicara dalam Platform Digital dan Pembelajaran di Ruang Kelas	Putri Yulianti, Ilham, dkk. (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu guru menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif. - Mendukung fleksibilitas waktu dan tempat belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memerlukan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. - Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi.
4	Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet sebagai Multimedia Interaktif	Mazda, C. N., & Fikria, A. N. (2021).	<ul style="list-style-type: none"> - Fleksibilitas waktu dan tempat: dapat dilakukan dari mana saja. - Memungkinkan penyimpanan materi yang dapat diakses kapan saja. - Interaktivitas tinggi, khususnya dengan fitur video/audio Zoom Meeting. - Google Classroom mendukung pemberian tugas dan penilaian secara efisien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbatasan akses: membutuhkan koneksi internet stabil, terutama di daerah pelosok. - Biaya tambahan untuk kuota internet. - Tidak semua siswa terbiasa dengan teknologi digital, sehingga ada kendala teknis. - Pembelajaran online yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata dan gangguan kesehatan lainnya.
5	Multimedia Interaktif Berbasis Software (Adobe Animate, Articulate Storyline, dll.)	Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Beragam fitur interaktif: kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan audio yang menarik. - Meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman 	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan keterampilan teknis untuk mengembangkan konten dengan software seperti Adobe Animate atau Articulate Storyline.

			<ul style="list-style-type: none"> - konsep dengan visualisasi menarik. - Efektif untuk menjelaskan konsep abstrak (misalnya fenomena alam). - Membantu pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis dan literasi sains. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa perangkat lunak hanya kompatibel dengan platform tertentu (misalnya PC atau Android). - Biaya lisensi perangkat lunak relatif mahal.
6	Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (SAC)	Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Antarmuka sederhana, memudahkan guru membuat aplikasi pembelajaran. - Mendukung pembelajaran mandiri kapan saja dan di mana saja. - Dapat menggabungkan teks, gambar, video, suara, dan animasi dalam satu aplikasi. - Mudah diakses oleh siswa dengan perangkat Android yang banyak digunakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada perangkat berbasis Android, sehingga tidak optimal untuk pengguna iOS atau PC. - Fitur desain lebih sederhana dibandingkan software profesional lainnya. - Efektivitas tergantung pada keterampilan pengguna dalam memanfaatkan fitur SAC.
7	TikTok	Amelia, F. N., Utama, C. (2024).	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan konten edukatif yang menarik dan interaktif. - Meningkatkan motivasi belajar siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Berpotensi menjadi distraksi jika digunakan secara berlebihan. - Tidak semua konten sesuai untuk anak-anak.
8	Media Interaktif (Umum)	Rahayu, H. S., Luswati, N. T. (2022).	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. - Membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan kesiapan infrastruktur seperti perangkat teknologi dan koneksi internet.
9	Bamboozle	Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., dkk. (2022).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat pembelajaran lebih menarik dengan pendekatan berbasis permainan. - Meningkatkan nilai rata-rata siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Terbatas pada aplikasi tertentu sehingga kurang fleksibel untuk beberapa materi pembelajaran.

Media pembelajaran digital memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Dari beberapa platform yang sudah di analisis masing-masing memiliki keunggulan yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, penggunaannya harus diawasi oleh guru dan orang tua untuk menghindari efek negatif seperti distraksi atau ketergantungan pada teknologi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi cara optimal dalam mengintegrasikan media digital dalam pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi interaktif seperti Wordwall, Canva, Google Classroom dan platform lainnya, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan personal. Namun, kendala seperti akses teknologi yang tidak merata, biaya fitur premium, dan potensi distraksi menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ini harus diawasi dan diintegrasikan secara bijak dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Aplikasi interaktif seperti Wordwall, Canva, Google Classroom dan platform lainnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan personal. Elemen visualisasi, permainan, dan fleksibilitas pembelajaran menjadi faktor utama yang mendukung keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi interaktif memungkinkan siswa belajar sambil bermain, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing (visual, auditori, kinestetik). Tantangan yang perlu di perhatikan meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, akses perangkat yang terbatas, dan potensi distraksi. Selain itu, beberapa aplikasi memiliki fitur premium yang memerlukan biaya tambahan, dan kesenjangan teknologi menjadi isu utama di daerah tertentu. Teknologi pendidikan harus digunakan sebagai alat pendukung, bukan pengganti, dengan pengawasan guru dan orang tua untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan efek negatif seperti ketergantungan atau gangguan belajar. Aplikasi interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi implementasinya harus dilakukan secara bijak dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F. N., Utama, C. (2024). TikTok: Media Edukasi atau Distraksi? Studi Literatur tentang Pengaruhnya terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Mazda, C. N., & Fikria, A. N. (2021). Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online. *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications*, 3(2), 1-9.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rahayu, H. S., Luswati, N. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*.
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika*, 5(2), 68-77.
- Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, Jakarta, 30 Januari 2024.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.