Jurnal Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidayah

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nanda Citra Auliani
Universitas Islam Prabu Siliwangi
Email: auliandaa69@gmail.com

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education. The utilization of technology-based learning media has become one of the innovations capable of improving the quality of the teaching and learning process. Technology-based learning media serves not only as a tool for delivering instructional material, but also creates a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment. This condition influences students' learning motivation, including both intrinsic and extrinsic motivation. This article aims to examine the impact of implementing technology-based learning media on students' learning motivation through a descriptive approach based on various educational theories and real-world school conditions. The findings indicate that the appropriate use of technology-based media can enhance learning interest, student engagement, creativity, critical thinking skills, and learning outcomes. However, successful implementation is influenced by teacher readiness, the availability of facilities and infrastructure, and students' ability to utilize technology wisely.

Keywords: Learning Media; Educational Technology; Learning Motivation; Students; Digital Learning.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa melalui pendekatan deskriptif berdasarkan berbagai teori pendidikan dan kondisi nyata di lingkungan sekolah. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar apabila digunakan secara tepat. Namun, keberhasilan penerapannya dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Motivasi Belajar, Siswa, Pembelajaran Digital*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan juga mengalami perubahan yang cukup pesat. Proses pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara konvensional kini mulai beralih ke pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Perubahan tersebut terlihat dari semakin banyaknya penggunaan komputer, laptop, proyektor, internet, aplikasi pembelajaran, video edukasi, hingga platform pembelajaran daring sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran teknologi memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam proses pendidikan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Tidak sedikit siswa yang kurang bersemangat mengikuti pelajaran karena metode pembelajaran yang monoton. Akibatnya, perhatian siswa mudah teralihkan dan hasil belajar menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Siswa dapat melihat gambar, animasi, video, simulasi, bahkan melakukan praktik secara virtual. Hal tersebut membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, teknologi memungkinkan siswa memperoleh sumber belajar yang lebih luas sehingga proses belajar tidak hanya bergantung pada buku pelajaran.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu, semangat belajar, disiplin, serta kemauan untuk mencapai prestasi terbaik. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung pasif, kurang percaya diri, dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan zaman, siswa akan lebih antusias mengikuti proses belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Menurut Sugiyono (2019), studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Fokus utama metode ini adalah mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis literatur-literatur relevan untuk mengkaji secara komprehensif mengenai manfaat media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sumber Data. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur ilmiah, meliputi: Sumber Primer: Jurnal nasional terakreditasi (SINTA) dan jurnal internasional bereputasi (Scopus/DOAJ) dalam kurun waktu 5–10 tahun terakhir yang meneliti secara langsung pengaruh teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar. Sumber Sekunder: Buku-buku teks pedagogi, artikel ilmiah, prosiding konferensi, serta regulasi pemerintah terkait kurikulum dan teknologi pendidikan.

Teknik Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan tahapan penelusuran digital melalui *database* akademis seperti *Google Scholar, ResearchGate, ScienceDirect,* dan *SAGE Journals*. kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur meliputi: *"media pembelajaran berbasis teknologi", "teknologi pendidikan", "motivasi belajar siswa",* dan *"educational technology in student motivation"*.

Kriteria inklusi yang diterapkan dalam pemilahan sumber pustaka adalah:

1. Literatur yang diterbitkan dalam rentang waktu 2016–2026.
2. Artikel riset yang secara spesifik membahas hubungan antara pemanfaatan teknologi (seperti aplikasi interaktif, platform e-learning, media audio-visual) dengan motivasi belajar.
3. Sumber pustaka yang memiliki kaidah ilmiah yang valid dan kredibel.

Teknik Analisis Data. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dan sintesis kritis melalui langkah-langkah berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*): Menyaring dan mengelompokkan hasil-hasil penelitian dari berbagai literatur berdasarkan variabel manfaat media teknologi dan indikator motivasi belajar siswa.
2. Display Data (*Data Display*): Menyajikan data yang telah dikelompokkan ke dalam matriks perbandingan temuan untuk mengidentifikasi pola, kesamaan, dan perbedaan hasil penelitian antar-penulis.
3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*): Menyintesis temuan-temuan dari berbagai sumber untuk merumuskan simpulan yang utuh, logis, dan menjawab fokus masalah mengenai kontribusi media teknologi dalam mendongkrak motivasi belajar siswa.

Keabsahan Data. Untuk menjaga keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan triangulasi teori dan sumber. Peneliti membandingkan serta membenturkan gagasan, teori, dan hasil temuan dari satu literatur dengan literatur lainnya guna memastikan kesimpulan yang ditarik bersifat objektif dan berlandaskan bukti akademis yang kuat.

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik agar materi lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran tidak hanya berupa benda fisik seperti buku atau gambar, tetapi juga dapat berupa audio, video, animasi, aplikasi digital, maupun platform pembelajaran berbasis internet. Penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan perhatian siswa serta menciptakan proses belajar yang lebih aktif.

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah media yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Media ini menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop, telepon pintar, internet, aplikasi pembelajaran, video interaktif, presentasi multimedia, serta berbagai platform pembelajaran daring.

Penerapan media berbasis teknologi memberikan banyak kemudahan bagi guru maupun siswa. Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik melalui gambar, animasi, maupun video. Sementara itu, siswa memperoleh kesempatan belajar secara mandiri melalui berbagai sumber belajar digital yang tersedia. Menurut (Khoiruddin, 2025) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, termasuk dalam konteks pengajaran. Secara umum, media pembelajaran bisa diartikan sebagai semua jenis bahan, alat, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi ajar kepada siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk memperlancar komunikasi antara guru dan murid, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif, jelas, dan menarik. Pemahaman Media Pembelajaran yang diambil dari buku ini menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi semua jenis materi, alat, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Definisi ini menegaskan bahwa media mencakup tidak hanya perangkat fisik seperti buku, papan tulis, atau proyektor, tetapi juga meliputi sumber digital, audio, visual, serta berbagai kombinasi di antaranya.(Fauzi, S. N, et al, 2026)

Dengan demikian bahwa media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam ekosistem pendidikan yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, cakupan media belajar tidak lagi terbatas pada perangkat fisik seperti buku cetak atau papan tulis, melainkan bertransformasi ke arah media berbasis teknologi yang melibatkan perangkat digital, audio-visual, animasi, hingga *Learning Management System* (LMS) berbasis daring. Sebagaimana ditegaskan oleh Khoiruddin (2025), media pembelajaran mencakup seluruh jenis bahan, alat, dan sumber yang dirancang untuk memperlancar penyampaian pesan agar materi diterima secara lebih jelas dan menarik. Pengintegrasian media berbasis digital ini memberi fleksibilitas tinggi: guru dapat menyajikan

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

materi secara lebih kontekstual dan interaktif, sementara siswa memperoleh ruang untuk melakukan eksplorasi serta belajar secara mandiri melalui beragam sumber belajar digital.

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menghubungkan informasi yang ingin disampaikan dengan orang yang 305 | Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora Vol.3 No.1 Mei - Oktober 2026 menerimanya, dalam hal ini siswa:

1. Meningkatkan efektivitas komunikasi Melalui media, informasi dapat disebarkan dengan lebih nyata dan menarik, sehingga menurunkan kemungkinan munculnya salah pengertian.
2. Memperjelas materi abstrak Materi yang memiliki sifat abstrak, seperti konsep keimanan, akhlak, atau sejarah Nabi, bisa diilustrasikan melalui foto, klip, atau pemodelan.
3. Meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar Media yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat dan bersemangat dalam belajar.
4. Memfasilitasi proses pembelajaran mandiri Dengan bantuan media digital dan pendidikan online, siswa dapat belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Media belajar berbasis teknologi adalah alat yang memanfaatkan kemajuan digital untuk mendukung proses pembelajaran agarlebih efisien, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi utama dalam menyampaikan materi ajar dari guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Kehadiran media digital memperjelas konsep-konsep abstrak (seperti keimanan, akhlak, maupun sejarah) melalui ilustrasi visual dan pemodelan, sehingga meminimalkan risiko miskonsepsi. Selain itu, penggunaan media yang adaptif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, sekaligus memfasilitasi pembelajaran mandiri secara berkelanjutan melalui akses digital. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen strategis untuk menciptakan proses belajar yang lebih efisien, menarik, dan interaktif.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi terdiri atas beberapa jenis, antara lain:

1. Media presentasi digital, seperti Microsoft PowerPoint dan Canva yang digunakan untuk menjelaskan materi secara visual.
2. Video pembelajaran, yaitu media audio visual yang memudahkan siswa memahami materi melalui penjelasan dan ilustrasi.
3. Aplikasi pembelajaran, seperti Google Classroom, Moodle, atau aplikasi kuis interaktif yang mendukung proses belajar.
4. Internet, sebagai sumber informasi yang menyediakan berbagai referensi ilmiah dan bahan belajar.
5. Media interaktif, seperti simulasi virtual, laboratorium digital, permainan edukatif, dan aplikasi berbasis Artificial Intelligence yang meningkatkan keterlibatan siswa.

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

Media pembelajaran berbasis teknologi diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama yang saling melengkapi dalam mengoptimalkan proses belajar-mengajar. Pertama, media presentasi digital seperti Microsoft PowerPoint dan Canva yang menyajikan materi secara visual dan sistematis. Kedua, video pembelajaran berformat audio-visual yang mengonkritkan materi kompleks melalui ilustrasi. Ketiga, aplikasi pembelajaran dan LMS (*Learning Management System*) seperti Google Classroom, Moodle, serta platform kuis interaktif yang mengorganisasi alur pembelajaran. Keempat, internet sebagai jaringan sumber informasi dan referensi ilmiah global. Kelima, media interaktif modern—meliputi simulasi virtual, laboratorium digital, *gamification*, hingga aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI)—yang secara langsung meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, dan daya kritis siswa di kelas.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang sehingga timbul keinginan untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Motivasi intrinsic. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan memperoleh ilmu, rasa ingin tahu, dan cita-cita untuk meraih prestasi.
2. Motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti dukungan guru, orang tua, penghargaan, lingkungan belajar yang nyaman, maupun penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Kemudian berikut ini beberapa indikator motivasi belajar

Beberapa indikator motivasi belajar siswa meliputi:

1. Memiliki semangat mengikuti pembelajaran.
2. Aktif bertanya dan berdiskusi.
3. Tekun mengerjakan tugas.
4. Tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan.
5. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
6. Disiplin dalam belajar.
7. Berusaha memperoleh hasil belajar yang baik.

Apabila indikator-indikator tersebut meningkat setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan cita-cita, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor lingkungan, termasuk dukungan pendidik dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi ditunjukkan oleh peningkatan indikator motivasi belajar siswa, yang meliputi semangat mengikuti kelas, keaktifan berdiskusi, ketekunan dan kedisiplinan dalam mengerjakan

tugas, ketahanan menghadapi kesulitan, rasa ingin tahu yang tinggi, serta orientasi pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Hubungan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Motivasi Belajar

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang disajikan melalui video, animasi, gambar, maupun simulasi digital membuat materi menjadi lebih menarik dibandingkan metode ceramah semata. Ketika siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran, perhatian mereka meningkat sehingga proses memahami materi berlangsung lebih mudah.

Selain itu, teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui berbagai sumber belajar digital. Kebebasan dalam mencari informasi membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta siap menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki hubungan yang erat dan positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Penyajian materi melalui media visual interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi digital, terbukti mampu meningkatkan daya tarik serta fokus belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Selain itu, aksesibilitas terhadap sumber belajar digital mendorong kemandirian, keaktifan, dan rasa tanggung jawab siswa dalam proses eksplorasi pengetahuan. Melalui integrasi teknologi secara tepat, guru dapat mewujudkan ekosistem pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang pada akhirnya tidak hanya mendongkrak motivasi dan pemahaman materi, melainkan juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa untuk menghadapi tantangan era digital.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Efektivitas Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital bukan lagi sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan transformatif dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi secara tepat mampu mengubah dinamika kelas konvensional menjadi lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, serta berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Media berbasis teknologi memengaruhi dua dimensi utama motivasi belajar:
    a. Motivasi Intrinsik: Elemen visual, audio, dan interaktivitas yang disajikan melalui media digital (seperti simulasi atau video animasi) memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan minat alami siswa terhadap materi pelajaran. Pembelajaran terasa menyenangkan sehingga dorongan belajar muncul dari dalam diri siswa.

b. Motivasi Ekstrinsik: Fitur kompetitif dan penghargaan langsung (*instant feedback*) yang ada pada platform berbasis gim—seperti Quizizz atau Kahoot!—memberikan dorongan eksternal bagi siswa untuk terlibat aktif dan mencapai hasil terbaik.

2. Efisiensi dan Efektivitas Peran Guru. Selain bagi siswa, media teknologi memberikan dukungan substantif bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran:
   a. Penyampaian Materi yang Visual dan Terstruktur: Penggunaan PowerPoint Interaktif atau video edukatif (YouTube) membantu guru mengkonkretkan konsep-konsep abstrak. Hal ini memudahkan siswa menyerap materi secara lebih cepat dan mendalam dibanding metode ceramah tunggal.
   b. Pengelolaan Pembelajaran Fleksibel: Platform *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom memungkinkan guru mendistribusikan bahan ajar, mengorganisasi tugas, dan berkomunikasi dengan siswa secara sistematis tanpa terbatas ruang dan waktu.
3. Kepraktisan Proses Evaluasi Pembelajaran. Teknologi mengotomatiskan dan mempercepat alur penilaian (*assessment*):
   a. Penilaian Real-Time: Aplikasi evaluasi interaktif (seperti Quizizz atau Google Forms) memungkinkan guru melakukan *formative assessment* secara instan.
   b. Analisis Pembelajaran Otomatis: Guru tidak perlu lagi mengoreksi soal secara manual satu per satu. Platform digital langsung menyajikan data statistik mengenai tingkat pemahaman siswa, materi yang belum dikuasai, serta pemetaan nilai secara akurat dan praktis.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan transformatif dalam dunia pendidikan modern yang terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui integrasi perangkat digital seperti media visual interaktif, platform berbasis gim, dan *Learning Management System* (LMS), lingkungan kelas konvensional berubah menjadi ekosistem belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Penerapan teknologi ini mampu menyentuh dua dimensi motivasi sekaligus, yaitu meningkatkan motivasi intrinsik lewat sajian visual yang memicu rasa ingin tahu serta menguatkan motivasi ekstrinsik melalui fitur kompetisi dan umpan balik instan. Selain menguntungkan bagi siswa, media berbasis teknologi mendatangkan efisiensi nyata bagi guru dalam menyampaikan konsep materi yang abstrak secara lebih konkret dan terstruktur, sekaligus praktis dalam memproses evaluasi pembelajaran secara *real-time* dan otomatis. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi yang tepat dan inovatif tidak hanya mengoptimalkan keterlibatan serta hasil belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif guna menghadapi tuntutan era digital.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan transformatif dalam dunia pendidikan modern yang terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Secara rinci, kesimpulan dari pembahasan ini adalah sebagai berikut:

Volume 1 Nomor 2 (2025)
ISSN : (Media Online)

1. Transformasi Peran dan Jenis Media: Media pembelajaran berbasis teknologi (seperti PowerPoint interaktif, video edukatif, LMS Google Classroom, hingga aplikasi berbasis AI) mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi ekosistem digital yang visual, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).
2. Peningkatan Motivasi Belajar secara Komprehensif: Integrasi perangkat digital mampu menstimulasi motivasi intrinsik melalui visualisasi interaktif yang memicu rasa ingin tahu (*curiosity*), sekaligus memperkuat motivasi ekstrinsik lewat elemen gamifikasi dan Umpan Balik Instan (*instant feedback*) yang memicu keaktifan serta rasa percaya diri siswa.
3. Efisiensi Peran Guru dan Evaluasi Pembelajaran: Pemanfaatan platform teknologi memudahkan guru dalam menyampaikan konsep materi yang abstrak secara lebih konkret dan terstruktur. Selain itu, alur evaluasi pembelajaran (*assessment*) menjadi lebih praktis dan akurat berkat fitur penilaian *real-time* serta analisis statistik pemahaman siswa secara otomatis.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi yang tepat dan inovatif dalam proses belajar mengajar tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa di kelas, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk menghadapi tantangan era digital. Namun, keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan perangkat yang digunakan, melainkan juga oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan dari pihak sekolah, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab. Jika penggunaan teknologi tidak diarahkan dengan baik, siswa berpotensi terdistraksi oleh berbagai bentuk hiburan digital yang justru dapat menurunkan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi hendaknya dimanfaatkan secara bijaksana sebagai pendukung proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru tetap memiliki peran penting dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan siswa agar teknologi digunakan untuk kegiatan yang produktif. Dengan penerapan yang tepat, media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kualitas pembelajaran, dan prestasi akademik siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Hamalik, O. (2017). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fauzi, S. N., Thooriq, A., Ramadhan, E. E. A., & Sya'bani, S. N. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. *Qolamuna*, 3(1). https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ