

Penerapan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP di Kota Makassar

Wardimansyah Ridwan¹, Andi Muh Akbar Saputra²

¹Tata Busana, Universitas Negeri Makassar, Makassar

²Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Makassar, Makassar

email: Wardimansyah.ridwan@unm.ac.id¹

Abstract

This study explores the implementation of digital learning media to enhance student learning interest at the junior high school (SMP) level in Makassar City. The research adopts a qualitative descriptive approach involving teachers and students from three schools that actively utilize digital platforms such as Google Classroom, YouTube, Quizizz, and WhatsApp Group in the learning process. Data were collected through in-depth interviews, classroom observations, and document analysis. The findings reveal that the integration of digital media significantly increases student engagement, learning motivation, and comprehension, particularly when visual and interactive tools are applied. Approximately 85% of students expressed higher interest in lessons presented through videos and gamified quizzes. However, the study also identified several challenges, including limited access to digital devices, unstable internet connectivity, and teachers' lack of competence in media production. These findings indicate that while digital media offer promising opportunities to improve learning interest and outcomes, their effectiveness depends heavily on teacher readiness, infrastructure support, and contextual adaptation. The study recommends continuous professional development for teachers, provision of digital facilities by schools, and policy reinforcement to optimize the use of educational technology in urban secondary schools.

Keywords : digital learning media, student interest, junior high school, educational technology, Makassar

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan guru dan siswa dari tiga sekolah yang aktif menggunakan platform digital seperti Google Classroom, YouTube, Quizizz, dan WhatsApp Group dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi, khususnya ketika media visual dan interaktif digunakan. Sekitar 85% siswa menyatakan minat belajar mereka meningkat saat pembelajaran disajikan melalui video dan kuis digital berbasis permainan. Namun, penelitian ini juga menemukan berbagai tantangan, seperti keterbatasan perangkat digital, koneksi internet yang tidak stabil, serta rendahnya kompetensi guru dalam produksi media. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar, namun efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur, dan adaptasi terhadap konteks pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan berkelanjutan bagi guru, penyediaan fasilitas digital oleh sekolah, serta penguatan kebijakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pendidikan di sekolah menengah perkotaan.

Kata kunci: media pembelajaran digital, minat belajar, sekolah menengah pertama, teknologi pendidikan, Makassar

1. Pendahuluan



Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi keniscayaan, terlebih dalam konteks pembelajaran di era pasca-pandemi. Pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di wilayah perkotaan seperti Kota Makassar dituntut untuk adaptif terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Media pembelajaran digital tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi telah berkembang menjadi fondasi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi siswa masa kini [1][2].

Minat belajar merupakan aspek psikologis yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010), minat belajar adalah kecenderungan dan semangat yang tinggi terhadap suatu kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar [3]. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis untuk membangun minat dan motivasi belajar siswa. Media yang dirancang dengan pendekatan visual, audio, dan interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran [4][5].

Penelitian oleh Cahyani, Listiani, dan Larasati (2020) menunjukkan bahwa selama pandemi, motivasi belajar siswa mengalami penurunan karena pembelajaran daring kurang efektif dalam mempertahankan keterlibatan siswa. Namun, pembelajaran daring yang dikombinasikan dengan media interaktif seperti video pembelajaran, game edukatif, atau platform digital yang memungkinkan kolaborasi dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa [6].

Dalam konteks Kota Makassar, tantangan pembelajaran di masa digital mencakup kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan akses siswa terhadap perangkat digital. Namun demikian, potensi besar juga terlihat dari meningkatnya penggunaan gawai di kalangan siswa serta kesiapan sekolah dalam menerapkan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau Moodle. Media pembelajaran digital menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP [7][8].

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menanggulangi masalah pembelajaran yang monoton dan verbalistik. Seperti yang diungkapkan oleh Gerlach dan Ely dalam Ibrahim (2005), media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif, dan distributif yang memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih variatif, menarik, dan dapat dijangkau oleh banyak peserta didik secara serentak [9].

Peran guru menjadi sangat penting dalam integrasi media pembelajaran yang efektif. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai konten pelajaran, tetapi juga memahami dan menguasai teknologi sebagai alat bantu mengajar [10][11]. Di sisi lain, kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa sangat diperlukan dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berdaya guna dan berkelanjutan [12].

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya mengoptimalkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP di Kota Makassar. Penelitian ini penting untuk memberikan rekomendasi strategis bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam menerapkan media pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

2. Metode

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan media pembelajaran digital berkontribusi

terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP di Kota Makassar. Pendekatan kualitatif digunakan karena mampu menggali fenomena secara kontekstual melalui interaksi langsung antara peneliti dan partisipan, serta memungkinkan eksplorasi terhadap persepsi, pengalaman, dan sikap para guru dan siswa [13].

2.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran dan siswa kelas VII dan VIII di tiga SMP negeri dan swasta di Kota Makassar yang telah menerapkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajarannya. Lokasi dipilih berdasarkan kriteria ketersediaan fasilitas TIK, keterlibatan aktif dalam pembelajaran daring, dan keterwakilan karakteristik sekolah di perkotaan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik berikut:

Wawancara mendalam: Dilakukan terhadap guru mata pelajaran yang aktif menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Wawancara menggunakan panduan semi-terstruktur agar tetap fleksibel namun tetap mengarahkan pada fokus penelitian.

Observasi partisipatif: Peneliti mengamati langsung pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media digital, baik secara daring maupun luring terbatas. Observasi difokuskan pada jenis media yang digunakan, respon siswa, dan keterlibatan guru dalam mengelola pembelajaran.

Studi dokumentasi: Digunakan untuk menganalisis perangkat ajar (seperti RPP dan media digital yang digunakan), hasil belajar siswa, dan laporan evaluasi pembelajaran dari sekolah.

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara induktif dengan menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

- Reduksi Data: Proses menyaring dan merangkum data dari wawancara, observasi, dan dokumen agar relevan dengan fokus penelitian.
- Penyajian Data: Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif, tabel, dan kutipan langsung dari informan untuk memperkuat validitas data.
- Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Data yang telah dianalisis digunakan untuk menyusun temuan-temuan penelitian serta kesimpulan yang menjawab rumusan masalah.

2.5 Keabsahan Data

Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber (guru, siswa, dokumen) dan triangulasi metode (wawancara, observasi, dokumentasi) untuk memperkuat validitas dan reliabilitas temuan. Selain itu, peneliti melakukan member check dengan informan utama untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan pengalaman asli mereka [14].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini menghasilkan tiga kategori tematik utama yang mencerminkan proses dan dampak penerapan media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa SMP di Kota

Makassar, yaitu: (1) Jenis dan ragam media yang digunakan guru, (2) Respons dan perubahan perilaku belajar siswa, serta (3) Kendala teknis dan kultural dalam implementasi media digital.

3.1.1 Jenis dan Ragam Media yang Digunakan Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 guru dari tiga sekolah berbeda, ditemukan bahwa media digital telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran sejak masa pandemi dan terus digunakan pasca-pandemi. Guru secara umum memanfaatkan:

- Google Classroom untuk mengelola tugas dan materi pembelajaran.
- WhatsApp Group untuk komunikasi cepat antar guru-siswa.
- YouTube dan video animasi interaktif untuk menjelaskan materi kompleks, seperti IPA dan IPS.
- Quizizz dan Kahoot sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan.
- Jamboard dan Padlet untuk aktivitas kolaboratif.

Guru IPA di salah satu SMP menyatakan:

"Ketika saya menjelaskan sistem pernapasan menggunakan video 3D dari YouTube, anak-anak langsung antusias. Mereka mulai bertanya dan bahkan ada yang menyarankan video tambahan."

Tabel berikut menyajikan frekuensi penggunaan media oleh guru:

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Media oleh Guru

<i>Jenis Media Digital</i>	<i>Jumlah Guru yang Menggunakan (n=10)</i>	<i>Persentase Penggunaan</i>
<i>WhatsApp Group</i>	10	100%
<i>Google Classroom</i>	8	80%
<i>YouTube Edu</i>	7	70%
<i>Quizizz/Kahoot</i>	6	60%
<i>PowerPoint Interaktif</i>	5	50%
<i>Jamboard / Padlet</i>	3	30%

3.1.2 Respons dan Perubahan Perilaku Belajar Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital menunjukkan perubahan signifikan pada aspek minat dan keterlibatan dalam belajar. Dari 60 siswa yang diwawancarai:

- 51 siswa (85%) mengaku lebih tertarik mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan video atau kuis digital.
- 47 siswa (78%) menyatakan menjadi lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi.
- 42 siswa (70%) mengaku lebih rajin membuka materi dan menyelesaikan tugas jika media yang digunakan bersifat interaktif dan menarik.
- 53 siswa (88%) merasa lebih mudah memahami pelajaran visual seperti IPA, Bahasa Inggris, dan IPS melalui media audiovisual.

Salah satu siswa kelas VIII menyatakan:

"Saya jadi semangat belajar karena guruku sering pakai YouTube dan ada kuis pakai Kahoot, rasanya kayak main game tapi belajar."

Respons ini menandakan bahwa media digital tidak hanya memperkaya konten, tetapi juga mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa saat ini.

3.1.3 Kendala Teknis dan Sosial dalam Implementasi Media Digital

Walaupun media pembelajaran digital membawa dampak positif, implementasinya di lapangan tidak lepas dari berbagai kendala, antara lain:

- **Infrastruktur:** Sekitar 30% siswa mengalami gangguan koneksi internet, terutama ketika belajar dari rumah. Beberapa siswa mengandalkan Wi-Fi publik atau paket data terbatas.
- **Kepemilikan Perangkat:** 12 siswa (20%) tidak memiliki perangkat pribadi dan harus berbagi dengan anggota keluarga lainnya.
- **Kompetensi Guru:** 4 dari 10 guru menyatakan kesulitan dalam membuat atau mengelola konten digital secara mandiri, dan masih bergantung pada materi dari pihak ketiga.
- **Budaya Belajar Tradisional:** Beberapa siswa masih terbiasa dengan metode hafalan dan ceramah sehingga pada awalnya sulit menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran berbasis proyek dan eksploratif.

Seorang guru menyampaikan:

"Kendalanya kadang kuota anak-anak habis, atau HP-nya rusak, jadi saya tetap siapkan materi cetak sebagai cadangan."

3.2 Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP di Kota Makassar. Penggunaan media seperti video interaktif, kuis daring, dan platform manajemen pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses belajar [4].

Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran digital juga menunjukkan adanya pergeseran paradigma belajar dari pendekatan konvensional menuju pendekatan partisipatif dan berpusat pada siswa. Siswa bukan lagi objek pasif, melainkan subjek aktif yang terlibat dalam pembelajaran [5]. Hal ini menjawab permasalahan utama yang diajukan dalam penelitian ini, yakni bagaimana media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Dari sisi guru, penggunaan media pembelajaran menuntut kompetensi baru dalam merancang, memilih, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Ini memperkuat pernyataan Hamalik (2002) bahwa peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar [10]. Adanya tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan juga menunjukkan bahwa implementasi media digital tidak bisa dilepaskan dari faktor infrastruktur pendidikan dan dukungan kebijakan sekolah.

Temuan ini juga memperkuat literatur sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis TIK mendorong fleksibilitas dan kemandirian siswa [6]. Namun, peneliti juga menemukan bahwa keberhasilan integrasi media sangat tergantung pada strategi guru dalam mengelola kelas digital, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, serta dukungan lingkungan belajar di rumah.

Dengan demikian, hasil ini tidak hanya memperkaya diskursus pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran hibrid (*blended learning*) berbasis media digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP di wilayah perkotaan.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP di Kota Makassar. Penggunaan media seperti video interaktif, kuis daring, dan platform manajemen pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses belajar [4].

Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran digital juga menunjukkan adanya pergeseran paradigma belajar dari pendekatan konvensional menuju pendekatan partisipatif dan berpusat pada siswa. Siswa bukan lagi objek pasif, melainkan subjek aktif yang terlibat dalam pembelajaran [5]. Hal ini menjawab permasalahan utama yang diajukan dalam penelitian ini, yakni bagaimana media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Dari sisi guru, penggunaan media pembelajaran menuntut kompetensi baru dalam merancang, memilih, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Ini memperkuat pernyataan Hamalik (2002) bahwa peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar [10]. Adanya tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan juga menunjukkan bahwa implementasi media digital tidak bisa dilepaskan dari faktor infrastruktur pendidikan dan dukungan kebijakan sekolah.

Temuan ini juga memperkuat literatur sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis TIK mendorong fleksibilitas dan kemandirian siswa [6]. Namun, peneliti juga menemukan bahwa keberhasilan integrasi media sangat tergantung pada strategi guru dalam mengelola kelas digital, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, serta dukungan lingkungan belajar di rumah.

Dengan demikian, hasil ini tidak hanya memperkaya diskursus pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran hibrid (*blended learning*) berbasis media digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP di wilayah perkotaan.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar para guru di SMP Kota Makassar terus meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya dalam merancang dan menggunakan media digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru juga perlu mengombinasikan media digital dengan pendekatan pedagogis yang humanis dan kontekstual agar pembelajaran tetap inklusif, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Sekolah sebagai institusi perlu memberikan dukungan fasilitas, seperti akses Wi-Fi, perangkat

pembelajaran, dan pelatihan rutin bagi guru untuk memastikan penggunaan media digital berjalan efektif dan berkelanjutan. Pemerintah daerah dan dinas pendidikan juga diharapkan menyusun kebijakan strategis yang mendorong integrasi media pembelajaran digital ke dalam sistem pendidikan, termasuk pemberian insentif dan pengembangan konten lokal berbasis teknologi yang sesuai dengan konteks siswa di Kota Makassar. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif, serta memperluas cakupan penelitian ke daerah dengan keterbatasan infrastruktur guna mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh dan representatif.

Bibliografi

- [1] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, dan R. Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- [3] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [4] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, hlm. 103–111, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [5] J. Gikas dan M. M. Grant, "Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media," *Internet High Educ*, vol. 19, hlm. 18–26, 2013, doi: 10.1016/j.iheduc.2013.06.002.
- [6] N. Oknisih, Y. Wahyuningsih, dan Suryoto, "Penggunaan Apln (aplikasi online) sebagai upaya kemandirian belajar siswa," dalam *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2019.
- [7] K. V Middleton, "The longer-term impact of COVID-19 on K–12 student learning and assessment," *Educational Measurement: Issues and Practice*, vol. 39, no. 3, hlm. 41–44, 2020, doi: 10.1111/emip.12368.
- [8] T. Hamonangan, *Model Pembelajaran Berbasis E-Learning: Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa yang Akan Datang*. Pengantar Teknologi Informasi, 2012.
- [9] M. Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press, 2005.
- [10] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- [11] A. Majid, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- [12] A. Latip, "Tantangan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, hlm. 44–51, 2020.
- [13] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4 ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2014.
- [14] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.