

IMPLEMENTASI MEDIA AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dedi Saputra¹

¹Program Studi Jasmani, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia

* dedisaputrampo15@gmail.com

Abstract

The use of digital learning media in education is an innovative effort to enhance students' learning motivation in the digital era. This community service activity aimed to improve students' competencies in designing and implementing digital learning media as well as to increase learning motivation. The activity was conducted at the Aula of Universitas Islam Kebangsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen in September 2025, involving 34 university students as participants. The method used was a participatory approach through training and mentoring, which included preparation, implementation, assistance, and evaluation stages. The results showed that participants were able to produce various digital learning media such as instructional videos, interactive presentations, and graphic-based learning tools. In addition, there was an improvement in participants' understanding and skills in utilizing educational technology. Learning motivation also increased, as indicated by active participation and engagement during the activity. Therefore, the implementation of digital learning media proved effective in improving both learning motivation and participants' competencies in technology-based learning.

Keywords: digital learning media, learning motivation, interactive learning, educational technology.

Abstrak

Penggunaan media ajar digital dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang dan mengimplementasikan media ajar digital serta mendorong peningkatan motivasi belajar. Kegiatan dilaksanakan di Aula Universitas Islam Kebangsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen pada bulan September 2025 dengan melibatkan 34 mahasiswa sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan dan pendampingan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai media ajar digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan media berbasis desain grafis. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Motivasi belajar peserta juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui keaktifan dan partisipasi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, implementasi media ajar digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi peserta dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci: media ajar digital, motivasi belajar, pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah. Integrasi teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Penggunaan media ajar digital menjadi salah satu solusi dalam menjawab tantangan pembelajaran di era modern, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang cenderung menurun akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton (Novela et al., 2024; Kurniawan & Zabeta, 2025).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan memiliki daya serap yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan siswa yang kurang termotivasi karena pembelajaran yang kurang variatif dan minim penggunaan media yang menarik (Rakhman et al., 2024). Hal ini



This article is distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penyampaian materi, salah satunya melalui pemanfaatan media ajar digital.

Media ajar digital seperti video pembelajaran, flipbook, animasi, dan aplikasi berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Simorangkir et al., 2024; Meilinda et al., 2024). Selain itu, media berbasis digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Animaker juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Fitriana, 2024; Tapatab & Kollo, 2025; Wirawan & Gading, 2022).

Lebih lanjut, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan berdiferensiasi (Nuraini & Kusaeri, 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mendukung peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Akhyar et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media ajar digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendorong keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan literasi digital (Awolor & Aboh, 2025).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal pada mitra pengabdian, masih terdapat beberapa permasalahan, di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar digital serta masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital di sekolah dasar masih belum optimal (Sriwati & Sianturi, 2025; Widiastari & Puspita, 2024). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan serta implementasi media ajar digital.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar digital serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui inovasi berbasis teknologi pendidikan (Nela, 2020; Aziz & Zakir, 2022).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Aula Universitas Islam Kebangsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen pada bulan September 2025 dengan melibatkan 34 mahasiswa sebagai peserta. Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa yang memiliki latar belakang pendidikan keguruan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang dan mengimplementasikan media ajar digital dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif melalui model pelatihan dan pendampingan, yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam penggunaan teknologi pembelajaran (Novela et al., 2024; Kurniawan & Zabeta, 2025).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan peserta terkait pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan media ajar digital, serta menyiapkan materi pelatihan, perangkat pendukung, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan yang mencakup penyampaian materi tentang konsep dan pentingnya media ajar digital, pengenalan berbagai platform pembuatan media seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan aplikasi berbasis animasi, serta praktik langsung pembuatan media ajar oleh peserta yang diakhiri dengan presentasi hasil karya. Penggunaan media digital interaktif dalam pelatihan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam proses pembelajaran (Fitriana, 2024; Tapatab & Kollo, 2025).

Selanjutnya, pada tahap pendampingan, peserta dibimbing secara langsung untuk menyempurnakan media ajar yang telah dibuat agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui penilaian terhadap hasil media ajar peserta, pengisian angket untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi peserta, serta refleksi kegiatan melalui diskusi bersama. Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun indikator keberhasilan kegiatan meliputi kemampuan peserta dalam membuat media ajar digital secara mandiri, peningkatan pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran digital, serta adanya respon positif dan peningkatan motivasi peserta selama mengikuti kegiatan. Pendekatan evaluatif ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan (Simorangkir et al., 2024).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Aula Universitas Islam Kebangsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen pada bulan September 2025 berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini diikuti oleh 34 mahasiswa yang menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pelatihan dan pendampingan. Pada tahap pelaksanaan, peserta diberikan materi mengenai konsep media ajar digital serta praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan berbagai platform seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan aplikasi berbasis animasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan media ajar digital yang kreatif, seperti video pembelajaran sederhana, presentasi interaktif, serta media visual berbasis desain grafis.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui observasi dan angket, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan media ajar digital. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan media ajar digital secara mandiri. Selain itu, peserta juga menunjukkan respon positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif selama proses pelatihan dan pendampingan.

Kegiatan pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan turut memberikan kontribusi dalam menyempurnakan hasil media ajar yang telah dibuat peserta. Melalui bimbingan langsung, peserta dapat memperbaiki kekurangan dalam desain dan konten media pembelajaran. Secara umum, indikator keberhasilan kegiatan telah tercapai, yaitu peserta mampu membuat media ajar digital secara mandiri, terjadi peningkatan pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran digital, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta. Kemampuan peserta dalam menghasilkan media ajar digital yang kreatif dan inovatif menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran (Novela et al., 2024; Kurniawan & Zabeta, 2025).

Peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan media ajar digital juga menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik peserta, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti Canva dan media interaktif lainnya dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Fitriana, 2024; Akhyar et al., 2024).

Selain itu, peningkatan motivasi belajar peserta selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa media ajar digital memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Media yang interaktif dan visual mampu merangsang minat belajar serta meningkatkan keaktifan peserta dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Rakhman et al., 2024; Tapatab & Kollo, 2025). Bahkan, penggunaan media digital seperti flipbook dan media interaktif lainnya terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep secara lebih efektif (Meilinda et al., 2024; Simorangkir et al., 2024).

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi serta perbedaan tingkat kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan pendekatan kolaboratif antar peserta. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan dan bimbingan yang berkelanjutan sangat penting dalam memastikan keberhasilan implementasi media ajar digital. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memperkuat temuan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar serta kualitas pembelajaran di era digital (Nuraini & Kusaeri, 2025; Awolor & Aboh, 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Aula Universitas Islam Kebangsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen pada bulan September 2025 telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar digital, peserta yang berjumlah 34 mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya penggunaan media ajar digital dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Implementasi media ajar digital dalam kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, partisipasi, dan minat selama proses pelatihan berlangsung. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif (Rakhman et al., 2024; Tapatab & Kollo, 2025; Simorangkir et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media ajar digital dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi calon pendidik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan yang lebih luas guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan berbasis teknologi di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Akhyyar, M., Junaidi, J., Supriadi, S., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Implementasi kepemimpinan guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi di era digital. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4234-4248. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v18i6.3855>
- Awolor, T. M., & Aboh, S. C. (2025). Examining the impact of digital media technology in teaching Igbo to heritage learners. *Southern African Linguistics and Applied Language Studies*, 114. <https://doi.org/10.2989/16073614.2024.2433490>
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). Indonesian Research Journal on Education. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1030-1037.
- Fitriana, N. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375-384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan media flipbook digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978-990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nuraini, A. F. D., & Kusaeri, K. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Indonesia. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 58-69. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v9i1.439>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615-622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>

- Rozali, D., & Ramadan, Z. H. (2021). Learning Heat and Its Transfer with Power Point Learning Media for Grade V Students of Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 98. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35493>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Sriwati, Y., & Sianturi, R. D. (2025). Optimalisasi Penggunaan Media Digital Untuk Pembelajaran Interaktif Di SDN 060899 Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 7(1).
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., & Musta'inah, M. I. (2023, October). Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 5, No. 5, pp. 1-7).
- Tapatab, S. M., & Kollo, F. L. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Lazuardi*, 8(1), 106-112. <https://doi.org/10.53441/jl.Vol8.Iss1.159>
- Tobing, M. T., Pasaribu, E., & Purba, N. (2023). the Effect of Letter Card Media on Learning Outcomes in Elementary Learning. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 3(1), 2944. <https://doi.org/10.53768/sijel.v3i1.121>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215-222.
- Wirawan, I. M. T. A., & Gading, I. K. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852>