**NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan**
Volume 7, Issue 3, August 2026
DOI: https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6177
Homepage: ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra

p-ISSN: 2715-114X
e-ISSN: 2723-4649
pp. 1309-1315

# STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS TEKNOLOGI: LITERATUR REVIEW

Hendri[1]*, Hubbi Saufan Hilmi[2]
[1]Institut Pendidikan Nusantara Global & [2]Universitas Khairun Ternate
**Corresponding author email: Hendri@gmail.com*

**Article History**

**Received: 22 April 2026**
**Revised: 7 June 2026**
**Published: 18 June 2026**

**ABSTRACT**

*Learning motivation is a decisive factor in successful learning, especially for elementary students who easily disengage from monotonous conventional methods. Technological advances allow teachers to present more engaging, interactive learning media. This study systematically examines strategies for enhancing elementary students' learning motivation through technology-based media, using a literature review of national scientific articles published 2014–2025. Findings show that interactive multimedia, instructional videos, animated media, e-learning, and gamification consistently contribute positively to students' motivation, both intrinsic and extrinsic, with effectiveness depending on media suitability, teachers' digital competence, and supporting infrastructure. This review also identifies implementation challenges such as infrastructure gaps, limited teacher digital literacy, and regional access disparities. The study concludes that technology integration must be designed with attention to motivational principles such as the ARCS Model and Self-Determination Theory to achieve optimal impact.*

***Keywords:*** *Learning motivation, learning media, technology, elementary school, literature review*

*Copyright © 2026, The Author(s).*

***How to cite:*** Hendri & Hilmi, H,B. (2026). STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS TEKNOLOGI: LITERATUR REVIEW. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 1309–1315. https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6177

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kompetensi dasar anak sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar pada jenjang ini adalah motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan bertahan lama dalam menghadapi kesulitan belajar, sedangkan siswa dengan motivasi rendah lebih mudah merasa bosan dan kehilangan fokus terhadap materi yang dipelajari.

Dalam praktiknya, sejumlah kajian melaporkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang menonjol. Hasil observasi di salah satu sekolah dasar, misalnya, menunjukkan rendahnya antusiasme siswa serta pengelolaan kelas yang belum optimal ketika pembelajaran disampaikan dengan metode konvensional yang dianggap monoton dan kurang menarik (Anisa, 2025). Temuan serupa juga mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar cenderung menurun apabila proses pembelajaran tidak dikemas secara variatif dan menyenangkan (Valentinna et al., 2024). Kondisi ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang, menurut teori Piaget, masih berada pada tahap operasional konkret—mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual, konkret, dan aktivitas yang menyerupai permainan dibandingkan penjelasan verbal-abstrak semata.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sebagai dampak revolusi industri 4.0 turut mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi (Mulyosari, 2023). Guru dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang media pembelajaran guna membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar (Mulyosari, 2023). Berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi telah dikembangkan dan diujicobakan di lingkungan sekolah dasar, mulai dari multimedia interaktif, video pembelajaran, media animasi, platform e-learning, hingga pendekatan gamifikasi dan permainan edukatif berbasis digital.

Meskipun demikian, hasil-hasil penelitian mengenai pengaruh media berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar tersebar pada berbagai konteks, mata pelajaran, jenis media, dan metode penelitian yang berbeda-beda, sehingga belum banyak upaya sistematis untuk merangkum pola strategi yang secara konsisten terbukti efektif. Padahal, pemahaman terhadap pola tersebut penting bagi guru dan pemangku kebijakan pendidikan dasar dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini disusun dalam bentuk kajian literatur (literature review) yang bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang telah diteliti dalam konteks pendidikan dasar; (2) menganalisis strategi dan pola yang membuat media tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar siswa; serta (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi literatur (literature review), yaitu menelusuri, menghimpun, dan menganalisis temuan dari artikel ilmiah yang relevan dengan topik kajian (Valentinna et al., 2024). Sumber data berupa artikel jurnal nasional yang diakses melalui Google Scholar dan portal jurnal elektronik, dengan kata kunci "motivasi belajar", "media pembelajaran berbasis teknologi", dan "gamifikasi sekolah dasar", dibatasi pada rentang penerbitan 2014–2025, kecuali sumber teori motivasi klasik seperti model ARCS dan Self-Determination Theory.

Seleksi dilakukan melalui penyaringan judul dan abstrak, dilanjutkan penelaahan isi (content analysis) menyeluruh terhadap artikel yang lolos penyaringan. Data yang terkumpul direduksi, dikategorikan ke dalam tema besar (jenis media, strategi penerapan, faktor pendukung, dan penghambat), lalu dianalisis secara tematik untuk menjawab tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik), yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar guna mencapai tujuan tertentu. Dua kerangka teoretis banyak digunakan untuk menjelaskan dinamika motivasi belajar dalam konteks penggunaan media dan strategi pembelajaran, yaitu Self-Determination Theory (SDT) dan model ARCS.

SDT yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985) menjelaskan bahwa motivasi yang bertahan lama muncul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar individu terpenuhi, yaitu otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan (relatedness). Ketika kebutuhan tersebut terpenuhi, motivasi cenderung bergeser ke arah yang lebih terinternalisasi atau bahkan murni intrinsik, yaitu dorongan belajar karena rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, bukan semata-mata karena imbalan atau tekanan eksternal. Prinsip ini relevan dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang memberi siswa kendali atas kecepatan belajarnya sendiri (autonomy), tantangan yang dapat diselesaikan secara bertahap sehingga menumbuhkan rasa mampu (competence), serta fitur interaksi atau kompetisi yang sehat antarsiswa (relatedness).

Sementara itu, model ARCS yang dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) menawarkan kerangka desain pembelajaran yang secara eksplisit menyasar empat komponen motivasi, yaitu Attention (menarik dan mempertahankan perhatian), Relevance (menghubungkan materi dengan kebutuhan atau minat siswa), Confidence (menumbuhkan keyakinan diri untuk berhasil), dan Satisfaction (memberikan kepuasan atas pencapaian yang diraih). Keempat komponen tersebut secara alami dapat difasilitasi oleh media berbasis teknologi—misalnya melalui elemen visual dan animasi yang menarik perhatian, skenario permainan yang relevan dengan dunia anak, sistem umpan balik langsung yang membangun rasa percaya diri, serta pemberian skor, lencana, atau sertifikat digital sebagai bentuk kepuasan atas pencapaian belajar.

Hasil penelusuran literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan di jenjang sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama. Pertama, multimedia interaktif yang memadukan

unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu paket pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA kelas V, misalnya, terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Juniari & Putra, 2021), dan hal serupa juga ditemukan pada materi sistem pencernaan manusia di jenjang madrasah ibtidaiyah (Kartikasari, 2016).

Kedua, video pembelajaran yang dinilai efektif untuk menyampaikan materi secara visual dan naratif sehingga lebih mudah dipahami serta menarik minat siswa sekolah dasar (Hadi, 2017). Ketiga, media animasi yang banyak digunakan pada mata pelajaran yang bersifat naratif atau konseptual, seperti IPS, dan terbukti berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV (Alannasir, 2016). Keempat, media berbasis TIK secara umum, mencakup perangkat lunak dan aplikasi pendukung pembelajaran, yang juga dilaporkan berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA (Halidi et al., 2015).

Kelima, platform e-learning dan pembelajaran daring, seperti Google Classroom, yang pada mulanya banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di masa pandemi namun kini tetap relevan sebagai sarana pengelolaan tugas dan materi secara digital (Izzati, 2021). Penggunaan e-learning pada pembelajaran matematika juga dilaporkan berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Ibrahim & Suardiman, 2014).

Keenam, dan yang paling banyak dikaji dalam literatur terbaru, adalah gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan—seperti skor, level, lencana, dan hadiah—ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Valentinna et al., 2024). Berbagai bentuk penerapannya meliputi penggunaan platform kuis interaktif seperti Quizizz yang dilaporkan sebagai media gamifikasi paling efektif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Valentinna et al., 2024); penerapan gamifikasi pada pembelajaran matematika (Nathaniel, 2023); pemanfaatan permainan simulasi seperti SimCity untuk pembelajaran ekonomi/IPS (Kusuma & Ramadhani, 2021); gamifikasi model sliding puzzle pada pembelajaran IPA berbasis e-learning, serta kombinasi model flipped classroom dengan gamifikasi pada pembelajaran matematika (Kristanto, 2020) dan IPA (Mulyanti et al., 2023). Selain berpengaruh pada motivasi, gamifikasi juga terbukti meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar (Rahmatullah et al., 2022).

Sintesis dari berbagai temuan di atas menunjukkan beberapa pola strategi yang secara konsisten berkontribusi terhadap efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pertama, media yang memadukan unsur visual, interaktivitas, dan umpan balik langsung cenderung lebih efektif dibandingkan media yang bersifat satu arah. Hal ini sejalan dengan prinsip Attention dan Confidence dalam model ARCS, karena umpan balik seketika membantu siswa mengetahui capaiannya dan membangun rasa percaya diri untuk terus mencoba.

Kedua, penerapan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar secara menyeluruh, meskipun dampaknya bervariasi pada tiap indikator. Salah satu studi melaporkan bahwa

penerapan gamifikasi pada pembelajaran IPAS meningkatkan seluruh indikator motivasi belajar, dengan peningkatan tertinggi pada aspek konsentrasi dan peningkatan terendah pada aspek minat serta keantusiasan awal (Kasturi, 2025). Studi yang sama juga melaporkan peningkatan partisipasi belajar, terutama pada keberanian siswa untuk bertanya (Kasturi, 2025). Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi paling efektif memperkuat aspek keterlibatan kognitif siswa selama proses berlangsung, meskipun untuk menumbuhkan minat awal tetap diperlukan strategi pendukung lain, seperti pengenalan tema yang dekat dengan dunia anak.

Ketiga, pemilihan jenis media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Platform kuis interaktif seperti Quizizz misalnya lebih sesuai digunakan untuk kegiatan evaluasi formatif yang bersifat kompetitif dan menyenangkan, sedangkan multimedia interaktif dan video lebih tepat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang bersifat prosedural atau abstrak. Kesesuaian ini penting karena penggunaan teknologi tanpa mempertimbangkan karakteristik materi berisiko hanya menjadi "hiasan" tanpa memberi dampak substantif terhadap pemahaman maupun motivasi siswa.

Keempat, peran guru sebagai perancang skenario pembelajaran tetap menjadi kunci utama efektivitas media berbasis teknologi. Guru yang memiliki persepsi positif terhadap teknologi dan telah mengikuti pelatihan terkait pemanfaatannya cenderung lebih mampu merancang pembelajaran yang menarik dan mendorong motivasi siswa, meskipun keterbatasan fasilitas kerap menjadi kendala yang membuat pemanfaatannya belum maksimal (Presepsi Guru..., 2025). Dengan kata lain, teknologi bukanlah faktor tunggal penentu keberhasilan, melainkan alat yang efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran yang menyertainya.

Di balik potensi positifnya, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar juga menghadapi sejumlah tantangan nyata. Tantangan pertama dan paling mendasar adalah kesenjangan infrastruktur digital, terutama antara sekolah di wilayah perkotaan dan pedesaan, maupun antara sekolah negeri dan swasta. Ketimpangan ini semakin terasa di wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T), di mana keterbatasan akses internet dan perangkat digital menjadi kendala utama optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi (Putra et al., 2025).

Tantangan kedua berkaitan dengan kompetensi digital guru. Kesiapan guru dalam mengadopsi pembelajaran digital mencakup tidak hanya akses terhadap teknologi, tetapi juga keterampilan penggunaannya serta kemampuan beradaptasi dengan model pembelajaran baru (Wahyudi & Jatun, 2024). Tanpa pelatihan yang memadai dan berkelanjutan, potensi teknologi sebagai alat bantu pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga kualitas pembelajaran berisiko tetap stagnan.

Tantangan ketiga adalah disparitas ekonomi antarkeluarga siswa, yang berimplikasi pada kepemilikan perangkat pendukung pembelajaran digital seperti gawai, komputer, maupun akses kuota internet. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan pengalaman belajar antarsiswa dalam satu kelas apabila media berbasis teknologi diterapkan tanpa strategi kompensasi yang memadai, misalnya melalui penyediaan fasilitas bersama di sekolah. Selain itu, beberapa kajian turut mengingatkan pentingnya memperhatikan

aspek keamanan data serta durasi penggunaan layar agar pemanfaatan teknologi tetap proporsional dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, terdapat beberapa implikasi penting bagi praktik pendidikan dasar. Pertama, guru perlu terus mengembangkan kompetensi pedagogis-teknologis atau yang sering disebut sebagai kompetensi TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), agar mampu memilih dan merancang media berbasis teknologi yang selaras dengan karakteristik materi dan siswa. Kedua, sekolah dan pemerintah daerah perlu memastikan pemerataan infrastruktur digital, terutama bagi sekolah-sekolah di wilayah dengan keterbatasan akses, agar manfaat teknologi pembelajaran dapat dirasakan secara merata. Ketiga, strategi integrasi teknologi hendaknya dirancang secara terpadu dengan pendekatan pedagogis yang telah teruji, sebagaimana ditunjukkan oleh kombinasi flipped classroom dan gamifikasi yang memberikan hasil belajar lebih optimal dibandingkan penerapan teknologi secara berdiri sendiri (Mulyanti et al., 2023; Kristanto, 2020). Keempat, kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan pemerintah tetap diperlukan untuk mengatasi kendala infrastruktur dan disparitas akses yang bersifat struktural.

## KESIMPULAN

Kajian literatur ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi—meliputi multimedia interaktif, video, animasi, e-learning, dan gamifikasi—secara konsisten berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Efektivitasnya ditentukan oleh sejauh mana desainnya memenuhi prinsip motivasi dalam Self-Determination Theory dan model ARCS. Gamifikasi menunjukkan hasil menjanjikan dalam meningkatkan konsentrasi dan partisipasi, meski keberhasilannya tetap bergantung pada kesesuaian media, kesiapan guru, dan infrastruktur. Tantangan berupa kesenjangan infrastruktur, keterbatasan kompetensi digital guru, dan disparitas akses perlu diatasi secara kolaboratif oleh sekolah, pemerintah, dan orang tua.

Penelitian lanjutan disarankan melakukan pengujian empiris dengan desain eksperimen pada sampel lebih luas serta mengevaluasi dampak jangka panjang media berbasis teknologi terhadap hasil belajar dan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Anisa, M. (2025). Efektivitas Pengelolaan Kelas Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar.

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017, 96–102.

Halidi, H. M., Husain, S. N., & Saehana, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu.

Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri

Tahunan Yogyakarta. Jurnal Prima Edukasia, 2(1), 66–79.

Izzati, I. (2021). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi di MI Unwanul Falah. Yasin, 1(1), 45–53.

Juniari, I. G. A. O., & Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 140–148.

Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, 16(1), 59–77.

Kasturi. (2025). Membangun Pembelajaran Menyenangkan melalui Gamifikasi terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar.

Kristanto, Y. D. (2020). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika melalui Flipped Classroom dan Gamifikasi: Suatu Kajian Pustaka. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 3, 266–278.

Kusuma, Y. W. A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game SimCity sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan, 1(4), 427–432.

nathaMulyanti, F., Abidin, Y., & Suharto, N. (2023). Pengaruh Flipped Classroom Berbasis Gamifikasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 4207–4219.

Mulyosari. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(6).

Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Journal ICTEE, 3(2), 46–50.

Putra, D. D., Aziz, M. F. R., & Aini, K. (2025). Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning. Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 1(2).

Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification terhadap

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722–1732. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476