ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossef, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v4i3.2878

PERANAN KOMPETENSI DIGITAL LITERACY GURU TERHADAP MOTIVASI SISWA SEKOLAH DASAR

The Role of Teachers' Digital Literacy Competence in Elementary School Students' Motivation

Fadhlan Hartyas Syahputra[1], Endang M. Kurnianti[2], Uswatun Hasanah[3]
Universitas Negeri Jakarta
hsfadlan@gmail.com; ekurnianti1@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 19, 2024	May 15, 2024	May 20, 2024	Jun 1, 2024

Abstract

Low learning motivation and student learning outcomes cannot be separated from the influence of the learning process implemented. The application of technology based on teacher digital literacy competencies greatly influences student motivation. This research uses the Systematic Literature Review method or literature review. Several research results totaling twelve show that there is a significant impact of the use of technology in learning on student motivation. So it can be concluded that teacher digital literacy competency is very important in carrying out learning.

Keywords *: Digital Literacy; Motivation; Elementary School; Competency*

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari pengaruh proses pembelajaran yang diterapkan. Penerapan teknologi berdasarkan kompetensi *digital literacy* guru sangat memengaruhi motivasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* atau tinjauan pustaka. Beberapa hasil penelitian berjumlah dua belas menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa. Sehingga dapat disimpulkan kompetensi digital literacy guru sangat penting dalam melakukan pembelajaran.

Kata Kunci: digital literacy; motivasi; sekolah dasar; kompetensi

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan kegiatan pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang dilaksanakan sepanjang hayat. Prinsip tersebut sesuai dengan ketentuan umum. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Motivasi memiliki peran yang krusial dalam proses pembelajaran. Ini karena motivasi memiliki kekuatan untuk mendorong siswa untuk berkomitmen secara maksimal, memicu inisiatif dari dalam diri, dan mempertahankan semangat ketika dihadapkan pada tantangan. Motivasi belajar dapat membimbing menuju tujuan belajar, menumbuhkan sikap belajar, menguatkan kembali riwayat kognisi, dan meningkatkan hasil belajar (Shabani, 2012). Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal siswa yang sedang dalam proses belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku (Tanveer, Farooq, Ammar, 2017). Indikasi motivasi dalam pembelajaran dapat tercermin melalui beberapa faktor, seperti keinginan kuat untuk mencapai kesuksesan, dorongan dan kebutuhan yang mendorong dalam proses belajar, harapan dan aspirasi untuk masa depan, penghargaan yang dirasakan dari pencapaian belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung bagi siswa.

Motivasi belajar pada siswa juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor lingkungan (kebersihan, cuaca, dan kondisi sekitar), suasana hati siswa, tingkat ketertarikan siswa, perilaku guru, kondisi ruang kelas, dan sebagainya (Tanveer, Farooq, Ammar, 2017). Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua tipe yaitu motivasi 3 intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan motivasi ektrinsik berasal dari luar diri siswa yang salah satunya adalah guru. Seorang guru harus dapat menumbuhkan dan mengembangkan kedua motivasi tersebut bagi anak didik agar dapat tercipta kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik.

Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari pengaruh proses pembelajaran yang diterapkan. Berkaitan dengan komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran, suatu proses belajar mengajar dapat berjalan bila seluruh komponen yang

berpengaruh dalam proses belajar mengajar saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan (Wartono). Misalnya siswanya termotivasi dengan baik, materi pelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga menarik, tujuannya yang ingin dicapai jelas, dan hasilnya dapat dirasakan oleh siswa. Motivasi yang rendah pada diri siswa dapat diatasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Muhasim, 2017) . Dalam kondisi seperti ini, maka setiap orang terutama pelajar maupun pengajar harus memiliki literasi digital yang memadai. Motivasi siswa dapat meningkat pula apabila guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti pada media, metode, maupun sumber pembelajaran.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, berkreasi dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis (Hague & Payton, 2010). Hague & Payton mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional pada media digital sehingga mampu menemukan dan memilih informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, efektivitas dalam berkomunikasi, dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang semakin berkembang di masyarakat luas. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa. Saat ini sekolah semakin didorong untuk menanamkan penggunaan TIK di semua bidang pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhasim pada tahun 2017 menunjukkan adanya pengaruh positif teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar siswa. Penelitian Desi Rahmawati (2022) mengatakan multimedia berbasis website pada pembelajaran matematika berpengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Rina Anggita Tampubolon (2021) mengatakan bahwa pembelajaran daring menggunakan teknologi berpengaruh sangat signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian Sri Setyaningsih (2020) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline berpengaruh sangat signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Gilang Mas Ramadhan (2021) mengatakan bahwa penggunaan multimedia (powerpoint) berpengaruh sangat signifikan pada meningkatnya motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Dalam konteks ini, beberapa aspek yang meliputi:

1. Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran

Guru yang mahir dalam literasi digital mungkin lebih cenderung untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pengajaran mereka, contohnya media pembelajaran digital. Ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka.

2. Akses ke Sumber Daya Digital

Guru yang kompeten dalam literasi digital mungkin lebih mampu memanfaatkan berbagai sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran mereka. Ini termasuk penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi pendidikan, dan sumber daya digital lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Mempertimbangkan bagaimana literasi digital mengandung subjektivitas pengetahuan dimana dapat memastikan dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran daripada sekedar menjadi pelengkap dalam pengajaran. Namun, penelitian tentang hubungan antara kompetensi guru dalam literasi digital dan motivasi siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana keterampilan dan pengetahuan guru dalam literasi digital dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini disusun menggunakan konsep tinjauan pustaka dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode ini melibatkan proses identifikasi, pengkajian, evaluasi, dan interpretasi semua penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan review terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian. Proses review dilakukan secara sistematis dan terstruktur pada setiap prosesnya dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditentukan (Triandini et al., 2019). Kemudian, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap artikel yang sudah di review tersebut.

Teknik Systematic Literature Review dilakukan dengan lima tahapan langkah yaitu: (1) membuat perumusan terhadap pertanyaan penelitian, (2) memetakan dan mencari artikel yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, (3) melakukan inklusi/klasifikasi dan eksklusi/evaluasi dengan menyeleksi terhadap artikel yang sudah dikumpulkan, (4)

menyajikan dan mengolah data, (5) menginterpretasi hasil temuan dalam artikel tersebut dan berakhir pada penarikan kesimpulan (Nur Alifah et al., 2023) (Fitriani & Putra, 2022).

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema yang akan dikaji. Peneliti mengambil tema "Literasi digital dan motivasi siswa sekolah dasar" sebagai topik yang akan digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data studi literatur dilakukan dengan cara mencari artikel *google scholar* melalui aplikasi Publish or Perish (PoP) Peneliti membatasi jumlah sebanyak 200 artikel dari tahun 2019 sampai 2024. Dari berbagai artikel yang ada, mereka akan memilih sepuluh artikel yang akan dipelajari secara mendalam dan terkait dengan tema penelitian yang sedang dijalani. Artikel-artikel tersebut akan direview, dianalisis, dan dikaji ulang dengan seksama.

HASIL

Table 1. Peningkatan Motivasi Belajar

No	Topik Penelitian	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta	Doni Septumarsa Ibrahim, Siti Partini Suardiman (2014)	Hasil uji T2 Hotteling's Trace menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,001 atau bahkan lebih rendah dari α 5%. Rata-rata skor angket motivasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen adalah 74,03, sedangkan dalam kelompok kontrol adalah 70,42. Sementara itu, rata-rata skor tes prestasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen adalah 15,45, sedangkan dalam kelompok kontrol adalah 12,09. Ini menunjukkan bahwa penggunaan e-learning memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SD Negeri Tahunan Yogyakarta.
2	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Adaptasi Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Inpres Borong Jambu II	R Supardi, Muh Khaedar (2023)	Hasil studi yang memanfaatkan uji F menunjukkan bahwa motivasi dan pencapaian belajar memiliki signifikansi yang tinggi. Skor motivasi dan pencapaian belajar yang dihitung berturut-turut adalah 242,07 dan 121,00. Angka ini melebihi nilai Ftabel (1%) yang sebesar 94,40. Kesimpulannya adalah bahwa penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas 5 di SDN Model Terpadu

			Madani Palu mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.
3	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu	Hasan Mahmud Halidi, Sarjan N. Husain dan Sahrul Saehana (2015)	Hasil penelitian yang menggunakan uji F menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi belajar memiliki signifikansi yang kuat. Skor motivasi dan prestasi belajar yang dihitung berturut-turut adalah 242,07 dan 121,00. Hasil ini melampaui nilai kritis Ftabel (1%) yang sebesar 94,40. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas 5 di SDN Model Terpadu Madani Palu telah berhasil meningkatkan motivasi belajar mereka.
4	Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SDLB B (Tunarungu)Pada SLB B Negeri PTN Jimbaran	Ni Nyoman Suwastarini, Nyoman Dantes, I Made Candiasa (2015)	Hasil analisis hipotesis pertama dari penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan pembelajaran berbasis media dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SLB B N PTN Jimbaran untuk siswa SDLB B (Tunarungu). Hal ini terbukti dari nilai t-hitung sebesar 30,262 yang melebihi nilai t-tabel sebesar 2,179. Secara keseluruhan, siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis media dalam teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan rata-rata motivasi sebesar 80,38 dengan kategori tinggi, tanpa mempertimbangkan variabel jenis kelamin dan pencapaian belajar. Selain itu, seluruh tingkat motivasi belajar siswa melebihi standar motivasi sedang yang ditetapkan sebesar 65, dengan 15,38% siswa memiliki motivasi belajar sangat tinggi dan 30,77% siswa memiliki motivasi belajar sedang.
5	Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki	Wahyullah Alannasir (2016)	Terdapat peningkatan yang signifikan dalam frekuensi motivasi belajar pada siswa, baik dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (28,8) berada pada kategori cukup (72%), sedangkan setelah perlakuan (36,6), skor motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup dan persentase sangat baik

			(86,5%). Di sisi lain, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (28,7) juga berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar (71,75%), dan setelah perlakuan (33,4), skor motivasi belajar siswa berada dalam kategori "baik" dengan persentase (83,5%).
6	Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Desi Rahmawati, Yulia Maftuhah Hidayati (2022)	Data dianalisis menggunakan uji N-gain melalui perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung (23,864) lebih besar dari ttabel (2,045) dan nilai probabilitas (0,000) kurang dari 0,05. Ini mengindikasikan penolakan H0 dan penerimaan H1. Selain itu, hasil dari uji N-gain score mencapai 0,77 dan persentase N-gain sebesar 77,50%, menunjukkan tingkat validitas interpretasi yang tinggi dalam kategori ini. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan konten multimedia berbasis website dalam pembelajaran Matematika memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri Jatilore, yaitu sebesar 77,50%.
7	Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Rina Anggita Tampubolon, Woro Sumarni, Udi Utomo (2021)	Dari koefisien tabel yang disajikan hasil uji t terhadap penggunaan permainan edukasi berbasis Wordwall adalah sebagai berikut: thitung = 11,796, yang melebihi nilai ttabel sebesar 2,045, dengan signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05. Hasil ini menunjukkan penolakan terhadap H0 dan penerimaan terhadap H1. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
8	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Sri Setyaningsih, Rusijono, Ari Wahyudi (2020)	Hasil uji Manova menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,00 yang kurang dari 0,05, sehingga H0 ditolak. Hasil uji regresi pada aspek motivasi belajar menunjukkan bahwa variabel keinginan sukses memiliki pengaruh sebesar 17,16%, kebutuhan dorongan dan belajar sebesar 15%, cita-cita masa depan sebesar 15,61%, rasa syukur dalam proses pembelajaran sebesar 12,65%, menarik

			aktivitas selama pembelajaran sebesar 21,68%, dan lingkungan belajar yang kondusif sebesar 17,92%. Sementara hasil uji regresi pada aspek kepuasan belajar menunjukkan bahwa variabel spesifik memiliki pengaruh sebesar 29,56%, keamanan sebesar 16,33%, empati sebesar 23,68%, reliabilitas sebesar 24,37%, dan daya tanggap sebesar 5,94%. Tingkat keuntungan kembali (N) sebesar 68,44%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline memiliki pengaruh terhadap aspek motivasi dan kepuasan belajar siswa, serta keefektifan media tersebut dapat dikategorikan sebagai cukup efektif.
9	Pengaruh Penggunaan Multimedia (Powerpoint) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Nangela)	Gilang Mas Ramadhan (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah perlakuan, yang berturut-turut adalah 54 dan 54,80. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 40,307 dengan signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan konten multimedia berbasis PowerPoint memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SDN Nangela.
10	Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	Gusti Ayu Oka Juniari, Made Putra (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten multimedia interaktif yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian sebesar 97,72% dari ahli konten pendidikan (dengan kualifikasi sangat baik), dan penilaian sebesar 97,72% dari ahli desain pembelajaran (menunjukkan validitas). Berdasarkan hasil penilaian, konten multimedia ini juga mendapatkan penilaian yang sangat baik dari berbagai pihak, yaitu 94,44% dari ahli media, 91,07% dari hasil eksperimen individu yang melibatkan 3 siswa, dan 93,17% dari hasil eksperimen kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa. Karena itu, konten multimedia interaktif ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran di

			kelas IPA. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa konten multimedia yang telah dikembangkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.
11	Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar?	Khairul Sani, Adi Apriadi Adiansha (2021)	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, terbukti bahwa penggunaan smartphone memiliki pengaruh yang berbeda terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di wilayah kabupaten. Hal ini diperkuat oleh hasil uji t, dimana thitung sebesar 2,232, yang lebih besar dari ttabel sebesar 1,989 dengan tingkat signifikansi 0,028. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, melalui hasil tabel ringkasan model yang menggunakan uji R-squared, ditemukan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,057 atau 5,7%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan smartphone (X1) memiliki pengaruh sebesar 5,7% terhadap motivasi belajar siswa (Y), sedangkan sisanya sebesar 94,3% dipengaruhi oleh variabel lain selain variabel penggunaan smartphone.
12	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo	Galuh Kartikasari (2016)	Hasil pengamatan menunjukkan bahwa jumlah elemen pada lembar observasi perhitungan mengalami peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen, meningkat dari 27 menjadi 30. Dalam hasil pre-test dan post-test, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih besar, yaitu 63 (pre-test) dan 86,16 (post-test), sedangkan kelas kontrol memiliki peningkatan rata-rata yang lebih rendah, yakni 61,52 (pre-test) dan 79,30 (post-test). Hal ini menandakan bahwa kelas eksperimen mencatat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, selisih antara nilai pre-test dan post-test di kelas eksperimen sebesar 23,26, yang lebih besar dari selisih di kelas kontrol yang hanya sebesar 17,78.

PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dari dua belas sampel yang diselidiki, respons positif dan kepuasan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran diungkapkan. Menurut para responden, penggunaan media pembelajaran tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah, dan menyenangkan. Hal ini dianggap sebagai solusi efektif bagi guru dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, mengingat hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menarik.

Untuk itu, kompetensi *digital literacy* guru sangatlah berperan penting. Guru harus mampu menggunakan teknologi yang ada dan memanfaatkannya dengan positif. Guru juga harus mampu memilih sumber pembelajaran yang baik dari berbagai opsi yang disediakan di luar buku sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, saat guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa akan meningkat. Selain itu, dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan. Motivasi tentu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diinginkan memungkinkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin mahir guru dalam teknologi dan pengaplikasiannya, maka semakin menarik juga pembelajaran yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki. Journal of Educational Science and Technology (EST), 2(2), 81

Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, *2*(1), 18. https://doi.org/10.19184/JOMEAL.V2I1.29093

Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum | The Learning Exchange*. https://lx.iriss.org.uk/content/digital-literacy-across-curriculum.html

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. Mitra Sains, 3(1), 53-60

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

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

Muhasim, M. (2017). *Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik | PALAPA*. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/46

Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, *1*(3), 103–115. https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463

Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 2367-2375

Ramadhan, G. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia (Powerpoint) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Nangela). COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 4(1), 16-22

Sani, K., & Adiansha, A. A. (2021). Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar ? Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(2)

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20(2)

Shabani, K. (2012). Dynamic assessment of L2 learners' reading comprehension processes: A Vygotskian perspective. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *32*, 321–328. https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2012.01.047

Supardi, R., & Khaedar, M. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Adaptasiteknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sd Inpres Borong Jambu II. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 8(1), 91-100

Suwastarini, N. N., DANTES, D. N., CANDIASA, D. I. M., & Komp, M. I. (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sdlb B (Tuna Rungu) pada Slb B Negeri Ptn Jimbaran. Jurnal Penelitian dan Evaluasi pendidikan Indonesia, 5(1)

Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3125-3133

Tanveer, Farooq, Ammar, D. (2017). *Influence of Teacher on Student' Learning Motivation in*

Management Sciences Studies. https://www.researchgate.net/publication/320016551_Influence_of_Teacher_on_Student'_Learning_Motivation_in_Management_Sciences_Studies

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., Iswara, B., Studi, P., Informasi, S., Bali, S., Raya, J., & No, P. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, *1*(2), 63–77. https://doi.org/10.24002/IJIS.V1I2.1916