



JOURNAL OF CONTEMPORARY
GENDER AND CHILD STUDIES

Vol 5 No 2 Year 2026 Page 683-692

<https://zia-research.com/index.php/jcgcs>

Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada Mata Pelajaran IPAS

Adinda Avia Suri¹, Ilham Nazaruddin², Ainul Marhamah Hasibuan³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Email: suriadindaavia@gmail.com¹, ilhamnazaruddin08@gmail.com², ainulmarhamahhsb@gmail.com³

ARTICLE INFO

Kata Kunci

Communication

Information

IPAS

Learning Motivation

Technology

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Information and Communication Technology (ICT) utilization on the learning motivation of fourth grade students at SD PAB 4 Manunggal in the IPAS subject. The approach used is quantitative with a descriptive correlational method and non-experimental design. The population as well as the sample of this study were all fourth-grade students of SD PAB 4 Manunggal in the 2025/2026 academic year, totaling 60 students, selected using a total sampling technique. Data were collected through a Likert scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results of the simple linear regression analysis produced the equation $\hat{Y} = 7.120 + 0.320X$ with a t -value of 7.948 and a significance of $0.000 < 0.05$, so H_1 is accepted. The coefficient of determination (R^2) of 0.521 indicates that ICT utilization contributes 52.1% to students' learning motivation. The higher the use of ICT in learning, the higher the students' learning motivation. Therefore, there is a positive and significant effect of ICT utilization on the learning motivation of fourth grade students at SD PAB 4 Manunggal in the IPAS subject.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran IPAS. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional dan desain non-eksperimen. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui angket skala *Likert* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 7,120 + 0,320X$ dengan nilai t hitung sebesar 7,948 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,521 menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK berkontribusi sebesar 52,1% terhadap motivasi belajar siswa. Semakin tinggi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan TIK terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini menjadi kebutuhan pokok di lingkungan sekolah. TIK tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan karakteristik siswa zaman sekarang.

Dalam dunia pendidikan dasar, penerapan TIK memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Seperti yang dikemukakan oleh Soriano-Sánchez et al. (2025) dalam *Computers dan Education*, penggunaan media berbasis TIK mampu meningkatkan partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses membangun pengetahuan sendiri. Temuan serupa juga

diungkap oleh Parwati et al. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan TIK berpotensi memperkaya proses pembelajaran, terutama jika guru dapat menyesuaikan penggunaannya dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Salah satu manfaat utama penggunaan TIK di sekolah dasar adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Ketika guru memanfaatkan media pembelajaran digital seperti video interaktif, permainan edukatif, atau aplikasi pembelajaran daring, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa merasa tertantang untuk mengikuti kegiatan belajar. Yuriza et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis visual seperti *Sparkol Video scribe* mampu meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar karena tampilannya yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak.

Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK tidak selalu berjalan lancar. Berdasarkan temuan Parwati et al. (2024), masih banyak guru yang belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran secara optimal. Keterbatasan fasilitas, jaringan internet, serta pelatihan bagi guru menjadi faktor yang sering kali menghambat. Hal ini menyebabkan penggunaan TIK belum selalu berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian oleh Susanto dan Wijayanti (2024) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan TIK sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran aktif. Guru yang memanfaatkan teknologi sebagai alat interaksi dua arah bukan sekadar alat presentasi berhasil meningkatkan partisipasi siswa hingga 30% dibandingkan metode tradisional.

Penelitian lain oleh Wang dan Li (2025) yang dimuat dalam *Journal of Educational Technology and Society* juga menegaskan bahwa keberhasilan integrasi TIK di tingkat sekolah dasar ditentukan oleh faktor desain instruksional dan dukungan institusi. Mereka menemukan bahwa guru yang mendapatkan pelatihan reguler dalam penggunaan perangkat digital memiliki tingkat keberhasilan 1,8 kali lebih tinggi dalam memotivasi siswa dibanding guru yang tidak mendapat pelatihan khusus.

Sementara itu, Putri, Rahman, dan Lubis (2024) melalui penelitian di Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK mampu menumbuhkan motivasi belajar intrinsik, khususnya ketika siswa dilibatkan dalam kegiatan eksploratif seperti proyek digital atau penugasan berbasis aplikasi. Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 25% setelah mengikuti pembelajaran berbasis teknologi interaktif selama satu semester.

Motivasi belajar merupakan keadaan psikologis dalam diri individu yang berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan kegiatan belajar, menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan arah, semangat, dan ketekunan dalam menghadapi berbagai hambatan guna mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan, (Suharnadi et al., 2024)

Beberapa penelitian terkini menunjukkan bahwa TIK dapat menumbuhkan kedua jenis motivasi tersebut. Kowarin dan Efendi (2025) menemukan bahwa *e-modul* interaktif mendorong motivasi intrinsik karena memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Sementara itu, Fernández-Batanero et al. (2024) menyebutkan bahwa penggunaan TIK dalam pembelajaran inklusif membantu siswa dengan berbagai kemampuan tetap aktif belajar, sehingga tercipta lingkungan belajar yang menghargai keberagaman.

Pemerintah Indonesia juga telah menaruh perhatian besar terhadap pemanfaatan teknologi di sekolah dasar. Melalui kebijakan seperti Sekolah Digital Indonesia dan program Rumah Belajar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) berupaya memperluas akses sumber belajar digital bagi guru dan siswa. Inisiatif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sekaligus mendorong terciptanya literasi digital sejak usia dini.

Dampak pandemi COVID-19 beberapa tahun lalu turut mempercepat transformasi digital di dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh membuat guru dan siswa terbiasa menggunakan perangkat dan *platform daring*. Setelah pandemi usai, banyak sekolah tetap memanfaatkan model *hybrid learning* untuk mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan digital. Menurut Suryani dan Handoko (2023), pendekatan campuran seperti ini terbukti meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan metode konvensional murni.

Perubahan ini melahirkan generasi baru siswa yang dikenal sebagai *digital natives*, yaitu anak-anak yang sejak kecil telah akrab dengan perangkat digital. Penelitian Al-Mahmoud dan Hamid (2024) menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa menggunakan media digital lebih mudah terlibat dalam proses

belajar ketika guru memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kebiasaan mereka. Oleh karena itu, guru di sekolah dasar perlu memahami bahwa penggunaan teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi strategi untuk membangun kedekatan antara materi pelajaran dan dunia siswa sehari-hari.

Selain itu, muncul pula tren gamifikasi dalam pembelajaran, yakni penerapan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Platform seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Sari dan Nurhayati (2023) menemukan bahwa penggunaan media gamifikasi di sekolah dasar meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka merasa tertantang untuk meraih hasil terbaik.

Inovasi pembelajaran berbasis augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) juga mulai diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam pelajaran sains dan matematika. Rahmawati dan Zhang (2025) menunjukkan bahwa AR dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang menarik dan nyata. Visualisasi interaktif ini terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Namun, teknologi hanya akan memberikan manfaat optimal bila didukung dengan kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Menurut Mulyadi (2024), guru yang mampu mengaitkan penggunaan TIK dengan konteks kehidupan nyata siswa akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Artinya, keberhasilan penggunaan TIK tidak hanya bergantung pada alat yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru mengintegrasikan nilai dan tujuan pembelajaran ke dalamnya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan kini dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman (Assingily, 2021). Penggunaan TIK bukan lagi sekadar alat bantu tambahan, melainkan sudah menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran yang modern. Melalui pemanfaatan teknologi digital, kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan efisien.

Fenomena yang terlihat di banyak sekolah dasar saat ini menunjukkan bahwa penerapan TIK mulai menjadi fokus perhatian guru dan sekolah. Misalnya, setelah masa pandemi COVID-19, banyak sekolah di Indonesia yang berusaha melanjutkan kebiasaan pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa guru telah terbiasa menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran, *Power Point*, dan aplikasi edukatif seperti *Google Classroom* atau *Kahoot* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, di sisi lain, terdapat pula kendala seperti kurangnya infrastruktur minimnya pelatihan guru, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi (Suryana et al., 2023).

Motivasi belajar siswa menjadi salah satu aspek penting yang terpengaruh oleh penerapan teknologi. Menurut penelitian oleh Alshmrany dan Wilkinson (2022), pemanfaatan teknologi yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena mereka merasa lebih tertarik dan aktif. Siswa cenderung lebih bersemangat ketika pembelajaran disajikan secara visual dan interaktif melalui media digital. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar dari Keller (ARCS Model), yang menjelaskan bahwa perhatian (*attention*) dan relevansi (*relevance*) merupakan kunci dalam membangkitkan motivasi belajar.

Namun, tidak semua penerapan TIK memberikan hasil positif. Beberapa penelitian nasional menunjukkan bahwa tanpa perencanaan dan pengawasan yang baik, penggunaan teknologi justru dapat menurunkan fokus siswa. Misalnya, riset oleh Harahap dan Nurfadilah (2022) mengungkapkan bahwa sebagian siswa sekolah dasar lebih tertarik bermain game atau membuka konten hiburan ketika menggunakan perangkat digital, dibandingkan mengikuti materi pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Selain itu, fenomena kesenjangan digital juga masih menjadi tantangan besar. Di wilayah perkotaan, siswa relatif lebih mudah mengakses perangkat dan jaringan internet yang memadai, sedangkan di daerah pinggiran atau sekolah swasta kecil seperti SD PAB 4, kondisi ini belum merata. Akibatnya, motivasi belajar siswa dalam menggunakan teknologi bisa berbeda, tergantung pada fasilitas dan dukungan lingkungan belajar mereka. Temuan dari penelitian Mubarok et al. (2024) memperkuat bahwa ketersediaan sarana dan kesiapan guru menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan TIK di sekolah dasar.

Lebih jauh lagi, motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran, tetapi juga dengan pendekatan yang dilakukan guru. Guru yang kreatif dalam memanfaatkan TIK akan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Misalnya, penggunaan video animasi sederhana atau simulasi interaktif mampu membantu siswa memahami konsep yang sulit. Sementara itu, guru yang hanya menggunakan teknologi sebagai alat presentasi statis tidak akan memberi dampak signifikan terhadap semangat belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK di sekolah dasar memiliki peran strategis untuk membentuk pola pikir adaptif sejak dini. Ketika siswa terbiasa belajar menggunakan media digital, mereka akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan perubahan dan tantangan dunia modern (Rahman et al., 2023).

Selain dari sisi guru dan fasilitas, dukungan orang tua juga berpengaruh besar terhadap keberhasilan penerapan TIK. Banyak orang tua yang kini mulai sadar pentingnya teknologi dalam pembelajaran, tetapi masih ada juga yang khawatir penggunaan gawai dapat mengganggu konsentrasi anak. Beberapa hasil studi terbaru (Misra dan Hassan, 2024) menunjukkan bahwa keseimbangan penggunaan teknologi antara hiburan dan pendidikan di rumah dapat memperkuat motivasi belajar anak. Artinya, kolaborasi antara sekolah, guru, dan keluarga menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Perubahan kurikulum nasional yang menekankan pada “Profil Pelajar Pancasila” juga turut mendorong sekolah-sekolah dasar untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan kompetensi siswa. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan pendekatan tematik terpadu yang kini diterapkan memerlukan kreativitas guru dalam mengintegrasikan teknologi.

Melalui pembelajaran digital, siswa dapat lebih mudah mengeksplorasi informasi, berkolaborasi dan mengekspresikan hasil belajarnya secara inovatif. Melihat berbagai kondisi tersebut, jelas bahwa pemanfaatan TIK memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi hasilnya sangat tergantung pada kesiapan, strategi, dan dukungan lingkungan belajar. Sekolah dasar, khususnya SD PAB 4 Manunggal, menghadapi tantangan serupa seperti sekolah lainnya dalam mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Berdasarkan observasi awal, masih terdapat variasi dalam semangat belajar siswa ketika teknologi di gunakan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital.

Keterlibatan orang tua juga tidak kalah penting, berdasarkan penelitian Novianti dan Syahril (2023), siswa sekolah dasar yang mendapatkan pendampingan orang tua ketika belajar menggunakan media digital menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Dengan bimbingan dan pengawasan yang baik, teknologi dapat menjadi sarana positif untuk memperkuat interaksi antara keluarga dan sekolah.

Pemanfaatan TIK juga membuka peluang bagi tumbuhnya pembelajaran kolaboratif. Melalui platform seperti *Google Classroom* atau *Microsoft Teams*, siswa dapat bekerja sama dalam tugas kelompok secara daring. Lopez-Garcia et al. (2024) menegaskan bahwa kolaborasi digital seperti ini tidak hanya meningkatkan tanggung jawab bersama, tetapi juga menumbuhkan motivasi sosial, karena siswa merasa menjadi bagian penting dalam kelompok belajar.

Dari sisi karakter, penggunaan TIK turut membentuk budaya belajar yang lebih bertanggung jawab. Siswa diajarkan untuk menggunakan teknologi secara etis dan produktif, memahami pentingnya keamanan data, serta menghargai karya orang lain. UNESCO (2023) menekankan bahwa literasi digital yang beretika merupakan bekal penting untuk membentuk generasi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan.

Kebijakan kurikulum merdeka yang kini diterapkan di Indonesia semakin memperkuat peran TIK dalam pembelajaran. Kurikulum ini memberi keleluasaan bagi sekolah dan guru untuk memilih metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, TIK menjadi sarana strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan berbagai fenomena dan hasil penelitian tersebut, jelas bahwa TIK memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Namun demikian, sejauh mana penerapannya benar-benar memberikan dampak positif masih perlu dikaji lebih lanjut di tingkat sekolah individu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema “Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di SD PAB 4 Manunggal” sebagai salah satu upaya memahami penerapan nyata TIK dalam konteks pendidikan dasar Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta PAB 4 Manunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu bulan Maret sampai Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 60 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket (kuesioner). Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK di kelas, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat pemanfaatan TIK dan motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert lima tingkat yang disusun berdasarkan indikator variabel pemanfaatan TIK dan motivasi belajar model ARCS dari Keller, meliputi attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 26.0. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian dalam bentuk rata-rata, persentase, dan distribusi jawaban siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan TIK terhadap motivasi belajar siswa, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data dari masing-masing variabel penelitian. Peneliti mengolah angket dalam bentuk data yang terdiri dari 15 pernyataan untuk *variabel* pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (X), dan 15 pernyataan untuk variabel motivasi belajar siswa (Y).

1. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (X)

Berikut ini merupakan variabel penyajian data berdasarkan jawaban kuesioner dari penelitian variabel X (Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang di rangkum dalam tabel frekuensi berikut:

Tabel 1. Skor Kuesioner Variabel X

Nomor Angket	Alternatif Jawaban								Jumlah	
	SS		S		TS		STS			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	2	3.33	30	50.00	26	43.33	2	3.33	60	100
2	4	6.67	27	45.00	24	40.00	5	8.33	60	100
3	3	5.00	28	46.67	28	46.67	1	1.67	60	100
4	4	6.67	27	45.00	25	41.67	4	6.67	60	100
5	5	8.33	27	45.00	24	40.00	4	6.67	60	100
6	2	3.33	28	46.67	28	46.67	2	3.33	60	100
7	5	8.33	21	35.00	31	51.67	3	5.00	60	100
8	3	5.00	24	40.00	31	51.67	2	3.33	60	100
9	4	6.67	26	43.33	28	46.67	2	3.33	60	100
10	1	1.67	26	43.33	31	51.67	2	3.33	60	100

Berdasarkan hasil analisis deskriptif Variabel X (Pemanfaatan TIK), secara umum pemanfaatan TIK oleh siswa berada pada kategori yang cukup baik. Sebagian besar siswa memberikan jawaban setuju pada mayoritas item pernyataan, namun masih terdapat beberapa aspek yang belum dirasakan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran sudah berjalan, tetapi masih perlu ditingkatkan agar dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

2. Motivasi Belajar (Y)

Berikut ini merupakan variabel penyajian data berdasarkan jawaban kuesioner dari penelitian variabel Y (Motivasi Belajar) yang di rangkum dalam tabel frekuensi berikut:

Tabel 2. Skor Kuesioner Variabel Y

Nomor Angket	Alternatif Jawaban								Jumlah	
	SS		S		TS		STS		F	%
	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	4	6.67	37	61.67	18	30.00	1	1.67	60	100
2	2	3.33	35	58.33	21	35.00	2	3.33	60	100
3	3	5.00	34	56.67	22	36.67	1	1.67	60	100
4	4	6.67	33	55.00	21	35.00	2	3.33	60	100
5	3	5.00	36	60.00	21	35.00	0	0.00	60	100

Berdasarkan hasil analisis deskriptif Variabel Y (Motivasi Belajar), motivasi belajar siswa secara keseluruhan berada pada kategori yang baik. Seluruh item pernyataan didominasi oleh jawaban setuju, dan tidak ada siswa yang memberikan jawaban sangat tidak setuju pada seluruh item. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang positif dan cukup kuat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS. Data berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,72235122
Most Extreme Differences	Absolute	,077
	Positive	,062
	Negative	-,077
Test Statistic		,077
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,498
	99% Confidence Interval Lower Bound	,485
	Upper Bound	,511

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,511. Artinya *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear. Pengujian menggunakan *Test for Linearity* pada SPSS. Hubungan linear apabila nilai Sig. pada baris *Deviation from Linearity* > 0,05. Hasil disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Motivasi_Belajar * TIK	<i>Between Groups</i>	227,352	21	10,826	2,975	,002
	<i>Linearity</i>	190,627	1	190,627	52,378	<,001
	<i>Deviation from Linearity</i>	36,726	20	1,836	,505	,948
	<i>Within Groups</i>	138,298	38	3,639		
	<i>Total</i>	365,650	59			

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan menggunakan *Test for Linearity* pada SPSS diperoleh hasil *Sig.* sebesar 0,948. Artinya 0,948 > 0,05 sehingga hubungan antara variabel pemanfaatan TIK (X) dan motivasi belajar (Y) dinyatakan linear. Dari persamaan tersebut diketahui koefisien regresi pemanfaatan TIK memiliki tanda positif, artinya ada hubungan yang positif antara variabel pemanfaatan TIK (X) terhadap motivasi belajar (Y). Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

Hasil Uji Hipotesis (Analisis Regresi Linear Sederhana)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan TIK (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Regresi Linear Sederhana)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,120	1,431		4,977	<,001
	TIK	,320	,040	,722	7,948	<,001

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

$$Y = a + bX$$

$$Y = 7,120 + 0,320X$$

Nilai koefisien regresi untuk variabel TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebesar B = 0,320 dengan nilai t hitung sebesar 7,948 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,001). Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel TIK terhadap Motivasi Belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran IPAS.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji determinasi ini untuk melihat seberapa besar pemanfaatan TIK dalam menjelaskan variasi variabel dependen yaitu motivasi belajar. Untuk mengetahui besarnya determinasi pemanfaatan TIK dalam menjelaskan variasi variabel dependen yaitu motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Koefisien Determinasi (R-Square)

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,722 ^a	,521	,513	1,737

a. Predictors: (Constant), TIK

b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan hasil uji pada tabel *Model Summary* di atas, diperoleh nilai R sebesar 0,722 yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel TIK dengan Motivasi Belajar tergolong kuat. Adapun nilai *R Square* sebesar 0,521 berarti bahwa variabel TIK mampu memberikan kontribusi sebesar 52,1% dalam menjelaskan variabel Motivasi Belajar, sedangkan sisanya sebesar 47,9% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Wujud Zat dan Perubahannya. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan-temuan yang akan dibahas secara mendalam pada subbab ini.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pemanfaatan TIK oleh siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal secara umum berada pada kategori yang cukup baik. Sebagian besar siswa memberikan jawaban setuju pada mayoritas item pernyataan variabel X (Pemanfaatan TIK). Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang belum dirasakan secara optimal oleh seluruh siswa, khususnya pada item pernyataan 7, 8, dan 10 yang didominasi oleh jawaban tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun TIK sudah dimanfaatkan dalam pembelajaran, intensitas dan pemerataan penggunaannya masih perlu ditingkatkan agar seluruh siswa dapat merasakan manfaatnya secara menyeluruh.

Sementara itu, motivasi belajar siswa yang diukur melalui variabel Y menunjukkan hasil yang lebih positif. Seluruh item pernyataan pada variabel motivasi belajar didominasi oleh jawaban setuju, dan tidak ada satu pun siswa yang memberikan jawaban sangat tidak setuju pada seluruh item. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,511 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji linearitas menggunakan *Test for Linearity* pada SPSS menunjukkan nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,948 yang lebih besar dari 0,05, sehingga hubungan antara variabel X dan variabel Y dinyatakan linear. Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan.

Hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan regresi $Y = 7,120 + 0,320X$. Nilai koefisien regresi sebesar 0,320 menunjukkan arah hubungan yang positif, artinya setiap peningkatan satu satuan pada variabel pemanfaatan TIK akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar sebesar 0,320 satuan. Nilai *t* hitung sebesar 7,948 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa pengaruh pemanfaatan TIK terhadap motivasi belajar adalah signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan TIK terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran IPAS.

Hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai R sebesar 0,722 yang mencerminkan keeratan hubungan antara variabel pemanfaatan TIK dengan motivasi belajar tergolong kuat. Nilai R Square sebesar 0,521 berarti bahwa pemanfaatan TIK mampu menjelaskan sebesar 52,1% variasi motivasi belajar siswa, sedangkan 47,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti peran orang tua, strategi mengajar guru, kondisi lingkungan belajar, dan karakteristik individu siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai kajian teoritis yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media berbasis TIK seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan simulasi digital dapat menjadikan materi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dalam konteks materi Wujud Zat dan Perubahannya, visualisasi melalui media digital sangat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan metode ceramah konvensional.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan TIK secara konsisten dan terarah dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Guru diharapkan dapat terus mengintegrasikan TIK dalam setiap kegiatan pembelajaran agar dampak positifnya dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan penggunaan TIK yaitu salah satunya berbasis video pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV SD PAB 4 Manunggal. Penggunaan dan pemanfaatan TIK di sekolah dasar diharapkan terus dikembangkan dan diterapkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan termotivasinya siswa untuk terus belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD PAB 4 Manunggal pada mata pelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,948 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil analisis regresi sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 7,120 + 0,320X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan pemanfaatan TIK akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,320 satuan. Selain itu, nilai koefisien Beta sebesar 0,722 menunjukkan bahwa hubungan antara pemanfaatan TIK dan motivasi belajar berada pada kategori kuat.

Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square sebesar 0,521, yang berarti pemanfaatan TIK memberikan kontribusi sebesar 52,1% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 47,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Al-Mahmoud, A., & Hamid, R. (2024). Digital natives and student engagement in elementary education. *Journal of Educational Media and Learning*, 12(2), 88–97.
- Alshmrany, S., & Wilkinson, B. (2022). Technology integration and student engagement in elementary classrooms. *International Journal of Educational Technology*, 9(1), 45–56.
- Assingkiy, M. S. (2021). *Ilmu Pendidikan Islam (Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam dalam Studi Islam & Hakikat Pendidikan Bagi Manusia)*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Fernández-Batanero, J. M., et al. (2024). ICT integration in inclusive learning environments. *Education and Information Technologies*, 29(3), 2145–2160.
- Harahap, R., & Nurfadilah, S. (2022). Dampak penggunaan perangkat digital terhadap fokus belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 101–109.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Program Rumah Belajar dan Sekolah Digital Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kowarin, T., & Efendi, M. (2025). Interactive e-modules and intrinsic learning motivation among elementary students. *Journal of Educational Innovation*, 8(1), 22–31.
- Lopez-Garcia, M., et al. (2024). Digital collaborative learning and students' social motivation. *Computers & Education*, 198, 104789.
- Misra, P., & Hassan, N. (2024). Parental support and balanced technology use in children's learning motivation. *Journal of Child and Family Studies*, 33(4), 552–563.
- Mubarok, A., et al. (2024). Kesiapan guru dan sarana sekolah dalam pemanfaatan TIK di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 33–42.
- Mulyadi, A. (2024). Integrasi TIK dengan konteks kehidupan nyata siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 15(2), 76–85.
- Novianti, D., & Syahrial, M. (2023). Pendampingan orang tua dalam penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 5(3), 120–129.
- Parwati, N. N., et al. (2024). Integration of ICT in elementary learning: Challenges and opportunities for teachers. *Journal of Educational Practice and Technology*, 11(2), 145–156.
- Putri, A., Rahman, F., & Lubis, H. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis TIK terhadap motivasi intrinsik siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 40–51.
- Rahman, M., et al. (2023). Digital literacy and 21st century learning skills in elementary education. *International Journal of Instructional Technology*, 14(3), 98–110.
- Rahmawati, D., & Zhang, Y. (2025). Augmented reality in science and mathematics learning for elementary students. *Journal of Interactive Learning Research*, 36(1), 66–79.
- Sari, R., & Nurhayati, E. (2023). Gamification in elementary learning to improve students' motivation. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 144–153.
- Soriano-Sánchez, J. G., et al. (2025). ICT-based learning media and student participation in elementary education. *Computers & Education*, 210, 105021.
- Suharnadi, P., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2024). The role and function of learning motivation in improving student academic achievement. *Manajia: Journal of Education and Management*, 3(1), 45–53.
- Suryani, E., & Handoko, T. (2023). Hybrid learning and student participation after the COVID-19 pandemic. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 91–100.
- Suryana, D., et al. (2023). Kendala penerapan teknologi pembelajaran di sekolah dasar pascapandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(4), 233–242.
- Susanto, A., & Wijayanti, D. (2024). Efektivitas integrasi media digital dengan pembelajaran aktif terhadap partisipasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 21–30.
- UNESCO. (2023). *Digital literacy and ethical technology use in education*. UNESCO Publishing.
- Wang, L., & Li, X. (2025). Instructional design and institutional support in ICT integration at elementary schools. *Educational Technology & Society*, 28(1), 77–89.
- Yuriza, R., et al. (2024). The effectiveness of Sparkol Videoscribe media in increasing elementary students' learning motivation. *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, 5(2), 55–64.