

**PENGUNAAN MEDIA *ELIS-CLAPO* DALAM PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SAINS KELAS 5 MIN 1 MAGELANG**

***THE USE OF ELIS-CLAPO MEDIA IN INCREASING MOTIVATION FOR LEARNING
SCIENCE CLASS 5 MIN 1 MAGELANG***

Edi Martani

**MI Negeri 1 Magelang Jawa Tengah Indonesia
*edimartani@gmail.com***

ABSTRACT

This research aims to evaluate the impact of using Elis-Clapo media in increasing motivation to learn science among grade 5 students at MIN 1 Magelang. Elis-Clapo, as a technology-based learning medium, is used as a means to enrich students' science learning experiences. This research involved classroom observations, interviews with students and teachers, as well as data analysis from questionnaires given to 50 student respondents. The research results show that the use of Elis-Clapo media contributes significantly to increasing students' learning motivation in science learning. As many as 75% of respondents stated that using Elis-Clapo had increased their interest in learning science, as well as providing a more enjoyable learning experience. Students tend to be more engaged and motivated when technology is used wisely and relevantly in the learning context. It was found that the contribution of using Elis-Clapo was 50.13% to student learning motivation, while the rest was influenced by factors outside this research. These results highlight the importance of technology-based approaches in increasing enthusiasm for learning science among 5th grade students, and provide valuable guidance for educators in integrating technology in their curriculum to achieve more positive and satisfying learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Elis-Clapo, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media Elis-Clapo dalam meningkatkan motivasi belajar sains di kalangan siswa kelas 5 MIN 1 Magelang. Elis-Clapo, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, digunakan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar sains siswa. Penelitian ini melibatkan observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis data dari angket yang diberikan kepada 50 responden siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Elis-Clapo berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sains. Sebanyak 75% dari responden menyatakan bahwa penggunaan Elis-Clapo telah meningkatkan minat mereka untuk belajar sains, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Siswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi ketika teknologi digunakan dengan bijak dan relevan dalam konteks pembelajaran. Ditemukan sumbangan penggunaan Elis-Clapo sebesar 50.13% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor di luar penelitian ini. Hasil ini menyoroti pentingnya pendekatan berbasis teknologi dalam meningkatkan semangat belajar sains di kalangan siswa kelas 5, dan memberikan panduan berharga bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih positif dan memuaskan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Elis-Clapo, Motivasi Belajar*

Submitted	Accepted	Published
October 06 th 2023	November 28 th 2023	December 08 th 2023

PENDAHULUAN

Meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan. Motivasi yang tinggi dapat membantu siswa untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui integrasi media digital dalam proses pembelajaran. Media digital seperti komputer, tablet, dan perangkat mobile telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa modern, dan mengintegrasikannya ke dalam pendidikan dapat menjadi solusi yang efektif.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran yang efektif. Ini adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan, memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan baru (Uno; 2011). Ketika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Motivasi belajar juga berperan penting dalam mempertahankan ketekunan ketika menghadapi kesulitan atau rintangan dalam proses belajar. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah pendorong utama yang mendorong kita untuk terus berkembang dan meningkatkan diri melalui pendidikan. Oleh karena itu, memahami bagaimana membangkitkan dan menjaga motivasi belajar adalah kunci untuk mencapai hasil belajar yang sukses.

Motivasi belajar siswa mengacu pada dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa (Sardiman; 2016) agar terlibat dalam pembelajaran, mengejar tujuan akademik, dan berusaha mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pendidikan. Motivasi belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan siswa dan dapat memengaruhi tingkat pencapaian akademik serta partisipasi dalam pembelajaran (Palittin dkk; 2019). Penting untuk diingat bahwa motivasi belajar adalah hal yang dinamis dan dapat berubah seiring waktu. Tantangan bagi guru dan pendidik adalah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memelihara motivasi siswa sepanjang perjalanan pendidikan mereka. Peningkatan motivasi belajar dapat berkontribusi secara signifikan pada pencapaian akademik siswa dan perkembangan mereka sebagai pembelajar mandiri.

Mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran di kelas dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa dan pendidik. Misalnya, teknologi digital menyediakan cara-cara baru dan menarik bagi siswa untuk berinteraksi dan memahami materi pelajaran, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Hal ini karena metode pembelajaran aktif telah terbukti meningkatkan hasil akademik dan membantu siswa menyimpan informasi lebih baik daripada metode pembelajaran pasif saja. Selain itu, teknologi digital dapat sangat membantu bila digunakan oleh fakultas untuk mendorong pembelajaran aktif di universitas dan dapat mendukung tujuan PBB dalam menyediakan pendidikan inklusif dan adil untuk semua (Sivakumar; 2023).

Media digital mengacu pada segala bentuk konten dan komunikasi yang dibuat, disampaikan, dan disebarluaskan melalui teknologi digital. Media ini mencakup berbagai jenis format seperti teks, gambar, suara, video, dan interaktif, yang dapat diakses dan dibagikan melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, dan perangkat lainnya yang terhubung ke internet (Jannah & Atmojo; 2022).

Dalam era digital yang semakin terkoneksi, media digital memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan kita, termasuk informasi, pendidikan, hiburan, bisnis, dan komunikasi. Media ini terus berkembang dan berubah seiring dengan perkembangan teknologi, memengaruhi cara kita berkomunikasi, mengakses informasi, dan berpartisipasi dalam dunia digital.

Penggunaan media digital di madrasah telah membawa dampak yang signifikan dalam konteks pendidikan agama Islam. Madrasah, sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pendidikan agama, telah mengadopsi teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Media digital di madrasah mencakup berbagai bentuk, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan sumber daya online yang kaya konten keagamaan. Dengan media digital, siswa dapat lebih mudah mengakses dan memahami isi pelajaran agama, mengeksplorasi sumber-sumber keagamaan, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih menarik (Ulfaida & Pahlevi; 2021). Selain itu, media digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan menarik perhatian siswa.

Media sosial, khususnya, telah menjadi sumber daya berharga bagi perguruan tinggi untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Meningkatnya penggunaan media sosial memberikan peluang bagi guru untuk menggunakannya sebagai alat untuk mendorong pembelajaran aktif dan praktik berbagi pengetahuan yang meningkatkan keterlibatan di antara siswa dan keberhasilan akademik (Sivakumar; 2023).

Meskipun integrasi media digital di kelas menawarkan banyak manfaat termasuk peningkatan keterlibatan dan kreativitas, hal ini juga menghadirkan tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan terbesarnya adalah mengembangkan implementasi komprehensif yang mempertimbangkan masukan dan kebutuhan siswa (Sivakumar; 2023). Penerapan integrasi media digital juga memerlukan komunikasi yang efektif, kolaborasi, dan pemahaman perbedaan sudut pandang antara guru dan siswa. Namun, gaya mengajar yang berfokus pada siswa dan komunikasi yang berfokus pada instruktur dapat membantu menumbuhkan antusiasme dan dorongan dalam belajar, yang pada akhirnya menghasilkan nilai ujian yang lebih tinggi (Sivakumar; 2023).

Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa teknologi yang digunakan di kelas selaras dengan kurikulum dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa. Selain itu, kurangnya strategi pelepasan yang dapat disesuaikan dapat menyebabkan kebingungan dan frustrasi, sehingga menghambat efektivitas integrasi media digital di kelas. Meskipun tantangan penerapan integrasi media digital tidak disebutkan secara jelas dalam teks, hal ini jelas berhasil implementasinya memerlukan pendekatan multifaset yang membahas komunikasi, perencanaan, dan integrasi teknologi.

Studi kasus merupakan metode yang efektif untuk menganalisis dampak integrasi media digital terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, penulis menggali lebih dalam bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat motivasi siswa. Penulis memeriksa berbagai aspek, seperti jenis media digital yang digunakan, konten pembelajaran yang disajikan, dan cara pengajar mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum.

Melalui analisis mendalam, penulis dapat memahami dengan lebih baik sejauh mana media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan (Yasa dan Yudana; 2023) dalam upaya mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi bagi siswa di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini mengacu pada pendekatan analisis studi kasus. Pendekatan analisis studi kasus dipilih karena memungkinkan penyelidikan yang mendalam tentang integrasi media digital dalam konteks nyata pembelajaran siswa. Studi kasus ini melibatkan pengamatan langsung di lapangan, wawancara dengan siswa dan guru yang terlibat dalam penggunaan media digital, serta analisis dokumen terkait kurikulum dan materi pembelajaran yang terkait dengan teknologi digital.

Pengamatan lapangan dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana media digital digunakan dalam pembelajaran sehari-hari, termasuk jenis media yang digunakan, langkah pengajar mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran, dan respons siswa terhadap penggunaan media ini. Wawancara dengan siswa dan guru bertujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang persepsi mereka terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Analisis dokumen juga dilakukan untuk memeriksa secara rinci kurikulum, rencana pembelajaran, dan materi yang digunakan dalam konteks penggunaan media digital.

Metode ini mampu memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana integrasi media digital dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian, studi ini dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif di era digital.

Penelitian ini memanfaatkan berbagai teknik analisis data, termasuk analisis deskriptif, analisis tematik, dan analisis kualitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan secara rinci berbagai aspek penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran, termasuk jenis media digital yang digunakan, metode pengajaran yang diterapkan, dan respons siswa terhadap teknologi ini.

Selanjutnya, analisis tematik membantu dalam mengelompokkan data ke dalam tema-tema yang relevan. Ini membantu mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam penggunaan media Elis-Clapo dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis kualitatif memungkinkan peneliti untuk meresapi data yang bersifat kualitatif, seperti wawancara dan catatan observasi. Ini dilakukan dengan memahami konteks, makna, dan perspektif yang muncul dalam data tersebut. Hasil analisis kualitatif membantu dalam mengungkapkan pemahaman mendalam tentang bagaimana media Elis-Clapo memengaruhi motivasi belajar siswa.

Selain itu, triangulasi data digunakan untuk memvalidasi hasil dengan membandingkan data dari berbagai sumber, seperti pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Hal ini membantu memastikan bahwa temuan yang dihasilkan dapat diandalkan dan akurat.

Semua teknik analisis data ini bekerjasama untuk memberikan wawasan yang komprehensif tentang hubungan antara penggunaan media digital dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Sarnoto dkk; 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Observasi yang dilakukan di MIN 1 Magelang sebagai sampel penelitian yaitu kelas 5 diperoleh gambaran terkait pembelajaran yang mengintegrasikan media digital. Informasi tersebut disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1: Skema Media Elis-Clapo

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran di kelas 5 memanfaatkan berbagai platform digital online untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran. Tahapan pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan E-learning Madrasah, simulasi interaktif dari PhET, dan aplikasi seperti ClassPoint dapat membawa inovasi yang signifikan dalam pembelajaran sains di madrasah. E-learning Madrasah memungkinkan akses mudah ke sumber daya pendidikan dan materi pelajaran Islam secara online. Sementara itu, simulasi interaktif dari PhET memperkaya pembelajaran sains dengan menyediakan alat yang memungkinkan siswa untuk secara visual dan praktis menjelajahi konsep-konsep ilmiah. Simulasi ini dapat dengan mudah disesuaikan dengan kurikulum madrasah untuk membantu siswa memahami konsep agama dan ilmu pengetahuan dengan lebih baik.
2. Dengan tambahan ClassPoint dalam pembelajaran sains, guru di madrasah dapat membuat presentasi yang lebih menarik dan berinteraksi langsung dengan siswa. Mereka dapat mengajukan pertanyaan langsung dan menerima respons siswa secara real-time, yang membantu dalam mengukur pemahaman siswa. Selain itu, guru dapat menggunakan elemen interaktif dalam presentasi untuk menjelaskan konsep-konsep sains dan agama dengan lebih baik.
3. Gabungan dari E-learning Madrasah, simulasi PhET, dan ClassPoint menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Ini memberikan siswa di madrasah pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam, memungkinkan mereka untuk memahami konsep agama dan ilmu pengetahuan dengan lebih baik. Selain itu, teknologi ini juga membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Seiring dengan perkembangan

teknologi, penggunaan E-learning Madrasah, simulasi PhET, dan ClassPoint dapat menjadi solusi yang berharga dalam mendukung pendidikan sains dan agama di madrasah.



Gambar 2: Suasana Pembelajaran Sains dengan Elis-Clapo

Berdasarkan angket penelitian yang diberikan kepada 50 responden diperoleh data tentang variabel integrasi media Elis-Clapo dan motivasi belajar. Data tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan *SPSS Statistics 22* dengan tabel sebagai berikut:

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Media Elis-Clapo	50	55.00	84.00	70.7600	6.86178
Motivasi Belajar Siswa	50	52.00	82.00	65.8800	7.22705
Valid N (listwise)	50				

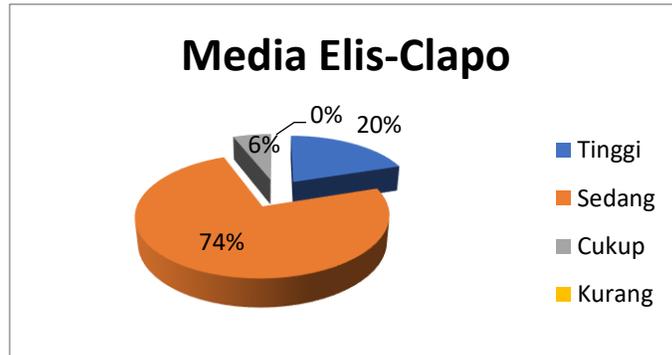
Tabel 1: Deskriptif Variabel X dan Y

Lebih lanjut, data tersebut disajikan dalam tabel yang menjelaskan nilai-nilai yang tertera dalam tabel 1.

Variabel	Media Elis-Clapo	Motivasi Belajar
Rata-rata	70,76	65,88
Simpangan baku (Standar Deviasi)	6,862	7,277
Maksimum	55	84
Minimum	52	82

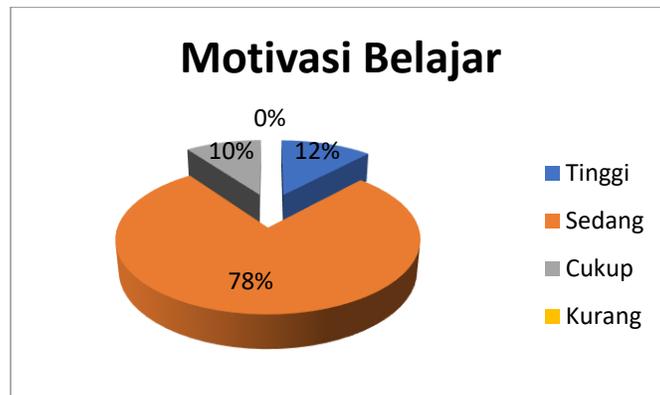
Tabel 2: Nilai Antar variabel

Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada 50 responden (siswa kelas 5) diperoleh jawaban yang bervariasi. Pengkategorian jawaban mengacu pada empat tingkatan (interval) meliputi kurang, cukup, sedang, dan tinggi. Pada variabel integrasi media Elis-Clapo diperoleh jawaban 10 siswa berpendapat bahwa penggunaan media di kelas 5 berkategori tinggi (20%). Sebanyak 37 siswa berpendapat sedang (74%) dan sisanya 3 anak berpendapat cukup (6%). Data tersebut disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 3: Variabel Integrasi Media Digital

Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada 50 responden (siswa kelas 5) diperoleh jawaban yang bervariasi. Pada variabel motivasi belajar diperoleh jawaban 5 siswa berpendapat bahwa penggunaan media di kelas 5 berkategori tinggi (12%). Sebanyak 39 siswa berpendapat sedang (78%) dan sisanya 5 anak berpendapat cukup (10%). Data tersebut disajikan dalam diagram di bawah ini;



Gambar 4: Variabel Motivasi Belajar



Gambar 5: Diskusi pemecahan masalah antar kelompok

Pelaksanaan pembelajaran kelas 5 pada pelajaran sains materi listrik dilaksanakan sesuai jadwal yang ada. Penggunaan E-learning Madrasah, simulasi PhET, dan ClassPoint dalam pembelajaran sains kelas 5 pada materi listrik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Materi: Guru merencanakan materi pembelajaran tentang listrik yang diajarkan kepada siswa. Mereka harus memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa kelas 5.
2. Introduksi E-learning Madrasah: Guru memperkenalkan siswa pada platform E-learning Madrasah yang digunakan untuk memperoleh sumber daya pembelajaran tentang listrik. Siswa diajarkan mengakses materi, mengikuti instruksi, dan berinteraksi dengan alat pembelajaran online.
3. Pemilihan Sumber Daya E-learning Madrasah: Guru memilih sumber daya yang relevan di E-learning Madrasah yang berkaitan dengan listrik, seperti modul, video pembelajaran, atau simulasi tentang listrik.
4. Pengenalan Konsep Listrik: Guru memulai dengan pemaparan konsep dasar tentang listrik, termasuk pengertian, sumber, dan sirkuit listrik. Mereka dapat menggunakan materi dari E-learning Madrasah sebagai pengantar.
5. Simulasi PhET untuk Eksplorasi Konsep: Guru memperkenalkan siswa pada simulasi PhET yang berkaitan dengan listrik. Misalnya, siswa dapat menggunakan simulasi untuk menjelaskan bagaimana sirkuit listrik berfungsi atau bagaimana arus listrik mengalir. Siswa diajak untuk menjalankan percobaan virtual di dalam simulasi untuk lebih memahami konsep ini.
6. Kegiatan Interaktif dengan ClassPoint: Ketika menjelaskan konsep-konsep listrik dalam presentasi, guru dapat menggunakan ClassPoint untuk mengajukan pertanyaan langsung kepada siswa. Misalnya, mereka dapat menguji pengetahuan siswa tentang sirkuit listrik atau mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis. Ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
7. Diskusi dan Kolaborasi: Setelah pemaparan konsep dan penggunaan simulasi, guru dapat memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara siswa menggunakan platform E-learning Madrasah. Siswa dapat berdiskusi tentang apa yang mereka pelajari, bertukar ide, dan mungkin mengerjakan tugas kelompok yang melibatkan konsep listrik.

8. Evaluasi Pemahaman Siswa: Guru menggunakan alat evaluasi di dalam platform E-learning Madrasah untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep listrik. Ini bisa mencakup kuis online, tugas, atau jajak pendapat.
9. Pemantauan Proses Pembelajaran: Guru memantau partisipasi siswa, kemajuan dalam tugas, dan hasil evaluasi untuk memahami sejauh mana siswa telah memahami konsep listrik.
10. Penyimpulan dan Tindak Lanjut: Guru merangkum materi dan mengklarifikasi pertanyaan yang mungkin timbul dari siswa. Mereka juga dapat memberikan tindak lanjut, seperti tugas rumah atau proyek, untuk memperdalam pemahaman siswa tentang listrik.

Penggunaan E-learning Madrasah, simulasi PhET, dan ClassPoint dalam pembelajaran sains kelas 5 pada materi listrik menggabungkan teknologi untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Ini membantu siswa memahami konsep listrik dengan cara yang lebih interaktif dan mendalam.

Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian pembelajaran terdapat beberapa temuan penting muncul dari analisis yang telah dilakukan. Pertama, integrasi media Elis-Clapo dalam proses pembelajaran di madrasah memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil studi menunjukkan bahwa ketika media Elis-Clapo digunakan secara bijak dan relevan dalam pembelajaran sains, siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran.

Kedua, peran guru dalam mengelola dan mengarahkan penggunaan media Elis-Clapo sangat penting. Guru yang mampu mengintegrasikan media digital dengan baik dalam kurikulum dan memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik. Namun, perlu perhatian khusus terhadap pelatihan dan pengembangan guru.

Ketiga, hasil penelitian juga menyoroti pentingnya memahami konteks madrasah dan karakteristik siswa dalam merancang strategi penggunaan media digital. Tidak semua pendekatan atau teknologi sesuai untuk semua lingkungan madrasah, dan oleh karena itu, perlu adaptasi yang cermat.

Selain itu, perlu diingat bahwa media digital bukanlah jawaban untuk semua tantangan motivasi belajar siswa. Ini adalah alat yang potensial untuk meningkatkan motivasi, tetapi harus diterapkan dengan kesadaran tujuan pendidikan dan dengan pertimbangan etika serta nilai-nilai agama.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang potensi dan tantangan penggunaan media Elis-Clapo dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah. Temuan ini dapat memberikan panduan berharga bagi pendidik, pengambil kebijakan, dan praktisi pendidikan yang ingin mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sains, sehingga dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Elis-Clapo dalam konteks pembelajaran di madrasah dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Temuan menunjukkan bahwa ketika media digital digunakan secara bijak dan sesuai dengan tujuan pendidikan agama Islam, siswa cenderung lebih termotivasi, aktif, dan berpartisipasi lebih baik dalam pembelajaran.

Integrasi media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah, tetapi penggunaannya harus diarahkan dengan bijak dan memperhatikan berbagai faktor kontekstual. Dengan upaya dan perhatian yang tepat, media digital dapat menjadi alat yang kuat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

Untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan media Elis-Clapo, perlu mempertimbangkan beberapa faktor kunci. Pertama, pendidik di madrasah perlu menerima pelatihan dan dukungan yang memadai dalam penggunaan teknologi digital. Dalam hal ini, program pelatihan dan pengembangan profesional dapat membantu guru memahami cara mengintegrasikan media digital dengan efektif dalam pembelajaran mereka.

Kedua, perlu diperhatikan konteks madrasah dan karakteristik siswa. Setiap madrasah mungkin memiliki kebutuhan dan tantangan yang berbeda, dan oleh karena itu, pendekatan dalam mengintegrasikan media digital harus disesuaikan dengan keadaan tersebut.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan studi lebih lanjut yang melibatkan lebih banyak madrasah dan kasus-kasus studi yang beragam. Ini akan membantu dalam memahami variabilitas dan faktor-faktor kontekstual yang lebih luas yang dapat memengaruhi penggunaan media digital dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardika Yasa & Yudana (2023). Strategi Guru Dalam Mengelola Manajemen Pendidikan Berbasis Seni. Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya. E-ISSN: Vol 01, No 01, Maret 2023
- Fakhrudin, Ali, and Arief Kuswidyano. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Muara Pendidikan* 5 (December 20, 2020): 771–776.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Sardiman, AM. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sarnoto, A., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82-92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Sivakumar, A., Jayasingh, S., & Shaik, S. (2023). Social Media Influence on Students' Knowledge Sharing and Learning: An Empirical Study. *Education Sciences*, 13(7), 745. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13070745>
- Ulfaida, U., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar melalui Minat Belajar Siswa pada Kelas X OTKP di SMKN 1 Lamongan. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 25-31.

Uno, Hamzah B. 2011. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiguna, F. A., & Damayanti, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*,3(2), 175-188. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11787>