

Pengaruh Pembelajaran Digital Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Teguh Pratama Syahmal Ramadhana Rumata,^{1*} Bagas Irawan²

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta

¹rumatateguh6@gmail.com, ²bagasirawan578@gmail.com

Received:

Revised:

Approved:

*) Corresponding Author

Copyright ©2022 Authors

Abstract

This study aims to analyze the effect of technology-based digital learning on students' learning motivation. This research used a quantitative approach with a survey design. The population consisted of eighth-grade students who have experienced digital learning, and samples were selected using simple random sampling. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included descriptive and inferential statistics, particularly simple regression analysis. The results showed that digital learning implementation has a positive and significant effect on students' learning motivation. The use of interactive media such as videos and animations enhances student engagement and interest in learning. However, factors such as teacher-student interaction, technology access, and self-regulated learning also influence learning motivation. Therefore, digital learning should be designed comprehensively to achieve optimal outcomes. This study contributes to the development of effective and adaptive technology-based learning strategies in modern education.

Keywords: Digital Learning, Interactive Media, Learning Motivation, Student Engagement, Technology Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran digital berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII yang telah mengikuti pembelajaran digital, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, khususnya uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media interaktif seperti video dan animasi mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Namun demikian, faktor interaksi guru-siswa, akses teknologi, dan kemampuan belajar mandiri juga memengaruhi motivasi belajar. Oleh karena itu, pembelajaran digital

perlu dirancang secara komprehensif agar memberikan hasil yang optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan adaptif di era pendidikan modern.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pembelajaran Digital, Teknologi Pendidikan, Keterlibatan Siswa.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikan dengan tuntutan era digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas, fleksibel, dan interaktif. Namun, keberhasilan implementasi pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.¹ Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi digital.²

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.³ Namun, masih terdapat berbagai kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan akses teknologi, rendahnya interaksi antara guru dan siswa, serta kurangnya kemampuan belajar mandiri.⁴ Oleh karena itu, penelitian

¹ Clark, Ruth C., and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2016.

² Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

³ Bond, Mark, Susanne Bedenlier, Victoria I. Marín, and Matthias Händel. "Student Engagement with Educational Technology: A Systematic Review of Empirical Literature." *Educational Technology Research and Development* 68, no. 1 (2020): 1–38. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09687-3>; Martin, Florence, and Doris U. Bolliger. "Engagement Matters: Student Perceptions on the Importance of Engagement Strategies in the Online Learning Environment." *Online Learning Journal* 22, no. 1 (2018): 205–222. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1092>.

⁴ Hew, Khe Foon, and Thomas Brush. "Integrating Technology into K–12 Teaching and Learning: Current Knowledge Gaps and Recommendations for Future Research." *Educational Technology Research and Development* 55, no. 3 (2007): 223–252. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9022-5>; Kirkwood, Adrian, and Linda Price. "Technology-Enhanced Learning and Teaching in Higher Education: What Is 'Enhanced' and How Do We Know? A Critical Literature Review." *Learning, Media and Technology* 39, no. 1 (2014): 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>.

Pengaruh Pembelajaran Digital Berbasis Teknologi

ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran digital berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk menguji hubungan antara pembelajaran digital berbasis teknologi dan motivasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII pada salah satu sekolah menengah pertama yang telah menerapkan pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan jumlah responden sebanyak 100 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dengan skala Likert yang terdiri dari beberapa indikator, yaitu penggunaan media digital, interaksi pembelajaran, akses teknologi, dan motivasi belajar siswa. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara langsung maupun daring. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi variabel penelitian dan analisis inferensial berupa uji regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.⁵

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat implementasi pembelajaran digital berada pada kategori tinggi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media digital seperti video pembelajaran dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, siswa juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik implementasi pembelajaran digital, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran digital masih belum optimal. Kurangnya interaksi dapat menyebabkan siswa merasa kurang mendapatkan perhatian, sehingga berpotensi menurunkan motivasi

⁵ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2019.

belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan komunikasi dan interaksi dalam lingkungan digital. Selain itu, faktor akses teknologi juga menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran digital. Siswa yang memiliki akses yang baik terhadap perangkat dan internet cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, keterbatasan akses dapat menjadi hambatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan pentingnya pemerataan akses teknologi dalam mendukung pembelajaran digital.

Kemampuan belajar mandiri juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran digital menuntut siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam mengelola proses belajar mereka. Siswa yang memiliki kemampuan self-regulated learning yang baik cenderung lebih termotivasi dalam belajar.⁶ Oleh karena itu, pengembangan kemampuan belajar mandiri menjadi hal yang penting dalam pembelajaran digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital berbasis teknologi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara efektif. Namun, keberhasilan pembelajaran digital dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti interaksi pembelajaran, akses teknologi, dan kemampuan belajar mandiri siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang komprehensif dalam mengimplementasikan pembelajaran digital, termasuk peningkatan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta pengembangan strategi pembelajaran yang interaktif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam mengenai faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran digital.

Referensi

- Bond, Mark, Susanne Bedenlier, Victoria I. Marín, and Matthias Händel. "Student Engagement with Educational Technology: A Systematic Review of Empirical Literature." *Educational Technology Research and Development* 68, no. 1 (2020): 1–38. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09687-3>.
- Clark, Ruth C., and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 4th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2016.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." In *Proceedings of the 15th*

⁶ Zimmerman, Barry J. "Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview." *Theory Into Practice* 41, no. 2 (2002): 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2.

- International Academic MindTrek Conference, 9–15. New York: ACM, 2011. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Hew, Khe Foon, and Thomas Brush. “Integrating Technology into K–12 Teaching and Learning: Current Knowledge Gaps and Recommendations for Future Research.” *Educational Technology Research and Development* 55, no. 3 (2007): 223–252. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9022-5>.
- Kirkwood, Adrian, and Linda Price. “Technology-Enhanced Learning and Teaching in Higher Education: What Is ‘Enhanced’ and How Do We Know? A Critical Literature Review.” *Learning, Media and Technology* 39, no. 1 (2014): 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>.
- Martin, Florence, and Doris U. Bolliger. “Engagement Matters: Student Perceptions on the Importance of Engagement Strategies in the Online Learning Environment.” *Online Learning Journal* 22, no. 1 (2018): 205–222. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1092>.
- Moore, Michael G. *Handbook of Distance Education*. 3rd ed. New York: Routledge, 2013.
- Selwyn, Neil. *Education and Technology: Key Issues and Debates*. 2nd ed. London: Bloomsbury Academic, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Zimmerman, Barry J. “Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview.” *Theory Into Practice* 41, no. 2 (2002): 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2.