

PERAN PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA

Ni Nengah Dila Anggreni¹, I Wayan Suryanto²

^{1,2}Universitas Dhyana Pura

Email: dilaanggreni7@gmail.com¹, suryanto@undhirabali.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi literatur, yang melibatkan analisis dan sintesis dari karya-karya akademik yang relevan. Pokok masalah yang diangkat mencakup bagaimana penggunaan media digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital, seperti aplikasi pembelajaran dan platform komunikasi daring, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung personalisasi pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, manfaat yang diperoleh dari penggunaan media digital lebih dominan, terbukti mampu meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pendidikan sangat penting untuk memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Digital, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, dan Pendekatan Kualitatif.

Abstract: This research aims to explore the role of digital media in improving student motivation and learning outcomes across a range of educational contexts. The research method used is a qualitative approach with a literature study, which involves analysing and synthesising relevant academic works. The issues raised include how the use of digital media can create an interactive and enjoyable learning environment, as well as the challenges faced in its utilisation. The results show that digital media, such as learning apps and online communication platforms, can significantly improve students' learning motivation by creating an engaging learning atmosphere and supporting the personalisation of learning. Despite challenges such as gaps in access to technology, the benefits derived from the use of digital media are more dominant, proving to be able to increase creativity, productivity and student engagement in the teaching and learning process. The conclusion of this study confirms that the integration of digital media in education is essential to maximise student motivation and learning outcomes.

Keywords: Digital Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, And Qualitative Approach.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan revolusi teknologi seperti saat ini, media digital telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam konteks pendidikan. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mengubah cara untuk berkomunikasi, tetapi teknologi informasi juga mempengaruhi metode dan strategi dalam proses pembelajaran. Media digital mencakup berbagai platform yang menawarkan peluang baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, platform tersebut seperti aplikasi pembelajaran, video pendidikan, media sosial, dan konten multimedia. Pendidikan yang lebih konvensional sering dianggap kurang mampu dalam memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk memahami peran media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang dapat dijadikan kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan.

Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan akademis siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan mampu mengatasi tantangan yang dihadapi. Namun, banyak juga siswa yang merasa kesulitan dalam menemukan motivasi untuk belajar, karena konteks pembelajaran dianggap monoton dan kurang relevan. Menurut (Deci, 1972) motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berkaitan dengan keinginan siswa untuk belajar karena menemukan nilai dan kepuasan dalam proses belajar. Sementara itu, motivasi ekstrinsik yakni motivasi yang berhubungan dengan faktor-faktor luar seperti hadiah atau pengakuan. Media digital dapat berfungsi untuk meningkatkan kedua jenis motivasi ini. Misalnya, penggunaan gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran dapat memberikan insentif yang menarik bagi siswa untuk proses pembelajaran, serta dengan adanya konten yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa untuk belajar (Prensky, 2010).

Media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Media digital juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas melalui berbagai interaksi, baik dengan sesama siswa maupun dengan materi ajar yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan ditawarkan akses sumber belajar yang beragam, siswa dapat memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya. Menurut (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi dan pencapaian akademik siswa

dengan cara mengurangi beban kognitif dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa.

Media digital memungkinkan pembelajaran bersifat personalisasi, dimana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing siswa sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar. Menurut Fredricks, dkk (2004) keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibagi menjadi tiga dimensi yaitu keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan perilaku. Dengan adanya fitur interaktif yang ditawarkan seperti kuis online, forum diskusi, dan video tutorial juga dapat meningkatkan ketiga dimensi keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebagai contoh, interaksi di media sosial atau forum belajar dapat menciptakan komunitas pembelajaran di mana siswa dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar siswa.

Meskipun banyak keuntungan dan potensi yang ditawarkan, tantangan dalam pemanfaatan media digital dalam pendidikan juga perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah adanya kesenjangan akses teknologi. Menurut laporan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2021), masih terdapat sejumlah siswa yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan koneksi internet, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk memanfaatkan media digital. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap pemanfaatan teknologi, dan penggunaan media digital yang tidak tepat dapat mengakibatkan distraksi yang justru menghambat proses pembelajaran pada siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara mendalam tentang bagaimana media digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merujuk pada langkah-langkah yang sistematis diambil untuk mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menganalisis data yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau digunakan untuk menguji hipotesis. Metode penelitian mencakup berbagai pendekatan seperti kualitatif, kuantitatif, dan campuran yang dipilih berdasarkan karakteristik dan tujuan dari penelitian. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan yang berkaitan dengan masalah yang menjadi objek penelitian. Metode yang tepat sangat berpengaruh untuk memastikan keandalan dan validitas hasil penelitian. Dalam hal ini,

pemilihan metode yang sesuai dengan tujuan penelitian akan mempengaruhi kualitas dan kedalaman pemahaman terhadap fenomena yang diteliti.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan studi literatur atau studi pustaka. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam melalui pengumpulan dan analisis data non-numerik. Metode kualitatif ini bertujuan untuk menggali makna, Pandangan, serta pengalaman individu atau kelompok. Dalam penelitian ini sering menggunakan teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Menurut Creswell (2014), "Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang menekankan pada pemahaman dan interpretasi fenomena sosial dari perspektif individu." Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika yang kompleks dan konteks sosial yang memengaruhi perilaku dan interaksi manusia. Bogdan dan Taylor (1993), juga menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari perspektif individu yang terlibat.

Studi literatur atau studi pustaka merupakan metode penelitian yang melibatkan analisis dan sintesis dari karya-karya akademik dan sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Tujuan dari studi literatur yakni untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan merangkum informasi yang sudah ada, sehingga peneliti memahami konteks, mengidentifikasi kesenjangan penelitian dan dapat mengembangkan hipotesis dan pertanyaan penelitian baru. Menurut Riduwan (2010), Studi literatur merupakan suatu langkah awal yang penting dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisisnya sebelum melakukan penelitian lapangan. Melalui studi literatur, peneliti dapat memperoleh perspektif yang lebih luas tentang isu yang sedang diteliti, serta memahami metodologi dan temuan dari penelitian sebelumnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media digital memiliki peran penting dalam dunia pendidikan modern, terutama untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat menyajikan materi yang lebih dinamis dan menarik, seperti video pembelajaran, simulasi, dan aplikasi interaktif yang menunjang proses pembelajaran. Selain itu, media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, dimana siswabelajar sesuai gaya mereka sehingga merasa lebih nyaman dalam proses pembelajaran. Tidak hanya untuk siswa, penggunaan media digital juga dapat memudahkan guru dalam memberikan umpan balik secara langsung dan lebih cepat.

Dengan tersedianya akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, siswa dapat mengeksplorasi informasi yang lebih luas dan mendalam.

Hasil penelitian pertama yang dilakukan oleh (Rahmana Sari, 2021) menunjukkan bahwa jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi kasus, yang dilakukan di SMK Negeri 1 Simpang Kiri. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling dari narasumber yang terdiri dari Kepala Sekolah, Kepala Jurusan, Guru, dan siswa dari jurusan multimedia. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kiri, khususnya pada jurusan multimedia. Serta penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi digital dapat mempengaruhi kreativitas dan produktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, serta untuk mengidentifikasi sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung implementasi teknologi tersebut. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teknologi digital seperti komputer dan aplikasi komunikasi daring, seperti WhatsApp, untuk melakukan wawancara mendalam dengan narasumber. Selain itu, observasi langsung dilakukan untuk menganalisis sarana dan prasarana sekolah yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dari penggunaan teknologi digital terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kiri, khususnya pada jurusan multimedia. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kiri, khususnya pada jurusan multimedia. Dengan adanya teknologi digital, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan karya. Hal ini berkontribusi pada produktivitas belajar siswa, meskipun implementasi teknologi tersebut masih perlu ditingkatkan dari segi sarana dan prasarana. Selain itu, penelitian juga mencatat bahwa siswa lebih menyukai praktik langsung dengan teknologi, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Meskipun ada beberapa tantangan, seperti kesehatan yang terpengaruh oleh penggunaan teknologi, dampak positif dari peningkatan kreativitas dan produktivitas siswa lebih dominan.

Hasil penelitian kedua yang dilakukan oleh (Herningsih, 2022) menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar aqidah akhlak. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis digital, yang mencakup berbagai teknologi

digital yang memfasilitasi pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, dan komunikasi antara siswa dan guru. Pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara luas melalui internet dan menggunakan berbagai platform seperti sistem manajemen pembelajaran, kuis digital, dan forum diskusi. Selain itu, media pembelajaran digital juga menyajikan materi secara kontekstual dan menarik secara visual, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penggunaan aplikasi seperti E-Learning, WhatsApp, Google Meet, dan Zoom terbukti membantu memotivasi siswa, meskipun ada tantangan seperti kebosanan dan penundaan tugas. Siswa merasa lebih termotivasi ketika materi diajarkan melalui video call dan interaksi langsung, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ketiga dilakukan oleh (Putri et al., 2024) jenis penelitian ini adalah pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengaruh teknologi informasi terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Bima, khususnya pada jurusan Teknik Komputer & Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Penelitian ini bertujuan untuk menampilkan dan menjelaskan peran teknologi informasi terhadap motivasi belajar siswa di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMKN 1 Kota Bima. Serta bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup platform e-learning dan aplikasi pembelajaran interaktif. Selain itu, penyampaian materi dilakukan melalui presentasi PowerPoint dan simulasi langsung penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara penggunaan teknologi informasi dan motivasi belajar siswa. Setelah pelaksanaan workshop dan pelatihan, siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan kehadiran, partisipasi aktif dalam kelas, dan hasil belajar yang lebih baik. Survei tindak lanjut juga mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran berkat penggunaan teknologi informasi yang lebih intensif.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh (Muhasim, 2017) yaitu penelitian tentang pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana kemajuan teknologi digital dapat mempengaruhi motivasi

dan aktivitas belajar peserta didik dalam konteks pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana manfaat teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Dan digunakan untuk mengeksplorasi pengaruh positif dari teknologi digital dalam meningkatkan aktivitas dan perilaku belajar peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai platform teknologi digital seperti internet, blog, email, dan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital seperti internet, blog, dan media sosial dapat meningkatkan aktivitas belajar dan perilaku positif peserta didik. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian kelima oleh (Boiliu & Telaumbanua, 2022) menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran digital, pengelolaan media digital dalam pendidikan, serta inovasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan agama Kristen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendorong pendidik, terutama pendidik Kristen, agar dapat berinovasi dalam menerapkan pembelajaran digital yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai platform digital dan alat teknologi yang mendukung pembelajaran, seperti e-learning dan media pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran digital yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media digital yang menarik, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan agama Kristen.

Pada penelitian keenam oleh (Siswa et al., 2020) dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Simulasi Digital melalui penerapan metode demonstrasi dan teknik drill. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Kota Jayapura pada tahun pelajaran 2018 - 2019, dengan subjek penelitian siswa kelas XI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar simulasi digital dengan penerapan metode demonstrasi dan teknik drill, serta untuk mengetahui efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI. Media yang

digunakan dalam penelitian ini mencakup alat dan media yang relevan untuk pembelajaran Simulasi Digital, serta teknik demonstrasi dan drill yang diterapkan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dan teknik drill secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 66,6% dengan rata-rata peningkatan prestasi belajar sebesar 70%. Selain itu, pada siklus III, ketuntasan belajar siswa mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa metode yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Pengaruh positif dari penerapan metode ini terlihat dari meningkatnya motivasi siswa untuk belajar, yang tercermin dalam peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus. Dengan demikian, penggunaan metode demonstrasi dan teknik drill terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 5 Kota Jayapura.

Penelitian ketujuh oleh (Mulyosari & Khosiyono, 2023) merupakan penelitian kualitatif dengan metode tinjauan pustaka. Fokus penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru dan lembaga pendidikan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat berupa audio, visual, dan audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Rata-rata skor angket untuk motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 74,03, sedangkan kelompok kontrol adalah 70,42. Selain itu, penelitian ini juga mencatat peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan, dengan persentase siswa yang masuk dalam kategori "baik" mencapai 83,5%. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pada penelitian kedelapan dilakukan oleh (Rusmiati et al., 2021) jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan teknologi informasi sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai bentuk teknologi informasi,

seperti internet, video pembelajaran, televisi, dan radio. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah penerapan teknologi, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi siswa, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Penelitian ini mengindikasikan bahwa motivasi yang tinggi berhubungan erat dengan peningkatan hasil belajar siswa, sehingga penanganan yang tepat dalam penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Penelitian kesembilan yang dilakukan oleh (Dhiya Rahma et al., 2024) merupakan jenis penelitian literature review. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan dan menganalisis artikel yang berhubungan dengan penggunaan media digital sebagai media interaktif bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan potensi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan kualitas pendidikan di Indonesia. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media digital, yang mencakup berbagai konten seperti permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, dan aplikasi interaktif. Media digital ini berfungsi sebagai media interaktif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital sebagai media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media digital yang digunakan, seperti permainan edukatif, video animasi, dan aplikasi interaktif, dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian, motivasi siswa untuk belajar meningkat, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, penelitian juga mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media digital cenderung menunjukkan peningkatan dalam minat dan perhatian terhadap materi pelajaran, serta semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pada penelitian kesepuluh oleh (Jediut et al., 2021) menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manfaat teknologi sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar

siswa SD, serta mendeskripsikan bentuk usaha guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif di tengah pandemi Covid-19. Media yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai aplikasi dan platform digital seperti WhatsApp, Google Form, Siaran Belajar di TVRI, Zoom Cloud Meeting, dan Dragon Learn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi Covid-19. Media digital berfungsi sebagai alat interaksi yang efektif antara guru dan siswa, yang membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Variasi dalam bentuk dan platform pembelajaran, seperti WhatsApp, Google Form, dan Zoom, membantu menjaga kontinuitas pembelajaran meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Selain itu, media digital juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran, yang penting untuk adaptasi di masa pandemi. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kajian jurnal diatas menyimpulkan bahwa teknologi digital memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Penggunaan teknologi seperti e-learning, aplikasi komunikasi daring, dan media digital interaktif mampu meningkatkan kreativitas, produktivitas, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian dari berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini tidak hanya memfasilitasi akses informasi yang lebih luas, tetapi juga meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Simpang Kiri, misalnya menunjukkan bahwa siswa jurusan multimedia lebih termotivasi dalam belajar karena teknologi digital memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas secara lebih bebas. Hal ini juga didukung oleh penelitian lain yang menemukan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, Pendidikan Kewarganegaraan, dan mata pelajaran lain berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian di SMKN 1 Kota Bima dan SMK Negeri 5 Kota Jayapura menunjukkan bahwa pelatihan dan simulasi langsung melalui teknologi informasi meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta prestasi akademik siswa. Di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, terutama selama masa pandemi COVID-19. Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong

peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media digital memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya teknologi digital, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan di berbagai institusi pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan platform digital, seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, dan forum diskusi, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan kreativitas, produktivitas, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan interaksi dan praktik langsung

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan, R. dan S.J. Taylor. 1993. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. (A. Khozin Afandi Penerjemah). Surabaya: Usaha Nasional.

Boiliu, E. R., & Telaumbanua, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Suatu Analisis Pendidikan Agama Kristen. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2), 90-100.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Deci, E. L. (1972). Intrinsic motivation, extrinsic reinforcement, and inequity. *Journal of personality and social psychology*, 22(1), 113.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

Herningsih, E. (2022). Analisis Strategi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak: Analisis Strategi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak. *Edunity Kajian Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(03), 141-149.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). Laporan Tahunan

Pendidikan Nasional 2021.

Mardomo, B. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SIMULASI DIGITAL DENGAN PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DAN TEKNIK DRILL. *Didaktikum*, 20(1).

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Muhasim, M. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53-77.

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395-2405.

Prensky, M. R. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning* Paperback–20 May 2010. *Language*, 1(4).

Putri, S., Rahmawati, S., Akbar, G., & Jannah, M. (2024). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMKN 1 KOTA BIMA. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 235-242.

Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12-21.

Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusmiati, M. N., Deti, S., Sukmana, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 150-157.

Sari, L. R. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 29-35.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta