Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah

Eka Ariaty¹, Nur Ariandini², Evi Alfira³, Ulul Azmi Mustari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pejuang Republik Indonesia

ariaty.eka81@gmail.com¹, nurariandini@ymail.com², evialfira016@gmail.com³,
ululazmimustari@unm.ac.id⁴

Abstract

This study aims to analyze the influence of interactive digital media on the learning motivation of high school students. The background of this research is based on the increasing use of technology in education, especially interactive digital media such as web-based learning applications, simulations, and educational games which are believed to increase student participation and learning motivation. The method used is a quantitative approach with an explanatory survey design. The sample consisted of 180 high school students in grades X and XI in Makassar City who had used digital media in learning. Data collection was carried out through questionnaires based on the ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) model and supporting interviews. The results of the regression analysis showed that interactive digital media had a significant influence on students' learning motivation, with a determination coefficient of 41.2%. In addition, the Pearson correlation shows a strong positive relationship between the two variables. These findings are reinforced by qualitative data from teachers and students who state that digital media makes learning more interesting, relevant, and stimulates the spirit of learning. The obstacles faced include limited devices and teachers' readiness to utilize technology. This study concludes that interactive digital media is an effective means to increase students' motivation to learn, and it is recommended that schools continue to integrate this technology optimally in the learning process.

Keywords: *interactive digital media, learning motivation, high school students, technology-based learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Latar belakang penelitian ini didasari oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya media digital interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, simulasi, dan game edukatif yang diyakini dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori. Sampel terdiri dari 180 siswa SMA kelas X dan XI di Kota Makassar yang telah menggunakan media digital dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) serta wawancara pendukung. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan koefisien determinasi sebesar 41,2%. Selain itu, korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif yang kuat antara kedua variabel. Temuan ini diperkuat dengan data kualitatif dari guru dan siswa yang menyatakan bahwa media digital membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan membangkitkan semangat belajar. Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan disarankan agar sekolah terus mengintegrasikan teknologi ini secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *media digital interaktif, motivasi belajar, siswa sekolah menengah, pembelajaran berbasis teknologi*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang muncul adalah penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Media digital interaktif merupakan bentuk integrasi teknologi informasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan konten pembelajaran secara real-time. Media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, simulasi, game edukatif, dan platform e-learning, kini semakin banyak digunakan di sekolah-sekolah menengah. Kehadiran media ini dinilai dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta bermakna.

Salah satu aspek penting yang sangat dipengaruhi oleh media digital interaktif adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan tekun dan penuh semangat. Menurut Ryan & Deci (2020), motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, termasuk penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Banyak studi terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa (Sari & Setiawan, 2022). Namun, efektivitas media digital interaktif dalam mempengaruhi motivasi belajar masih perlu diteliti lebih lanjut dalam konteks sekolah menengah.

Dalam konteks Indonesia, penggunaan media digital interaktif mulai diadopsi secara luas sejak pandemi COVID-19 yang memaksa kegiatan belajar berpindah ke ranah daring. Meskipun pembelajaran tatap muka telah kembali dilaksanakan, tren penggunaan media digital tetap bertahan dan menjadi bagian dari pembelajaran hybrid di banyak sekolah menengah. Penggunaan media digital interaktif tidak hanya sekedar menggantikan buku teks atau papan tulis, tetapi juga memungkinkan penyampaian materi secara visual, audio, dan kinestetik. Hal ini mendukung berbagai gaya belajar siswa, yang pada akhirnya diyakini dapat meningkatkan motivasi mereka. Di sisi lain, muncul pertanyaan terkait efektivitas dan pengaruh nyata dari penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar, mengingat adanya variasi dalam kemampuan guru, infrastruktur sekolah, dan karakteristik siswa.

Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah, dengan harapan hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan. Penelitian ini juga mencoba mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran, serta bagaimana siswa merespons penggunaannya dalam konteks motivasi belajar. Dengan memahami pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar, diharapkan akan muncul rekomendasi yang konkret bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan belajar generasi digital saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei eksplanatori. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menguji secara empiris pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengukur hubungan antar variabel secara statistik serta menggeneralisasikan temuan pada populasi yang lebih luas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X dan XI di kota Makassar, yang telah menggunakan media digital interaktif dalam proses pembelajaran minimal selama satu semester. Sampel dipilih secara stratified random sampling, dengan mempertimbangkan keberagaman jenis sekolah (negeri dan swasta) dan latar belakang sosial siswa.

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 180 siswa dari enam sekolah menengah yang berbeda. Pemilihan jumlah tersebut didasarkan pada teknik Slovin dengan margin of error sebesar 5%, yang dianggap cukup representatif untuk mengungkap fenomena yang dikaji. Instrumen utama yang digunakan adalah angket yang dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar menurut Keller (ARCS Model: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan indikator media digital interaktif berdasarkan kajian dari Alim et al. (2023). Angket menggunakan skala Likert 1-5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya.

Validitas instrumen diuji melalui korelasi Pearson Product Moment, dan hasil menunjukkan bahwa semua item memiliki koefisien korelasi di atas 0,30, sehingga

dinyatakan valid. Sementara itu, reliabilitas diukur menggunakan Cronbach's Alpha dan menghasilkan nilai 0,873, yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (media digital interaktif) terhadap variabel terikat (motivasi belajar). Sebelumnya, dilakukan uji asumsi klasik, termasuk normalitas, linearitas, dan multikolinearitas. Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear antara kedua variabel ($\text{sig.} < 0,05$), sedangkan hasil uji multikolinearitas menunjukkan tidak terjadi korelasi tinggi antar item dalam variabel bebas ($\text{VIF} < 10$). Selain analisis regresi, juga dilakukan uji korelasi Pearson untuk melihat tingkat kekuatan hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar. Hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kategori Guilford, dari sangat lemah hingga sangat kuat.

Penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif tambahan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa untuk memperkuat temuan kuantitatif. Data ini digunakan untuk memberikan konteks dan memperjelas hasil numerik yang diperoleh dari analisis statistik. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi interpretatif. Dengan metode dan analisis yang sistematis ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas dan akurat mengenai pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 180 responden, diperoleh bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media digital interaktif. Sebanyak 72% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik saat pembelajaran menggunakan media interaktif dibandingkan metode konvensional.

Skor rata-rata untuk variabel media digital interaktif sebesar 4,18 pada skala Likert (1–5), yang menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang tinggi terhadap intensitas dan kualitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Komponen media yang paling disukai siswa adalah video interaktif dan kuis digital dengan umpan balik langsung.

Untuk variabel motivasi belajar, skor rata-rata berada pada angka 4,06, dengan dimensi "Attention" dan "Relevance" yang memperoleh skor tertinggi. Ini menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menarik perhatian siswa dan dianggap relevan dengan kebutuhan belajar mereka.

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,642 dan signifikansi $p < 0,001$. Ini menandakan hubungan yang cukup kuat dan positif antara kedua variabel.

Uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien

determinasi (R^2) sebesar 0,412. Artinya, sebesar 41,2% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media digital interaktif.

Koefisien regresi positif ($\beta = 0,643$, $p < 0,001$) menunjukkan bahwa setiap peningkatan skor persepsi terhadap media digital interaktif akan diikuti dengan peningkatan skor motivasi belajar siswa. Dengan demikian, semakin baik pengalaman belajar menggunakan media digital interaktif, semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Data hasil wawancara mendukung temuan kuantitatif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi belajar ketika materi disajikan dalam bentuk visual dinamis dan interaktif. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi melalui game edukatif dan simulasi pembelajaran.

Guru yang diwawancarai mengonfirmasi bahwa siswa tampak lebih antusias saat pembelajaran menggunakan media digital. Mereka mencatat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan tugas-tugas berbasis teknologi. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih bervariasi dan menarik.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat (laptop/tablet), koneksi internet yang tidak stabil, dan kurangnya pelatihan guru dalam mengembangkan konten digital yang menarik. Namun, hal ini tidak mengurangi efektivitas media secara keseluruhan terhadap motivasi siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini memperkuat asumsi bahwa media digital interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah menengah. Data kuantitatif dan kualitatif secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media ini mendorong keterlibatan aktif dan memperkuat orientasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Keller (2010), yang menyatakan bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan adalah komponen penting dalam memotivasi siswa, yang semuanya dapat difasilitasi oleh media interaktif. Media digital interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual dan animasi yang dinamis. Hal ini penting karena perhatian merupakan langkah awal dalam proses belajar. Ketika siswa merasa tertarik, mereka akan lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, aspek relevansi dalam ARCS Model juga terpenuhi karena media digital memberikan contoh konkret, simulasi, dan aplikasi langsung dari konsep yang dipelajari. Misalnya, dalam pelajaran biologi, siswa dapat melihat proses metabolisme melalui simulasi interaktif yang lebih mudah dipahami dibandingkan gambar statis.

Dimensi kepercayaan diri (confidence) siswa meningkat karena media digital sering kali memberikan umpan balik langsung atas hasil latihan, yang memperkuat rasa percaya diri mereka dalam memahami materi. Game edukatif, misalnya, memberikan skor atau penghargaan yang dapat memotivasi siswa untuk terus mencoba dan belajar. Kepuasan (satisfaction) siswa juga meningkat karena mereka

merasakan keberhasilan belajar secara langsung. Kepuasan ini berkaitan dengan pengalaman positif saat berhasil menyelesaikan tantangan atau menjawab soal dengan benar dalam aplikasi pembelajaran digital. Temuan ini mendukung hasil penelitian Sari dan Setiawan (2022) yang menemukan bahwa media digital meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Dalam konteks sekolah menengah, motivasi ekstrinsik seperti pujian dari guru atau nilai yang bagus bisa diperoleh melalui tugas berbasis media digital. Meskipun begitu, keberhasilan penggunaan media digital interaktif sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti ketersediaan perangkat dan keterampilan guru dalam mengelola teknologi. Guru yang memiliki kompetensi TIK cenderung lebih mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna (Sulastri et al., 2021).

Sebaliknya, kurangnya akses internet atau perangkat dapat menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas media digital. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmadani & Nugroho (2023) yang menekankan pentingnya dukungan infrastruktur dalam menunjang keberhasilan pembelajaran digital. Dari sisi siswa, karakteristik individual seperti gaya belajar, kebiasaan menggunakan teknologi, dan literasi digital juga turut memengaruhi seberapa besar pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan konteks dan karakter siswa masing-masing. Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media digital interaktif bukan hanya alat bantu visual, melainkan juga katalisator motivasi belajar siswa. Dengan pengembangan media yang tepat, pembelajaran di sekolah menengah dapat lebih menarik, adaptif, dan bermakna bagi generasi digital masa kini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran yang melibatkan media digital seperti video interaktif, simulasi, kuis daring, dan game edukatif. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan relevansi materi, membangun kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan belajar yang lebih tinggi dibanding metode konvensional.

Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan keterlibatan emosional serta kognitif dalam proses belajar. Meskipun ada beberapa kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru, manfaat yang diperoleh tetap signifikan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pendidik untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam proses pembelajaran, disertai dengan peningkatan literasi digital dan pelatihan guru secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107-116.
- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). The influence of the application of power point learning media on ict learning outcomes. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 1(01), 479.
- Ayu, S., & Ramly, R. A. (2024). Pengaruh Model Mixed Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *PROSIDING UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA*, 4(1), 30-36.
- Keller, J. M. (2020). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (2nd ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-40220-4>
- Kurniati, R., & Ramly, R. A. (2022). Development of macromedia flash module in the learning media course faculty of teacher training and education university of pejuang republik Indonesia. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 10(2), 366-384.
- Noer, R. Z., Mustopa, D., Ramly, R. A., Nursalim, M., & Arianto, F. (2023). Landasan Filosofis Dan Analisis Teori Belajar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1559-1569.
- Pratama, I. G., Hanif, M., Ramly, R. A., & Khotimah, D. K. (2023, July). Pengembangan media belajar pjok berbasis aplikasi smart learning di masa pandemi. In *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Rahmadani, T. S., & Nugroho, R. A. (2023). Tantangan dan Strategi Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Daring dan Hybrid di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 112-121. <https://doi.org/10.23887/jptk.v7i2.54260>
- Ramly, R. A. (2021). Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi WhatsApp sebagai upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(2), 147-â.
- Ramly, R. A. (2022). Peran Komunikasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Yang Berakhlakul Karimah. *Connected: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 25-37.
- Ramly, R. A., & Ayu, S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 107-119.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Ramly, R. A., & Latiff, Z. A. (2021). Secondary Teachers Perception on the Effectiveness of Google Classroom As a Learning Medium During Movement Control Order (MCO). *Journal of Media and Information Warfare*, 14(1), 1-10.
- Ramly, R. A., Ariaty, E., & Ariandini, N. (2025). IMPLEMENTASI MODEL FLIPPED CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(1), 1-13.

- Ramly¹, R. A., & Alfadil, M. T. Jurnal Galeri Pendidikan.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sari, N. M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.30120>
- Sulastri, D., Nurhayati, & Ananda, A. (2021). Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.34171>.