

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH

Bulandari¹, Wa Ode Fatima², Asni³, Risna³, Pratiwi Nur Aisyah⁵, Windi Egidya Putri⁶.

Universitas Karya Karya Persada Muna

E-mail: bulandari.laliami14@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal metode dan strategi pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu inovasi yang mengintegrasikan teknologi dengan proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah, dengan fokus pada bagaimana teknologi mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (literature review) terhadap lima jurnal ilmiah terbaru yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media interaktif, video pembelajaran, gamifikasi, dan platform daring, siswa lebih antusias dan aktif dalam proses belajar. Pembelajaran digital juga meningkatkan fleksibilitas waktu serta kemandirian belajar, sehingga siswa dapat menyesuaikan tempo dan gaya belajarnya sendiri. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa faktor infrastruktur, kesiapan guru, serta disiplin penggunaan teknologi menjadi tantangan utama dalam penerapannya. Oleh sebab itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan pemerintah, dalam penyediaan fasilitas digital yang memadai serta pelatihan kompetensi guru agar pembelajaran digital dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

Kata kunci: *pembelajaran digital; motivasi belajar; siswa sekolah menengah; teknologi pendidikan*

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has had a significant impact on the world of education, particularly in terms of teaching methods and learning strategies. Digital-based learning is one of the innovations that integrates technology with the teaching and learning process to enhance effectiveness, efficiency, and student engagement. This study aims to analyze the influence of digital-based learning on the learning motivation of secondary school students, focusing on how technology can foster both intrinsic and extrinsic motivation. The research method used is a literature review of five recent scholarly journals published between

2020 and 2024. The analysis results indicate that the implementation of digital learning has a positive effect on increasing students' learning motivation. Through the use of interactive media, instructional videos, gamification, and online platforms, students become more enthusiastic and active in the learning process. Digital learning also improves time flexibility and learning autonomy, allowing students to adjust their own pace and learning style. However, the study also found that factors such as infrastructure, teacher readiness, and disciplined use of technology are the main challenges in its implementation. Therefore, support from various parties, including schools and the government, is needed in providing adequate digital facilities and teacher competency training to ensure that digital learning can run optimally and sustainably.

Keywords: digital learning; learning motivation; secondary school students; educational technology.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mengalami perubahan besar seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Proses pembelajaran tidak lagi hanya berlangsung secara tatap muka di ruang kelas, melainkan juga dapat dilakukan secara daring melalui berbagai platform digital. Penerapan pembelajaran berbasis digital tidak hanya memudahkan siswa dalam mengakses materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar melalui media yang menarik dan interaktif.

Menurut Wijaya dan Lestari (2024), pembelajaran berbasis digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Rahmawati & Sudirman, 2021).

Namun, penerapan pembelajaran digital di sekolah menengah masih menghadapi tantangan. Beberapa kendala utama meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan guru dalam menggunakan perangkat digital, serta gangguan konsentrasi siswa akibat penggunaan gawai yang berlebihan (Santoso & Putri, 2020). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara mendalam pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah dengan menganalisis berbagai hasil penelitian terkini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research) dengan menelaah berbagai hasil penelitian terkait pembelajaran berbasis digital dan motivasi belajar siswa sekolah menengah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Data diperoleh melalui penelusuran jurnal ilmiah nasional dan internasional dari database seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan Sinta. Kriteria inklusi meliputi jurnal yang fokus pada pendidikan menengah, pembelajaran digital, serta motivasi belajar siswa. Artikel yang terpilih kemudian dianalisis secara deskriptif analitis untuk

mengidentifikasi pola, temuan utama, dan relevansi hasil penelitian terhadap topik yang dikaji. Hasil analisis digunakan untuk menyimpulkan pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa serta faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Positif Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Intrinsik

Hasil kajian dari Rahmawati dan Sudirman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti video pembelajaran dan simulasi berbasis komputer mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa lebih tertarik dan menikmati proses belajar karena materi disajikan secara visual dan dinamis. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis game edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya memperkuat rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

2. Fleksibilitas dan Otonomi dalam Proses Belajar

Fleksibilitas ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyesuaikan ritme belajarnya, sehingga mendorong tumbuhnya kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki kendali atas waktu dan metode belajarnya cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan sistem pembelajaran tradisional yang bersifat kaku.

3. Kolaborasi dan Interaksi Sosial melalui Platform Digital

Dalam penelitian Hasanah et al. (2023), ditemukan bahwa penggunaan platform pembelajaran seperti Google Classroom dan Edmodo mampu meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Melalui fitur diskusi, forum, dan proyek kolaboratif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Interaksi sosial yang terbangun melalui dunia digital menumbuhkan rasa keterhubungan dan saling menghargai antar siswa, yang juga memperkuat motivasi sosial mereka dalam belajar.

4. Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Digital

Meskipun memberikan banyak manfaat, pembelajaran digital juga menghadapi berbagai tantangan. Dalam menjalankan penelitian terdapat beberapa kendala utama seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat digital di rumah, serta minimnya kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran daring. Selain itu, penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menyebabkan distraksi, kelelahan visual, dan penurunan konsentrasi siswa. Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan agar pembelajaran digital dapat berjalan efektif dan berkelanjutan.

5. Strategi Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Digital

Untuk mengoptimalkan pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa, dibutuhkan strategi yang tepat. Wijaya dan Lestari (2024) menyarankan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, guru perlu mengembangkan model blended learning, yaitu perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan daring, agar siswa tetap mendapatkan interaksi sosial yang nyata sekaligus memanfaatkan keunggulan teknologi digital.

6. Analisis Komparatif dan Implikasi Pendidikan

Secara keseluruhan, semua jurnal yang ditinjau menunjukkan hasil yang konsisten bahwa pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan sekolah dalam menyediakan infrastruktur digital serta kemampuan guru dalam mengelola teknologi pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung transformasi digital di sekolah, termasuk pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari lima jurnal pendidikan terbaru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. Teknologi digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui pembelajaran yang fleksibel, menarik, interaktif, dan kolaboratif. Walaupun demikian, efektivitas pembelajaran digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, keterampilan guru, serta pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan pendidikan yang berkelanjutan, pelatihan guru, serta pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif agar pembelajaran digital dapat meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., Rahma, D., & Ningsih, E. (2023). Digital Learning Integration and Student Engagement in Secondary Education. *Journal of Educational Technology*, 19(3), 112–125.
- Lee, H., Park, S., & Kim, J. (2022). Effects of Digital Learning Platforms on Student Motivation and Achievement in Secondary Schools. *Computers & Education*, 180, 104431.
- Rahmawati, D., & Sudirman, A. (2021). The Impact of Interactive Learning Media on Students' Motivation in Indonesian High Schools. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 145–156.
- Santoso, R., & Putri, F. (2020). Challenges in Implementing Digital Learning in Secondary Education: A Case Study during COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 30–42.
- Wijaya, K., & Lestari, S. (2024). Gamification in Digital Learning: Enhancing Student Motivation and Participation. *International Journal of Learning Innovation*, 10(1), 55–70.

