

Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah

Muhammad Rais^{1*}, Sukmawati², Ulfatul Hijriyah³

^{1,2,3}STAI Al-Gazali Bulukumba
Email: raisalgazali68@gmail.com^{1*}

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Dengan menggunakan metode kepustakaan (*library research*), penelitian ini mengkaji berbagai literatur yang relevan, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform *e-learning*, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Media digital memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, tantangan seperti distraksi akibat penggunaan yang tidak terkontrol dan kesenjangan akses teknologi di beberapa daerah juga ditemukan. Faktor kunci keberhasilan dalam penggunaan media digital adalah integrasi yang tepat dalam kurikulum, pelatihan guru, dan pengawasan selama proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, asalkan diterapkan secara bijak dan strategis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran di sekolah.

Keywords: Media digital, Motivasi belajar, Pembelajaran interaktif, Teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Di era digital ini, penggunaan media digital dalam sistem pendidikan sudah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Teknologi tersebut terbukti berdampak pada proses pembelajaran secara manajemen, penyampaian materi, dan interaksi antara siswa dan guru. Menurut Prasetyo (2019), media digital meramalkan pengalaman belajar siswa, memberikan akses informasi yang lebih luas, dan membentuk kemandirian dalam pembelajaran yang fleksibel. Oleh karena itu, hal tersebut mendasari alasan ilmiah perlunya mengkaji lebih jauh peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah, dalam hal pengelolaan pembelajaran dan penyampaian materi serta interaksi antara guru dan siswa. Prasetyo (2019) menyatakan bahwa media digital dapat menghidupkan pengalaman belajar siswa, memberikan akses informasi yang lebih luas, dan membentuk kemandirian dalam pembelajaran yang fleksibel. Oleh karena itu, mendasari alasan ilmiah perlunya mengkaji lebih jauh peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan akademiknya. Siswa akan sulit fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran tanpa motivasi yang cukup (Wina Sanjaya, 2010). Menurut Suherman (2003), motivasi belajar pada siswa dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Penggunaan media digital diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Munir (2013), media seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi pendidikan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media digital dengan baik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif mencari ilmu. Media digital sebagai bagian pendidikan memperlancar jalur pembelajaran yang lebih mandiri bagi siswa. Siswa dapat memperoleh beragam materi pelajaran setelah jam sekolah, mendalami tema yang menarik bagi mereka, dan belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Yusuf, 2017). Pernyataan ini sejalan dengan Asrori (2019), yang menyatakan bahwa dengan teknologi, siswa akan mempunyai kesempatan untuk belajar secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Oleh karena itu, meskipun media digital dapat mendukung pembelajaran mandiri, hal serupa juga terjadi pada motivasi, yang sangat bergantung pada cara penggunaan media interaktif. Penggunaan Suyanto (2014) menggambarkan pembelajaran sebagai media digital yang mudah didistribusikan untuk tujuan pembelajaran dengan fokus yang jelas tergantung pada metode pengajaran. Jika media selalu digunakan secara tidak tepat tanpa pertimbangan bahkan sebelum digunakan, media digital mungkin hanya akan menjadi pengalih perhatian bagi siswa, bukan sebagai keuntungan untuk memotivasi mereka untuk belajar.

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merujuk pada dorongan atau semangat siswa untuk mengikuti dan menyelesaikan proses pembelajaran dengan baik. Motivasi ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah cara penyampaian materi pelajaran. Media digital, yang meliputi penggunaan internet, aplikasi pembelajaran, video edukasi, dan perangkat lainnya, menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa (John W. Santrock, 2011).

Menurut penelitian oleh Wijaya (2018), penggunaan media digital yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Media digital dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih kreatif dan interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, dan kuis *online*. Hal ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka dapat mengatur tempo belajar mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu alasan mengapa media digital dapat membangkitkan semangat siswa adalah interaktivitas yang melaluinya mereka akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Artinya teknologi digital akan menyediakan berbagai sumber daya yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Misalnya, memungkinkan siswa mengakses video pembelajaran, memiliki kemungkinan forum diskusi online atau aplikasi pembelajaran lainnya yang menyediakan area bagi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. (Vonderwell & Zachariah, 2005).

Namun, pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa masih menjadi topik yang perlu dikaji lebih mendalam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, relevan, dan mudah dipahami. Di sisi lain, ada juga kekhawatiran bahwa penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dan menurunkan kualitas belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai sejauh mana media digital berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta tantangan dan potensi yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Metode ini bersifat kualitatif deskriptif, dengan fokus pada analisis data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dan dokumen terkait. Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu sumber primer berupa jurnal dan artikel ilmiah yang secara langsung membahas dampak media digital terhadap motivasi belajar, serta sumber sekunder berupa buku referensi dan dokumen kebijakan pendidikan. Data dikumpulkan melalui studi dokumen dengan membaca dan menganalisis literatur yang relevan. Proses pencarian literatur dilakukan baik secara fisik di perpustakaan maupun secara digital melalui platform online seperti *Google Scholar*, *ResearchGate*, dan *ProQuest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi

(*content analysis*), yang melibatkan langkah-langkah identifikasi sumber, kategorisasi informasi berdasarkan tema utama, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari berbagai literatur yang berbeda. Etika penelitian juga diperhatikan dengan mencantumkan seluruh referensi yang digunakan dalam daftar pustaka secara lengkap dan sesuai format. Metode kepustakaan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengakses informasi yang luas dan mendalam mengenai hubungan antara media digital dan motivasi belajar siswa, tanpa memerlukan pengumpulan data langsung dari lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis berbagai literatur, media digital, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video edukasi, dan platform e-learning, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini didukung oleh pendapat John W. Santrock (2011), yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan berbagai format pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, seperti visual, audio, dan kinestetik (John W. Santrock, 2011). Dalam pembelajaran berbasis multimedia, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Richard E. Mayer (2009) juga menemukan bahwa penggunaan multimedia yang mendukung visualisasi konsep dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Contohnya, video edukasi dan simulasi berbasis komputer membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan terstruktur. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar lebih dalam.

Selain itu, penelitian oleh Sadiman dkk. (2011) menyebutkan bahwa media digital memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber pembelajaran. Dengan adanya internet, siswa dapat mempelajari materi tambahan yang relevan, baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Di sisi lain, literatur juga mengungkapkan tantangan yang muncul dalam penggunaan media digital. Sukmadinata (2010) menekankan bahwa kurangnya pengawasan terhadap siswa dalam menggunakan media digital dapat menyebabkan distraksi, seperti teralihkannya perhatian oleh media sosial atau konten hiburan yang tidak relevan dengan pembelajaran (Iskandar, 2009). Selain itu, penelitian oleh Iskandar (2009) menyebutkan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan tanpa strategi pembelajaran yang jelas

dapat menurunkan efektivitas pembelajaran, terutama jika siswa tidak diberikan batasan waktu yang jelas untuk menggunakannya.

Kendala lain yang ditemukan adalah keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi di beberapa sekolah. Menurut dokumen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), banyak sekolah di daerah terpencil yang belum memiliki fasilitas pendukung seperti internet yang stabil atau perangkat digital yang memadai. Akibatnya, siswa di wilayah tersebut tidak dapat memanfaatkan media digital secara optimal, sehingga potensi manfaatnya menjadi terbatas.

Meskipun demikian, secara keseluruhan, analisis literatur mendukung kesimpulan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih variatif dan dinamis, yang mampu menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif. Namun, penerapan media digital memerlukan strategi yang tepat, seperti pengawasan guru, integrasi dengan kurikulum, dan penguatan infrastruktur, agar dapat memberikan dampak yang optimal bagi semua siswa.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran telah menjadi *trend* utama dalam dunia pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa media digital dapat memengaruhi motivasi belajar siswa secara positif maupun negatif. Efek positif ini terutama terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan simulasi berbasis komputer, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dibandingkan dengan metode konvensional (Arif S. Sadiman, 2011).

Menurut teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Santrock (2011), siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa tertarik pada materi yang disampaikan melalui cara yang menyenangkan. Media digital menawarkan elemen interaktif yang mampu memenuhi kebutuhan ini, seperti gamifikasi dalam pembelajaran yang mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dengan semangat. Selain itu, multimedia yang mendukung visualisasi, sebagaimana dijelaskan oleh Mayer (2009), membuat materi yang rumit lebih mudah dipahami (Richard E. Mayer, 2009). Hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang pada akhirnya memperkuat motivasi belajar mereka.

Namun, pengaruh negatif juga perlu diperhatikan. Sukmadinata (2010) menyoroti bahwa penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat menjadi distraksi bagi siswa. Misalnya, siswa dapat tergoda untuk mengakses media sosial atau konten hiburan selama proses pembelajaran, yang mengurangi fokus mereka. Di samping itu, akses media digital yang tidak merata di berbagai daerah menjadi kendala serius. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) menyebutkan

bahwa sekolah di daerah terpencil masih menghadapi keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang lambat atau perangkat yang tidak memadai. Masalah ini dapat menimbulkan kesenjangan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses terhadap teknologi dan mereka yang tidak.

Selain faktor akses, strategi penerapan media digital juga menjadi kunci. Penggunaan media digital yang efektif membutuhkan integrasi dengan kurikulum dan keterampilan guru dalam mengelola teknologi tersebut. Penelitian Iskandar (2009) menekankan pentingnya pelatihan guru agar mereka dapat memanfaatkan media digital secara optimal tanpa mengurangi esensi pembelajaran (Iskandar, 2009). Oleh karena itu, peran guru dalam mengawasi dan membimbing siswa selama menggunakan media digital sangat penting untuk memastikan dampak positif yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media digital merupakan alat yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika digunakan dengan bijak. Kombinasi strategi pembelajaran tradisional dan digital dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Namun, perencanaan yang matang, penyediaan infrastruktur, dan pengawasan guru harus menjadi bagian integral dari implementasi media digital di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. Media digital, seperti video edukasi, aplikasi pembelajaran interaktif, dan *platform e-learning*, telah terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tugas serta memahami materi. Namun, penggunaan media digital juga memerlukan perhatian khusus terhadap tantangan yang ada, seperti distraksi yang dapat mengalihkan perhatian siswa dan kesenjangan akses teknologi antara daerah yang memiliki fasilitas yang memadai dengan daerah yang tidak. Oleh karena itu, pengawasan yang ketat dari guru dan integrasi media digital yang sesuai dengan kurikulum sangat penting untuk memastikan manfaatnya dapat dirasakan oleh semua siswa. Kesimpulannya, meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi yang tepat dan terencana, didukung dengan penguatan infrastruktur serta pelatihan bagi guru, dapat memaksimalkan dampak positifnya dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi, membimbing, dan mendampingi kami hingga selesainya artikel ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada pemerintah Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan melalui program Kartu Indonesia Pintar oleh Kementerian Agama Republik Indonesia c,q Direktorat Pendidikan Tinggi Islam serta civitas akademika STAI Al-Gazali Bulukumba selaku PTP (Perguaruan Tinggi Pengelola) KIP untuk melakukan serangkaian peningkatan kapasitas (*capacity building*) dalam bentuk workshop penulisan dan kegiatan publikasi jurnal nasional terakreditasi. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para mentor dan pengelola kegiatan peningkatan kapasitas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (2019). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Peluang di Era Digital*. Jurnal Pendidikan, 15(2), 110-120.
- Arif S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).
- Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Prenada Media, 2009)
- John W. S. antrock, *Educational Psychology* (New York: McGraw-Hill, 2011).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kurikulum 2013: Pedoman Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kemdikbud, 2019).
- Munir, D. (2013). *Pendidikan Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi dalam Dunia Pendidikan*. Alfabeta.
- Prasetyo, Y. (2019). *Peran Teknologi Digital dalam Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4(2), 76-88.
- Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2009).
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Wijaya, Y. (2018). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah: Tantangan dan Peluang*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(1), 45-58.
- Suherman, A. (2003). *Strategi Pembelajaran yang Mengembangkan Motivasi dan Keterampilan Siswa*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, A. (2014). *Pendidikan Berbasis Teknologi di Sekolah: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 7(3), 105-116.
- Vonderwell, S., & Zachariah, S. (2005). *Instructor's Roles in Online Learning: Issues and Challenges*. Journal of Asynchronous Learning Networks, 9(3), 31-47.
- Wijaya, Y. (2018). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah: Tantangan dan Peluang*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(1), 45-58.