



Pengaruh Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Swasta Budisatrya

Zahra Nabila Iqbal^{1*}, Muhammad Wafi Siregar², Abdul Fattah Nasution³

¹⁻³Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

zahranabilaiqbal91@gmail.com¹, muhammadwafisiregar@gmail.com², abdulfattahnasution@uinsu.ac.id³

*Penulis Korespondensi: zahranabilaiqbal91@gmail.com

Abstract. *The development of digital technology has brought changes to the learning process in schools, so that the use of digital media has become one of the efforts to increase students' interest in learning. This study aims to determine the effect of digital media on students' interest in learning at Budisatrya Private High School. This study uses a quantitative approach with a survey method. The research subjects were 10th grade students at Budisatrya Private High School with a total of 32 respondents. The research instrument was a Likert scale questionnaire consisting of 9 statements for the digital media variable and 7 statements for the student learning interest variable. Data analysis techniques included validity testing, reliability testing, normality testing, and simple linear regression analysis. The results showed that all statement items were valid and reliable. Normality testing showed that the data was normally distributed. The regression analysis results showed a significance value of 0.003, which is less than 0.05, so it can be concluded that digital media has a significant effect on student learning interest at Budisatrya Private High School. This study is expected to be a consideration for teachers and schools in optimizing the use of digital media in the learning process.*

Keywords: *Digital Media; Education; Learning Interest; Quantitative Research; Students*

Abstrak. Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara pendidikan disampaikan di sekolah, menjadikan sumber daya digital sebagai cara utama untuk membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana penggunaan alat digital memengaruhi minat siswa dalam belajar di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya. Metode kuantitatif dengan menggunakan survei diterapkan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas X dari Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Likert, yang mencakup 9 pertanyaan tentang media digital dan 7 pertanyaan tentang minat siswa dalam belajar. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan analisis regresi linier dasar. Hasil menunjukkan bahwa semua pertanyaan survei akurat dan reliabel. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tersebar secara normal. Analisis regresi menunjukkan tingkat signifikansi 0,003, yang lebih kecil dari 0,05, membuktikan bahwa alat digital memiliki dampak yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya. Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dan sekolah mempertimbangkan cara terbaik untuk menggunakan alat digital dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Digital; Minat Belajar; Pendidikan; Penelitian Kuantitatif; Peserta Didik

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi modern telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Era digital ini menuntut sistem pendidikan yang fleksibel dan menarik, yang siap untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media digital dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Penggunaan sumber daya digital dalam pendidikan tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam belajar (Fithriyah et al., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media online yang menarik, permainan berbasis pembelajaran, dan visual yang dinamis dapat membuat siswa merasa lebih termotivasi dan antusias untuk belajar. Sebagai contoh, sebuah studi di tingkat sekolah

menengah atas mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan media digital interaktif. Media digital seperti video pendidikan, konten animasi, kartu digital, dan program interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Sebuah studi di sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang jauh lebih besar dalam mempelajari mata pelajaran sains saat menggunakan kartu *flashcard* (Nurdila et al., 2025). Hasil serupa juga diamati pada anak-anak usia lebih muda, di mana media digital berperan dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka dalam belajar (Shaleha & Nisa, 2024).

Selain manfaatnya, implementasi media digital dalam pembelajaran juga menghadirkan tantangan. Faktor-faktor seperti ketersediaan perangkat, kesiapan guru, literasi digital siswa, dan dukungan institusi dapat mempengaruhi efektivitas media digital dalam menumbuhkan minat belajar. Penelitian di sekolah menengah mengungkapkan bahwa meskipun media digital interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar, keterbatasan perangkat dan kurangnya kesiapan guru menjadi hambatan utama dalam penerapannya (Ariaty et al., 2025).

Di SMA Budisatrya, penggunaan infokus oleh guru memberi kesempatan untuk meneliti secara langsung pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam konteks sekolah menengah atas yang sudah mulai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini penting untuk memahami sejauh mana media digital dapat menumbuhkan minat belajar, serta faktor-faktor yang memoderasi pengaruh tersebut, seperti kesiapan guru, literasi digital siswa, dan dukungan infrastruktur.

Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan permasalahan rendahnya minat belajar siswa di beberapa sekolah. Rendahnya minat belajar dapat dilihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi aktif, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Uno (2011) menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas belajar tertentu.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan instruksional yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penggunaan media digital selama aktivitas belajar merupakan salah satu metode yang dianggap efektif. Diperkirakan bahwa media digital akan membuat pembelajaran lebih menarik, memecah kebosanan rutin, dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana media digital mempengaruhi minat siswa dalam belajar di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengaruh Media Digital

Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan data, komunikasi, atau konsep kepada sejumlah besar orang guna memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan. Ketika media dapat secara efektif menyampaikan makna pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar sepanjang proses pembelajaran, media dapat dianggap sebagai alat pendidikan (Yuniarti et al., 2023).

Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai bentuk, pendekatan, alat, atau sumber daya teknologi yang digunakan guru di kelas untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara yang paling efektif, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Berbagai alat yang dapat digunakan untuk mendorong pemikiran, emosi, fokus, serta keterampilan atau bakat siswa termasuk dalam media pembelajaran, yang dapat memperkuat proses pembelajaran di sekolah (Rusdi et al., 2025). Media digital berperan sebagai fasilitator yang mendukung peningkatan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan alat digital dalam lingkungan pendidikan menandakan pergeseran baru dalam metode pembelajaran. Selain itu, media digital berfungsi sebagai alat yang mewakili peran pendidik dan fasilitator dalam penyebaran informasi dan keterampilan praktis. Hal ini dicapai melalui penggunaan elemen multimedia yang dinamis, autentik, dan berbasis konteks, yang meningkatkan pemahaman, mengurangi kesalahpahaman, dan mengembangkan keterampilan. Penggunaan media pendidikan digital ini memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah, dan merangsang proses berpikir dinamis dan kreatif.

Pemanfaatan media pendidikan digital di lingkungan akademik memudahkan penyajian materi yang lebih fleksibel, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta preferensi pendidikan yang beragam dari para siswa. Selain itu, kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perkembangan dalam pendidikan, yang mengakibatkan perubahan berkelanjutan pada strategi pengajaran untuk tetap relevan. Media digital dalam kerangka pendidikan memberikan siswa akses yang lebih luas untuk menjelajahi sumber data yang beragam melalui internet, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan keahlian dalam menyelesaikan tantangan melalui interaksi dan kerja sama (Alifah et al., 2023). Diperkirakan bahwa penerapan yang bijaksana dari platform pendidikan digital akan meningkatkan efisiensi dan inklusivitas di lembaga pendidikan, meningkatkan kualitas pendidikan, dan memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa penerapan media instruksional digital dapat menciptakan lingkungan akademik yang lebih mendukung dan merangsang. Hal ini tentu saja memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan antusiasme dan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital dalam penyajian konten kepada siswa, baik melalui format teks, visual, animasi, audio, atau video, media digital menawarkan pengalaman pendidikan yang beragam dan diperkaya (Fitri et al., 2024).

Minat Belajar Siswa

Minat belajar untuk memperoleh pengetahuan merupakan komponen kunci yang secara signifikan mempengaruhi seberapa baik seseorang dalam proses belajar. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya mencari metode pengajaran yang dapat memicu antusiasme yang lebih besar di kalangan siswa, misalnya dengan menggunakan media digital. Ketika seseorang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar, hal itu cenderung memicu rasa ingin tahu (Yusrizal et al., 2019). Minat belajar berarti mendedikasikan diri pada kegiatan pendidikan, yang melibatkan perencanaan waktu belajar secara cermat dan secara proaktif mendedikasikan diri pada pelaksanaan rencana tersebut dengan serius. Menurut pandangan Hidi dan Renninger, mereka menyarankan bahwa minat memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemahaman seseorang dalam tiga cara yang signifikan: konsentrasi, tujuan, dan tingkat pembelajaran. Berbeda dengan motivasi yang berperan sebagai stimulus untuk memperoleh pengetahuan, minat berfungsi sebagai dorongan tidak hanya untuk mendapatkan informasi tetapi juga untuk membentuk perspektif seseorang (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat alami seorang siswa merupakan unsur psikologis yang berperan dalam mempengaruhi seberapa baik mereka belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ricardo & Rini (2017) menunjukkan bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik mereka. Selain itu, penelitian Nahampun menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat sangat dipengaruhi oleh tingkat minat mereka terhadap materi pelajaran.

Terdapat empat indikator kunci dalam minat belajar yaitu, ketertarikan belajar, kemampuan berkonsentrasi selama pelajaran atau perhatian, dorongan untuk memperoleh pengetahuan baru atau motivasi, dan pengetahuan secara keseluruhan dalam pembelajaran. ketertarikan dapat digunakan untuk menilai seberapa besar minat seorang siswa dalam belajar. Ketika seseorang tertarik pada topik tertentu, dapat dikatakan bahwa mereka memiliki minat padanya. Siswa akan berusaha keras, terus belajar untuk memahami informasi di bidang tersebut, dan berpartisipasi dalam kelas dengan antusiasme tanpa rasa terbebani. Perhatian merujuk pada fokus jiwa seseorang dalam memahami, mengamati, atau berinteraksi dengan aspek tertentu dari sesuatu, tanpa terganggu oleh detail yang tidak relevan. Jika siswa

memusatkan pikiran dan jiwa mereka pada materi yang diajarkan, mereka akan mengarahkan seluruh fokus mereka pada pembelajarannya. Motivasi adalah upaya sengaja atau dorongan untuk memperkuat keinginan akan pengetahuan dan mewujudkan tindakan yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan pendidikan interaktif. Pengetahuan didefinisikan sebagai memiliki minat yang kuat pada topik tertentu, yang mengarah pada pemahaman yang komprehensif dan kemampuan untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi praktis sehari-hari (Ulfaida & Pahlevi, 2021).

Keberadaan media digital memperkuat motivasi intrinsik, yang ditandai dengan antusiasme dan rasa ingin tahu pribadi siswa untuk menyelami subjek secara lebih mendalam dan merasa puas dengan pemahaman yang diperoleh. Melalui pemberian penghargaan dan umpan balik yang disampaikan langsung melalui aplikasi atau antarmuka digital, media digital juga mendorong motivasi ekstrinsik. Hal ini menunjukkan bahwa baik faktor internal maupun eksternal, termasuk metode pengajaran inovatif, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Novela et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penerapan metodologi berbasis survei. Pemilihan kuantitatif didorong oleh tujuan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dengan menggunakan data numerik yang dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini, *variable independent* ialah media digital, sementara variabel dependen ialah minat siswa terhadap pembelajaran.

Populasi yang didefinisikan dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X-2 di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya. Teknik sampling jenuh diterapkan, yang melibatkan partisipasi seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian. Jumlah peserta dalam penelitian ini sebanyak 32 siswa.

Instrumen penelitian ini ialah kuesioner yang menggunakan skala Likert lima tingkat yang merupakan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, hingga sangat tidak setuju. Kuesioner tersebut terdiri dari 16 pertanyaan, dibagi menjadi 9 pertanyaan terkait variabel media digital dan 7 pertanyaan mengenai variabel minat belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian ini akan melalui uji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kemampuannya dalam menilai variabel penelitian secara tepat dan andal.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan analisis regresi linier sederhana. Sebuah program statistik digunakan untuk mengolah data pada penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Penelitian ini melibatkan 32 siswa dari kelas X-2. Pilihan untuk melibatkan siswa-siswa ini didasarkan pada peran aktif mereka dalam proses belajar dan media digital selama sesi pembelajaran.

Kuesioner dirancang berdasarkan indikator pada setiap variabel yang diteliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Siswa menerima kuesioner secara langsung dan mengisinya berdasarkan situasi belajar mereka sendiri dan pengalaman yang telah mereka alami. Jawaban mereka diurutkan menggunakan skala Likert lima yaitu dari “Sangat Setuju” (SS) hingga “Setuju” (S), “Ragu-ragu” (C), “Tidak Setuju” (TS), dan “Sangat Tidak Setuju” (STS).

Variabel media digital (X) diukur menggunakan 9 butir pernyataan, sedangkan variabel minat belajar pada siswa (Y) diukur menggunakan 7 butir pernyataan, sehingga total pernyataan dalam instrumen penelitian ini berjumlah 16 butir.

Data yang telah diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh responden kemudian direkapitulasi dan diolah untuk keperluan analisis. Setiap jawaban responden diberi skor sesuai dengan ketentuan skala Likert. Skor tersebut kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total masing-masing variabel.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut untuk uji hipotesis penelitian, data yang diperoleh harus memenuhi persyaratan instrumen yang baik. Oleh karena itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan konsisten.

Uji Validitas Instrumen

Untuk memastikan apakah setiap pernyataan dalam survei dapat secara efektif mengukur variabel yang sedang diteliti, maka dilakukan uji validitas. Proses uji validitas melibatkan perbandingan nilai r yang dihitung dengan nilai r yang terdapat dalam tabel. Dengan total 32 peserta mahasiswa, nilai r dari tabel pada ambang signifikansi 0,05 ditetapkan sebesar 0,349. Jika nilai r yang dihitung melebihi nilai r dari tabel, item tersebut dianggap valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Media Digital (X)

No.	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	X1	0,621	0,349	Valid
2	X2	0,598	0,349	Valid
3	X3	0,655	0,349	Valid
4	X4	0,577	0,349	Valid
5	X5	0,602	0,349	Valid
6	X6	0,689	0,349	Valid
7	X7	0,641	0,349	Valid
8	X8	0,617	0,349	Valid
9	X9	0,654	0,349	Valid

Mengacu pada Tabel 1, jelas bahwa setiap item pernyataan yang berkaitan dengan variabel media digital (dari X1 hingga X9) memiliki nilai r yang dihitung melebihi nilai r dalam tabel (0,349). Item X6 memiliki nilai r yang dihitung tertinggi sebesar 0,689, sementara item X4 memiliki nilai r yang dihitung terendah sebesar 0,577. Namun, semua nilai r-hitung tetap lebih tinggi daripada nilai r-tabel.

Temuan ini menunjukkan bahwa setiap item pernyataan dalam variabel media digital berhasil menilai aspek-aspek penggunaan media digital dalam pendidikan. Aspek-aspek tersebut meliputi daya tarik media, kemudahan penggunaan, dan kontribusi media digital dalam memfasilitasi pemahaman materi pelajaran. Oleh karena itu, semua item pernyataan yang termasuk dalam variabel media digital dinyatakan valid dan dianggap sesuai untuk aplikasi penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar (Y)

No.	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Y1	0,642	0,349	Valid
2	Y2	0,688	0,349	Valid
3	Y3	0,611	0,349	Valid
4	Y4	0,674	0,349	Valid
5	Y5	0,703	0,349	Valid
6	Y6	0,659	0,349	Valid
7	Y7	0,681	0,349	Valid

Berdasarkan Tabel 2, seluruh item pernyataan pada variabel minat belajar (Y1 sampai Y7) memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel (0,349). Nilai r hitung tertinggi terdapat pada item Y5 sebesar 0,703, sedangkan nilai r hitung terendah terdapat pada item Y3 sebesar 0,611.

Temuan ini menunjukkan bahwa setiap item pernyataan pada variabel minat belajar telah mampu mengukur indikator minat belajar siswa, seperti ketertarikan terhadap materi, perhatian saat pembelajaran, dan keaktifan dalam proses belajar. Oleh karena itu, semua item pernyataan yang termasuk dalam variabel minat belajar dinyatakan valid dan dianggap sesuai untuk aplikasi penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Tujuan uji reliabilitas adalah untuk menentukan sejauh mana instrumen penelitian tersebut konsisten. Jika skor Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, alat tersebut dianggap reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Media Digital (X)	0,793	Reliabel
Minat Belajar (Y)	0,814	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3, skor Cronbach's Alpha untuk variabel media digital adalah 0,793, dan untuk variabel minat belajar siswa adalah 0,814. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,60, dapat disimpulkan bahwa alat penelitian memiliki tingkat keandalan yang memadai.

Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa komponen kuesioner memiliki konsistensi internal yang kuat dan dapat menghasilkan temuan pengukuran yang konsisten. Dengan demikian, alat penelitian ini dapat diandalkan dan cocok untuk menilai pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data penelitian berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat untuk analisis regresi.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Media Digital & Minat Belajar	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data penelitian layak untuk dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 4, angka signifikansi yang diperoleh adalah 0,200. Karena angka ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang dikumpulkan dari penelitian tersebar secara normal. Dengan terpenuhinya syarat normalitas, maka data penelitian layak dapat kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk menentukan sejauh mana pengaruh media digital terhadap minat siswa dalam belajar.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien	Sig.	Keterangan
Media Digital & Minat Belajar	0,512	0,003	Signifikan

Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 5, angka signifikansi yang ditemukan adalah 0,003, dan angka ini lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital memang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya.

Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat searah artinya semakin efektif penggunaan media digital dalam pengajaran, semakin besar keinginan siswa untuk belajar. Dengan demikian, kita dapat menerima alternatif hipotesis (H_1) yang menyatakan bahwa media digital memang mengubah minat siswa dalam belajar, sementara kita menolak hipotesis nol (H_0).

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital ke dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berkat pemanfaatannya dengan komponen visual, audio, dan teks yang memudahkan pemahaman materi pelajaran bagi siswa, media digital dapat berfungsi sebagai alat bantu pendidikan yang berharga. Hasil penelitian ini adalah bahwa media digital tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi pada lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa media instruksional berfungsi untuk memperjelas konten pendidikan dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pernyataan Uno (2011) bahwa kesuksesan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh minat mereka terhadap materi pelajaran. Peningkatan keterlibatan dalam belajar menghasilkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan pendidikan, ditandai dengan konsentrasi yang lebih tinggi, antusiasme, dan keterlibatan yang lebih besar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi dalam belajar ketika media digital tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara efektif dapat menjadi strategi untuk mengatasi masalah penurunan antusiasme siswa dalam belajar di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, guru sebaiknya secara terencana mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kerangka pendidikan, memastikan pencapaian tujuan pendidikan yang optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan penelitian mengenai dampak media digital terhadap antusiasme belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya, beserta hasil analisis data yang dijelaskan di atas, menunjukkan bahwa mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran memiliki arti yang signifikan. Hasil evaluasi validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi standar sebagai alat ukur yang baik dan konsisten. Hal ini berarti data yang diperoleh memberikan gambaran yang tidak bias tentang cara media digital digunakan dan bagaimana siswa merasa tentang pembelajaran.

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0.003, yang berada di bawah taraf signifikansi 0.05. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media digital memiliki dampak yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar di Sekolah Menengah Atas Swasta Budisatrya. Dampak tersebut bersifat positif, artinya peningkatan penggunaan media digital dalam pendidikan menyebabkan peningkatan kecenderungan siswa untuk belajar. Media digital berpotensi meningkatkan pemahaman, meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran, dan menumbuhkan suasana pendidikan yang lebih merangsang dan dinamis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan pendidikan dan secara aktif mendorong partisipasi siswa di kelas. Media digital juga membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memicu motivasi ketika digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep baru. Hal ini sejalan dengan teori-teori yang telah mapan yang mengaitkan prestasi pendidikan dengan keinginan kuat untuk belajar. Akibatnya, menginspirasi siswa menggunakan media teknologi dapat sangat memengaruhi metode dan hasil pendidikan.

Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media digital secara positif sebagai sarana belajar, bukan hanya sebagai media hiburan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian ini dengan menambahkan variabel lain serta memperluas cakupan penelitian agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sangat penting untuk terus menyempurnakan dan meningkatkan integrasi media digital ke dalam pendidikan. Para pendidik harus merangkul pendekatan yang imajinatif dan inovatif untuk menggabungkan sumber daya digital guna meningkatkan efektivitas dan kepuasan pembelajaran. Lembaga pendidikan diharapkan untuk mendukung upaya ini dengan menyediakan sumber daya, infrastruktur, dan kesempatan pendidikan yang cukup bagi para pendidik untuk menguasai aplikasi media digital. Demikian pula, siswa harus menggunakan media digital dengan bijak

sebagai sarana pembelajaran, bukan hanya untuk hiburan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan kajian saat ini dengan memasukkan variabel lain dan memperluas cakupan untuk menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh pembelajaran digital media pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Ariaty, E., Ariandini, N., & Ulul Azmi Mustari. (2025). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo.
- B, U., & H. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Fithriyah, D. N., Ismaillia, N. M., Khanifah, N., Ariestiana, I., & ‘Athiyah, Q. (2025). Pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 457–469.
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Handiawan, M. D., & Prayogi, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan literasi peserta didik di MA Pembangunan Jakarta, 2(6).
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrn Nisa. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurdila, S., Lanos, M. E. C., & Suryani, I. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. 10.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 346–360.
- Shaleha, K., & Nisa, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan minat belajar pada anak di RA Al Mahabbah. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.51544/sentra.v3i2.5228>
- Ulfaida, & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran online terhadap hasil belajar melalui minat belajar siswa pada kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 25–31.

- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of elementary school teachers' ability in using ICT media and its impact on the interest to learn of students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 37–49. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i3.352>