

Nama : Yogi Rohani  
NPM : 2313031031

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

---

## OUTLINE PENELITIAN

### 1. Judul Penelitian

Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu

### 2. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran. Media pembelajaran digital dinilai mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas dalam proses belajar mengajar karena menyediakan materi secara variatif, fleksibel, serta mudah diakses oleh peserta didik (Sari, 2024). Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan aplikasi digital juga berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor internal yang mendorong siswa untuk bersemangat, tekun, dan konsisten dalam belajar. Penelitian Rusdi *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan serupa juga diungkapkan oleh As Syafaatussalamah & Salsabilla (2025) yang menjelaskan bahwa media digital secara efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi jadi lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, penelitian Fitria *et al.* (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya berdampak pada motivasi, namun juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan adanya aplikasi digital, siswa jadi lebih mudah memahami isi materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sementara itu, Nuriyati (2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa karena mempermudah interaksi dengan guru dan teman sekelas.

Namun, pada kenyataannya masih terdapat variasi motivasi belajar siswa di sekolah, termasuk di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu. Sebagian siswa merasa terbantu dengan penggunaan aplikasi digital, sedangkan sebagian lainnya kurang termotivasi karena keterbatasan akses

internet, rendahnya keterampilan penggunaan teknologi, atau minimnya pengawasan belajar. Media pembelajaran digital memang dapat mendorong motivasi, tetapi efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan Cahyani *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat jika pembelajaran digital diimplementasikan secara interaktif, serta Rakhman *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa kombinasi media digital dan metode konvensional lebih optimal dalam menjaga semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk meneliti pengaruh pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu, agar dapat diperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana teknologi digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar di sekolah kejuruan.

### **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital oleh siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu?
- b. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu?
- c. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu?

### **4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital oleh siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.
- b. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.
- c. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.

### **5. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengaruh pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah kejuruan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini juga dapat

menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji topik serupa, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun dengan variabel-variabel lain yang relevan.

**b. Manfaat Praktis**

- Bagi Siswa: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat penggunaan aplikasi pembelajaran digital serta bagaimana aplikasi tersebut mampu menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan membantu pencapaian tujuan belajar secara lebih efektif.
- Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi masukan penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, khususnya dalam memilih dan memanfaatkan aplikasi digital yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya lebih menarik tetapi juga lebih bermakna.
- Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dapat memperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana aplikasi digital berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.
- Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sekaligus bahan perbandingan dalam melakukan penelitian lanjutan, baik dengan memperdalam variabel yang sama maupun mengembangkan variabel lain yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran berbasis digital.

**6. Metode Penelitian**

**a. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif asosiatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel, yaitu pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital (X) dan motivasi belajar siswa (Y).

**b. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu, Kecamatan Pakuan Ratu, Kabupaten Way Kanan, pada semester (...) tahun ajaran (.../...).

**c. Objek Penelitian**

- Populasi : Seluruh siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.
- Sampel : 50 siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.

d. Teknik Pengumpulan Data

- Kuesioner/Angket : Untuk memperoleh data mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa.
- Dokumentasi : Untuk melengkapi data berupa daftar nama siswa, profil sekolah, dan informasi pendukung lain.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen berupa kuesioner dengan skala Likert (1–5) yang disusun berdasarkan indikator variabel X dan Y.

f. Teknik Analisis Data

- Uji validitas dan reliabilitas instrumen.
- Analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemanfaatan aplikasi digital dan motivasi belajar siswa.
- Uji prasyarat analisis (normalitas, linearitas, dan homogenitas).
- Uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa.

## 7. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (X): Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Digital

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital adalah sejauh mana siswa menggunakan media berbasis aplikasi untuk mendukung proses belajar.

Indikator (Sumber teori : Arsyad (2017), Munir (2019)):

- Aksesibilitas: Kemudahan siswa dalam mengakses aplikasi pembelajaran digital.
- Frekuensi penggunaan: Seberapa sering siswa menggunakan aplikasi dalam kegiatan belajar.
- Fitur yang dimanfaatkan: Jenis layanan/fasilitas dalam aplikasi yang digunakan (materi, video, kuis, forum diskusi, dll.).
- Kesesuaian materi: Tingkat relevansi materi dalam aplikasi dengan kebutuhan pembelajaran.
- Interaktivitas: Adanya komunikasi atau interaksi yang terjadi antara siswa, guru, dan materi melalui aplikasi.

b. Variabel Dependen (Y): Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa

bersemangat, tekun, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran.

Indikator (Sumber Teori : Sardiman (2016), Uno (2017)) :

- Semangat dalam belajar: Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.
- Ketekunan dalam menyelesaikan tugas: Kesungguhan siswa untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu.
- Kemandirian belajar: Inisiatif siswa untuk belajar tanpa harus selalu disuruh atau dipantau.
- Rasa ingin tahu: Keinginan siswa untuk mencari tahu lebih banyak mengenai materi yang dipelajari.
- Orientasi pada prestasi: Adanya dorongan untuk memperoleh nilai baik atau mencapai keberhasilan dalam belajar.

## 8. Referensi

- As Syafaatussalamah, & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24.
- Cahyani, N. F., Mahrani, S., Matanari, D., Sihombing, R. H. A., Jamaludin, & Yunita, S. (2025). Dampak Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 97–104.
- Fitria, S., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128.
- Nuriyati, T. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2).
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Putri, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Sari, T. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Aplikasi Mabar IPS) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(4), 78–90.