

## **PROPOSAL PENELITIAN**

### **PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 PAKUAN RATU**

(Disusun untuk Memenuhi Tugas Akhir Mata Kuliah Metodologi Penelitian  
Pendidikan Ekonomi)

**Dosen Pengampu:**

**Prof. Dr. Undang Rosidin, M. Pd.**

**Dr. Pujiati, S. Pd., M. Pd.**

**Rahmawati, S. Pd., M. Pd.**



**Disusun Oleh:**

Yogi Rohani 2313031031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian .....	2
1.4. Manfaat Penelitian .....	2
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>5</b>
2.1 Landasan Teori.....	5
2.2 Kerangka Berpikir.....	6
2.3 Hipotesis Penelitian .....	7
<b>BAB III.....</b>	<b>9</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>9</b>
3.1. Metode Penelitian .....	9
3.2. Teknik Penentuan Sample.....	10
3.3. Teknik Pengambilan Sample .....	10
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	10
3.5. Variabel Penelitian.....	12
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 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 dan media 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.

## **1.2. 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?

## **1.3. 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.

## **1.4. 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.

### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut:

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

b. Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri atas pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital (X1) dan media pembelajaran digital (X2), sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII.

d. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu, Kecamatan Pakuan Ratu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

e. Aspek yang Diteliti

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam faktor lain di luar variabel penelitian, seperti latar belakang keluarga, kondisi psikologis siswa, maupun faktor lingkungan sosial lainnya.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1 Landasan Teori**

Dasar pengajuan riset ini karena fenomena meningkatnya penggunaan aplikasi dan media pembelajaran digital di sekolah, terutama setelah berkembangnya budaya belajar berbasis teknologi. Berdasarkan hasil riset sebelumnya (Herlina et al., 2025) penggunaan aplikasi dan media pembelajaran seperti video interaktif, e-modul, aplikasi edukasi, e-book, multimedia interaktif, dan platform web (Google Classroom, Kahoot, Powtoon, Quizziz, dll.) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

- Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti aplikasi pembelajaran, platform daring, dan media digital interaktif, untuk menunjang pencapaian tujuan belajar. Menurut Munir (2017), pembelajaran digital memungkinkan terjadinya pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

- Aplikasi dan Media Pembelajaran Digital

Aplikasi pembelajaran digital adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu proses belajar melalui penyajian materi, latihan, evaluasi, dan interaksi berbasis teknologi. Media pembelajaran digital meliputi video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, dan platform Learning Management System (LMS). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar.

- Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar

memiliki peran penting dalam menentukan intensitas dan keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran.

#### - Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi dan Media Digital terhadap Motivasi Belajar

Pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan variatif. Menurut Uno (2016), variasi metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi dan media pembelajaran digital diduga memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya di jenjang SMK yang menuntut pembelajaran kontekstual dan berbasis keterampilan.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dan media pembelajaran digital memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital yang baik membuat siswa merasa lebih mudah mengatur proses belajarnya secara mandiri dan fleksibel. Aplikasi digital memberikan akses cepat terhadap materi dan tugas, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memicu rasa ingin tahu dalam mempelajari materi. Media yang disajikan dalam bentuk visual, audio, maupun multimedia mampu menarik perhatian siswa, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, motivasi belajar siswa semakin meningkat. Oleh karena itu, diperkirakan bahwa semakin tinggi pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih tertarik, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.



Dalam penelitian ini, pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital diposisikan sebagai variabel bebas (X), sedangkan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Semakin optimal pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang telah dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan kajian teori mengenai pembelajaran digital, media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

**H1:** Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat memberikan kemudahan akses belajar, meningkatkan interaktivitas, serta menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan variatif. Kondisi tersebut diyakini mampu mendorong semangat, ketekunan, dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

**H2:** Media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis ini didasarkan pada pemikiran bahwa media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan media audiovisual lainnya, mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penyajian materi yang menarik dan tidak monoton diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

**H3:** Pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital secara simultan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis ini didasarkan pada anggapan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital yang didukung oleh media pembelajaran digital secara bersamaan akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Kombinasi keduanya diharapkan mampu memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan jika digunakan secara terpisah.

Hipotesis-hipotesis tersebut selanjutnya akan diuji menggunakan analisis statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh serta besarnya kontribusi masing-masing variabel bebas terhadap motivasi belajar siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. 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 dan media 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 (Ganjil) tahun ajaran (2025/2026).

##### **c. Objek Penelitian**

###### **- Populasi Penelitian**

Populasi adalah seluruh subjek atau individu yang menjadi sasaran penelitian, yaitu kelompok yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian. Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi dan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu”, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.

Populasi Penelitian:

Seluruh siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu.

Pemilihan populasi yang mencakup seluruh jenjang kelas karena pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital telah diterapkan secara umum dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang dimiliki oleh seluruh siswa tanpa membedakan tingkat kelas, sehingga seluruh siswa memiliki potensi yang sama untuk diteliti.

Siswa dari berbagai jenjang kelas tersebut juga memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi usia, tingkat perkembangan kognitif, pengalaman belajar, maupun intensitas penggunaan aplikasi dan media pembelajaran digital. Keragaman karakteristik ini menjadikan populasi penelitian lebih representatif dalam menggambarkan kondisi motivasi

belajar siswa secara menyeluruh di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu. Oleh karena itu, seluruh siswa dimasukkan dalam cakupan populasi penelitian.

#### - Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk menjadi subjek penelitian dan diharapkan mampu mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Mengingat jumlah populasi siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu relatif besar, maka tidak seluruh anggota populasi dijadikan responden penelitian. Oleh karena itu, peneliti menetapkan sebagian siswa sebagai sampel penelitian.

### **3.2. Teknik Penentuan Sampel**

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (error tolerance) sebesar 5%, yang bertujuan untuk memperoleh jumlah sampel yang representatif dan dapat menggambarkan kondisi populasi secara akurat.

### **3.3. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata tertentu. Teknik ini dipilih karena seluruh siswa dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

Pemilihan teknik ini diharapkan mampu menghasilkan data yang objektif dan tidak bias, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada seluruh populasi siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu. Sampel yang terpilih kemudian diminta untuk mengisi kuesioner penelitian terkait pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran digital serta motivasi belajar siswa.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian saya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi dan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu”, teknik pengumpulan data yang saya gunakan sebelumnya disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif dan karakteristik variabel penelitian.

- Kuesioner (Angket)

Teknik utama pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner digunakan untuk memperoleh data secara langsung dari responden mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital, media pembelajaran digital, dan motivasi belajar siswa. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dan menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Ragu-ragu (RR)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Setiap alternatif jawaban diberi skor 1 sampai 5 sesuai dengan tingkat persetujuan responden.

Angket diberikan kepada siswa yang telah ditetapkan sebagai sampel penelitian melalui teknik Simple Random Sampling berdasarkan hasil perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Penggunaan angket dipilih karena mampu mengumpulkan data dalam jumlah besar secara efisien dan sesuai untuk mengukur variabel yang bersifat sikap dan persepsi.

- Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh data sekunder yang berkaitan dengan penelitian. Data dokumentasi meliputi jumlah siswa SMK Negeri 1 Pakuan Ratu, daftar kelas, serta informasi umum mengenai pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi dan media pembelajaran digital. Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung keabsahan data penelitian, khususnya dalam penentuan populasi dan sampel, serta untuk memperkuat deskripsi kondisi penelitian.

- Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen penelitian berupa angket berdasarkan indikator masing-masing variabel.
2. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum angket digunakan secara luas.
3. Menentukan sampel penelitian berdasarkan hasil perhitungan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%.
4. Menyebarkan angket kepada responden yang telah ditetapkan, baik secara langsung maupun melalui media daring.
5. Mengumpulkan kembali angket yang telah diisi oleh responden untuk selanjutnya dianalisis secara statistik.

### **3.5. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian dan memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan. Variabel penelitian merupakan atribut atau sifat dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu. Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi dan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Pakuan Ratu”, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari:

- Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Digital (X1)

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital adalah penggunaan berbagai aplikasi berbasis teknologi digital yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara daring maupun luring, untuk membantu memahami materi, berinteraksi dengan guru, serta mengakses sumber belajar. Aplikasi pembelajaran digital dalam penelitian ini mencakup aplikasi pembelajaran berbasis mobile maupun web yang digunakan di sekolah.

- Media Pembelajaran Digital (X2)

Media pembelajaran digital adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, animasi, dan media audiovisual lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah:

- Motivasi Belajar Siswa (Y)

Motivasi belajar siswa adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, ketekunan, dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar tercermin dari keinginan untuk belajar, perhatian terhadap pelajaran, keuletan dalam mengerjakan tugas, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.