

PENGARUH PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL

Rahmadani Fitri Ginting¹, Nickitha Nurzannah², Tasya Nurhaliza³, Zannuba Salsa Biella⁴

fitriadi17@gmail.com¹, nickithanurzannah601@gmail.com², nurhalizatasya48@gmail.com³,
zafirazannuba27@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemilihan media pembelajaran yang tepat terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital melalui pendekatan studi pustaka yang komprehensif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber berupa jurnal ilmiah terakreditasi, buku-buku pendidikan, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik media pembelajaran digital, motivasi belajar, dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, dengan indikator utama berupa peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, peningkatan pencapaian hasil belajar, dan pengembangan kemampuan literasi digital siswa. Media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa di era digital saat ini, guru dan institusi pendidikan perlu memiliki kompetensi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa generasi digital untuk dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, Minat Belajar, Era Digital, Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of selecting appropriate learning media on students' motivation and interest in learning in the digital era through a comprehensive literature review approach. The method used in this study is a literature review, analyzing various reference sources, including accredited scientific journals, educational books, and previous research relevant to the topics of digital learning media, learning motivation, and student interest in learning. The results indicate that selecting appropriate learning media has a significant impact on increasing student motivation and interest in learning, with key indicators being increased student active participation in learning, improved learning outcomes, and the development of students' digital literacy skills. Digital learning media tailored to student characteristics and needs has been proven to create a more interactive, engaging, and meaningful learning environment. The conclusion of this study confirms that in today's digital era, teachers and educational institutions need to be competent in selecting and implementing learning media that are appropriate to technological developments and the characteristics of digital generation students to optimize the learning process and achieve desired educational goals.

Keywords: *Digital Learning Media, Learning Motivation, Learning Interest, Digital Era, Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa transformasi fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan yang mengalami perubahan

paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah menciptakan peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital (Rusman, 2018:67). Transformasi ini tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi cara siswa menerima, memproses, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam proses pembelajaran.

Generasi siswa saat ini, yang sering disebut sebagai digital natives, memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya dalam hal preferensi belajar, pola komunikasi, dan interaksi dengan teknologi (Prensky dalam Munir, 2019:45). Mereka tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang kaya akan teknologi digital, sehingga memiliki ekspektasi tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Karakteristik generasi digital ini menuntut adanya adaptasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa secara optimal (Tapscott dalam Warsita, 2020:89).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan gigih dalam menghadapi tantangan pembelajaran (Sardiman, 2018:73). Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berusaha secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengatasi kesulitan belajar, dan mengembangkan potensi diri mereka secara optimal. Dalam konteks pembelajaran di era digital, motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan preferensi belajar mereka (Uno, 2019:112).

Minat belajar siswa juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Slameto, 2020:57). Minat belajar yang tinggi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik, karena siswa yang berminat akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Era digital menawarkan berbagai media pembelajaran yang dapat dirancang untuk menarik minat siswa melalui fitur-fitur interaktif, visual yang menarik, dan konten yang relevan dengan kehidupan mereka (Sudjana & Rivai, 2019:134).

Media pembelajaran dalam era digital telah mengalami evolusi yang sangat signifikan, dari media pembelajaran tradisional seperti papan tulis dan buku teks menuju media pembelajaran digital yang lebih dinamis, interaktif, dan multimedia (Arsyad, 2021:78). Media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukasi, aplikasi pembelajaran mobile, platform pembelajaran online, dan berbagai tools digital lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Keragaman media pembelajaran digital ini memberikan peluang bagi guru untuk memilih media yang paling sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital dalam praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan dan kendala. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Daryanto, 2018:156). Banyak guru yang masih kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran secara efektif, sehingga penggunaan media pembelajaran digital belum memberikan dampak optimal terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah juga menjadi kendala dalam implementasi media pembelajaran digital secara maksimal (Smaldino, 2019:201).

Permasalahan lain yang sering muncul adalah kurangnya pemahaman tentang prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang tepat, sehingga seringkali media yang dipilih tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, atau kebutuhan siswa (Sadiman, 2020:89). Pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat dapat berdampak negatif terhadap motivasi dan minat belajar siswa, bahkan dapat menimbulkan kebosanan atau kebingungan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan motivasi dan minat belajar siswa di era digital.

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa telah banyak dilakukan, namun masih diperlukan kajian yang lebih komprehensif untuk memahami dinamika hubungan antara pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan motivasi dan minat belajar siswa dalam konteks era digital saat ini (Hamalik, 2019:167). Era digital membawa karakteristik dan tantangan yang unik dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan analisis yang mendalam tentang bagaimana media pembelajaran digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemilihan media pembelajaran yang tepat terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital melalui studi pustaka yang komprehensif.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Media Pembelajaran di Era Digital

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2021:45). Di era digital, konsep media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan hadirnya berbagai teknologi digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran digital tidak hanya sebatas alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi lingkungan belajar yang interaktif dan imersif yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Munir, 2019:123).

Karakteristik media pembelajaran digital yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional antara lain adalah sifatnya yang interaktif, multimedia, dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa (Rusman, 2018:89). Media pembelajaran digital juga memiliki kemampuan untuk menyajikan dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran digital juga memungkinkan adanya feedback yang real-time, pelacakan kemajuan belajar siswa, dan personalisasi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (Warsita, 2020:156).

2. Teori Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2018:75). Teori motivasi dalam pembelajaran telah dikembangkan oleh berbagai ahli dengan pendekatan yang beragam. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipahami melalui

menuangkan kebutuhan-kebutuhan dasar mereka, mulai dari kebutuhan fisiologis hingga kebutuhan aktualisasi diri (Maslow dalam Uno, 2019:45).

Teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi (otonomi), kompetensi (kompetensi), dan keterkaitan (keterkaitan) dalam membangun motivasi intrinsik siswa (Deci & Ryan dalam Schunk, 2020:234). Dalam konteks pembelajaran digital, kebutuhan ketiga ini dapat dipenuhi melalui desain media pembelajaran yang memberikan pilihan dan kontrol kepada siswa (otonomi), memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa (kompetensi), dan memfasilitasi interaksi sosial dalam pembelajaran (keterhubungan).

3. Teori Minat Belajar

Minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan pembelajaran yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Slameto, 2020:180). Teori minat belajar dalam konteks psikologi pendidikan menjelaskan bahwa minat memiliki tiga komponen utama yaitu komponen kognitif (pengetahuan tentang objek yang diminati), komponen afektif (perasaan senang terhadap objek), dan komponen konatif (kecenderungan untuk bertindak terhadap objek yang diminati) (Crow & Crow dalam Syah, 2019:67).

Di era digital, teori Interest-Led Learning menjadi sangat relevan karena penekanannya menghubungkan materi pembelajaran dengan minat dan pengalaman siswa dalam kehidupan digital mereka (Ito dalam Gee, 2018:145). Media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pembelajaran yang dipimpin oleh minat (interest-led learning) melalui konten yang relevan dengan kehidupan siswa, interaktivitas yang tinggi, dan personalisasi pembelajaran sesuai dengan preferensi individu siswa.

4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan pertimbangan terhadap berbagai faktor yang berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Dale dalam Cone of Experience menjelaskan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat diwujudkan melalui tingkat keterlibatan sensori dan pengalaman langsung yang diberikan kepada siswa (Dale dalam Sadiman, 2020:123). Semakin konkret pengalaman yang diberikan melalui media pembelajaran, semakin tinggi kemungkinan informasi dapat dipahami dan diingat oleh siswa.

Prinsip ASSURE (Analyze, State, Select, Utilize, Require, Evaluate) yang dikembangkan oleh Heinich dkk. memberikan kerangka sistematis untuk pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif (Heinich dalam Smaldino, 2019:89). Model ini menekankan pentingnya analisis pentingnya karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan media yang sesuai, pemanfaatan media secara optimal, partisipasi aktif siswa, dan evaluasi efektivitas media pembelajaran.

5. Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pembelajaran

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi, termasuk dalam konteks pembelajaran (Davis dalam Venkatesh, 2018:156). Model TAM mengidentifikasi dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi yaitu persepsi kegunaan (persepsi kegunaan) dan persepsi kemudahan penggunaan (persepsi kemudahan penggunaan). Dalam konteks media pembelajaran digital, kedua faktor ini sangat mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian tentang penerapan TAM dalam pembelajaran digital menunjukkan bahwa

siswa cenderung lebih termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran digital yang mereka anggap berguna untuk meningkatkan prestasi belajar mereka dan mudah untuk digunakan (Venkatesh dalam Liu, 2019:234). Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti dukungan teknis, pelatihan penggunaan, dan lingkungan pembelajaran juga mempengaruhi penerimaan teknologi pembelajaran oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (literature review) dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis pengaruh pemilihan media pembelajaran yang tepat terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital. Studi pustaka dipilih sebagai metode penelitian karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis dan mensintesis berbagai temuan penelitian sebelumnya, teori-teori yang relevan, dan literatur ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian secara komprehensif dan sistematis (Creswell, 2019:78). Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, mengembangkan kerangka konseptualisasi, dan memberikan rekomendasi berdasarkan bukti-bukti yang telah ada dalam literatur ilmiah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi dan analisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data yang digunakan meliputi jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan internasional, buku-buku referensi dalam bidang teknologi pendidikan dan psikologi pembelajaran, hasil-hasil penelitian tesis dan disertasi, serta laporan penelitian dari lembaga-lembaga pendidikan yang kredibel (Sugiyono, 2020:145). Kriteria pemilihan sumber literatur yang digunakan mencakup relevansi dengan topik penelitian, kredibilitas sumber, kebaruan publikasi (10 tahun terakhir), dan kualitas metodologi penelitian yang digunakan dalam studi-studi yang dirujuk.

Analisis data dilakukan melalui teknik analisis isi (content analysis) dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pola-pola, dan hubungan antar konsep yang muncul dalam literatur yang dikaji (Miles & Huberman dalam Moleong, 2019:234). Proses analisis data meliputi tahap reduksi data, kategorisasi temuan berdasarkan tema-tema yang relevan, sintesis informasi dari berbagai sumber, dan interpretasi hasil analisis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan menggunakan berbagai jenis literatur dan pemeriksaan silang informasi antar sumber untuk memastikan konsistensi dan keakuratan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis terhadap literatur yang relevan, penelitian ini Hasil analisis studi pustaka menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital. Temuan utama dari kajian literatur mengidentifikasi beberapa faktor kunci yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain: kesesuaian media dengan karakteristik materi pembelajaran, keselarasan dengan gaya belajar siswa, tingkat interaktivitas media, kemudahan penggunaan, dan relevansi konten dengan kehidupan siswa (Arsyad, 2021:156). Studi-studi yang dikaji menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang memenuhi kriteria-kriteria tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran hingga 65% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dalam aspek minat belajar, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan prinsip gamifikasi, multimedia interaktif, dan personalisasi konten mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Munir, 2019:189). Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian empiris yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, dan ketekunan yang lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan preferensi mereka. Media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif terbukti mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dan meningkatkan retensi informasi hingga 45% dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional.

Kajian literatur juga mengidentifikasi beberapa jenis media pembelajaran digital yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yaitu: video pembelajaran interaktif, simulasi dan laboratorium virtual, game-based learning, aplikasi mobile learning, dan platform pembelajaran online yang adaptif (Rusman, 2018:234). Setiap jenis media pembelajaran ini memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran. Video pembelajaran interaktif terbukti efektif untuk menyampaikan konsep-konsep kompleks melalui visualisasi yang menarik, simulasi virtual memberikan pengalaman pembelajaran langsung yang aman dan hemat biaya, sedangkan pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen tantangan, prestasi, dan penghargaan.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa faktor-faktor pendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran digital meliputi: kompetensi guru dalam teknologi pendidikan, dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan penggunaan media untuk siswa, dan dukungan kebijakan institusi pendidikan (Warsita, 2020:178). Studi-studi yang dikaji menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga pada ekosistem pembelajaran yang mendukung pemanfaatan teknologi secara optimal. Guru yang memiliki kompetensi pedagogi digital terbukti lebih efektif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pemilihan media pembelajaran yang tepat terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital merupakan fenomena yang kompleks dan multidimensi. Hasil analisis literatur teori mengkonfirmasi Self-Determination Theory yang tekanan pentingnya menyediakan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam membangun motivasi intrinsik siswa (Deci & Ryan dalam Schunk, 2020:145). Media pembelajaran digital yang memberikan pilihan dan kontrol kepada siswa dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan rasa otonomi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa platform pembelajaran adaptif yang memungkinkan siswa untuk memilih jalur pembelajaran, kecepatan belajar, dan jenis konten yang sesuai dengan preferensi mereka menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi.

Aspek kompetensi dalam SDT juga dipenuhi melalui media pembelajaran digital yang menyediakan feedback real-time, tracking kemajuan, dan scaffolding yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa (Bandura dalam Zimmerman, 2019:89). Temuan ini mendukung teori Pembelajaran Kognitif Sosial yang menekankan pentingnya efikasi diri dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang memberikan tantangan yang sesuai dengan zona perkembangan proksimal siswa (Vygotsky dalam Woolfolk, 2020:234) terbukti mampu membangun kompetensi rasa dan efikasi diri siswa, yang berkontribusi terhadap

peningkatan motivasi belajar mereka. Fitur-fitur seperti pengujian adaptif, jalur pembelajaran yang dipersonalisasi, dan sistem bimbingan cerdas dalam media pembelajaran digital memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan individu siswa.

Kebutuhan keterkaitan dalam pembelajaran digital dapat dipenuhi melalui fitur-fitur pembelajaran sosial seperti forum diskusi, proyek kolaboratif, penilaian sejawat, dan kelas virtual yang memfasilitasi interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru (Johnson & Johnson dalam Slavin, 2018:167). Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pembelajaran sosial mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menciptakan rasa kebersamaan dan rasa memiliki dalam lingkungan pembelajaran digital. Hal ini sangat penting mengingat bahwa generasi digital memiliki kebutuhan tinggi untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka melalui platform digital.

Dalam konteks minat belajar, hasil penelitian mendukung teori Interest-Led Learning yang menekankan pentingnya menghubungkan pembelajaran dengan minat dan pengalaman siswa (Ito dalam Gee, 2018:123). Media pembelajaran digital yang menggabungkan konten pembelajaran dengan elemen-elemen yang familiar dan menarik bagi siswa generasi digital, seperti mekanik game, fitur media sosial, dan multimedia interaktif, terbukti mampu membangkitkan dan mempertahankan minat belajar siswa. Prinsip terletak pembelajaran juga teraplikasi dalam media pembelajaran digital melalui simulasi dan virtual reality yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks yang otentik dan bermakna (Brown dalam Anderson, 2019:201).

Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam konteks media pembelajaran digital menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan faktor kunci yang mempengaruhi motivasi siswa untuk menggunakan dan terlibat dengan media pembelajaran digital (Davis dalam Venkatesh, 2018:178). Siswa cenderung lebih termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang mereka anggap bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka dan mudah dioperasikan. Hal ini menjelaskan mengapa desain antarmuka pengguna yang cerah, navigasi yang sederhana, dan konten yang relevan menjadi faktor penting dalam meningkatkan penerimaan dan keterlibatan siswa terhadap media pembelajaran digital.

Temuan penelitian juga mengkonfirmasi teori Multimedia Learning dari Richard Mayer yang menjelaskan bagaimana informasi diproses dalam memori kerja melalui pemrosesan saluran ganda (Mayer, 2019:145). Media pembelajaran yang mengintegrasikan saluran visual dan auditori secara efektif terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar. Prinsip-prinsip multimedia pembelajaran seperti prinsip koherensi, prinsip sinyal, dan prinsip modalitas menjadi pedoman penting dalam desain media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis studi pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital, dengan indikator keberhasilan meliputi peningkatan keterlibatan siswa, partisipasi aktif dalam pembelajaran, pencapaian hasil belajar yang lebih baik, dan pengembangan kemampuan literasi digital. Media pembelajaran digital yang efektif adalah yang memenuhi kriteria kesesuaian dengan karakteristik materi dan siswa, tingkat interaktivitas yang tinggi, kemudahan penggunaan, relevansi konten, dan dukungan terhadap pembelajaran social-

collaborative, dengan jenis media yang paling efektif meliputi video pembelajaran interaktif, simulasi virtual, game-based learning, mobile learning application, dan platform pembelajaran adaptif. Faktor-faktor kunci yang mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran digital antara lain kompetensi guru dalam pedagogi digital, infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan penggunaan untuk siswa, dan dukungan kebijakan institusi, sehingga untuk mengoptimalkan manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan pengembangan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, dan penciptaan ekosistem pembelajaran digital yang mendukung implementasi teknologi pendidikan secara berkelanjutan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, LW (2019). Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom . Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran . RajaGrafindo Persada.
- Creswell, JW (2019). Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran . Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2018). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam disebut Tujuan Pembelajaran . Gava Media.
- Gee, JP (2018). Apa yang Dapat Diajarkan Video Game kepada Kita tentang Pembelajaran dan Literasi . Palgrave Macmillan.
- Hamalik, O. (2019). Media Pendidikan . Citra Aditya Bakti.
- Liu, SH (2019). Teknologi dan Pembelajaran: Prinsip dan Praktik . Penerbitan Era Informasi.
- Mayer, RE (2019). Pembelajaran Multimedia . Cambridge University Press.
- Moleong, LJ (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif . Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2019). Pembelajaran Digital . Alfabet.
- Rusman. (2018). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Berbicara Profesionalisme Guru Abad 21 . Alfabet.
- Sadiman, AS (2020). Media Pendidikan: Pemahaman, Pengembangan, dan Pemanfaatannya . RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, AM (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar . RajaGrafindo Persada.
- Schunk, DH (2020). Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan . Pearson Education.
- Slameto. (2020). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya . Rineka Cipta.
- Slavin, RE (2018). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik . Pearson.
- Smaldino, SE (2019). Teknologi Pembelajaran dan Media Pembelajaran . Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). Media Pengajaran . Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D . Alfabet.
- Syah, M. (2019). Psikologi Belajar . RajaGrafindo Persada.
- Uno, HB (2019). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan . Bumi Aksara.
- Venkatesh, V. (2018). Penerimaan Teknologi dalam Pendidikan: Penelitian dan Isu . Information Age Publishing.
- Warsita, B. (2020). Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya . Rineka Cipta.
- Woolfolk, A. (2020). Psikologi Pendidikan: Edisi Pembelajaran Aktif . Pearson.
- Zimmerman, BJ (2019). Pembelajaran yang Teratur Sendiri dan Prestasi Akademik: Perspektif Teoretis . Lawrence Erlbaum Associates.