

# Peranan Teknologi Komunikasi Media Digital dalam Pendidikan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

**Diterima:**

6 Juni 2022

**Revisi:**

17 Juni 2022

**Terbit:**

5 Juli 2022

<sup>1</sup>Juandana Kawuladini Putra

<sup>1</sup>Universitas Doktor Nugroho Magetan

<sup>1</sup>Magetan, Indonesia

E-mail: juandanaputra@udn.ac.id

**Abstract**— This study aims to analyze the role of communication technology through digital media in increasing student learning motivation at SMA Negeri 1 Babadan, Ponorogo Regency. The study focused on the learning transition period of March–April 2022, when digital media integration became a crucial strategy to address the decline in student engagement post-pandemic. The theoretical framework of this study uses the ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Model developed by Keller (2010), which emphasizes the importance of learning design that meets students' psychological needs. The method used was descriptive qualitative research with data collection techniques including in-depth interviews, observation of learning activities, and documentation of digital platform use. The research subjects included teachers as educational communicators and students as recipients in the digital-based learning process. The results showed that the use of gamification media such as Quizizz, visual design through Canva, and learning management using Google Classroom were effective as persuasive communication tools. The use of these media created an interactive learning atmosphere, minimized verbal barriers in delivering material, and provided rapid feedback that increased student learning satisfaction. This study concludes that digital media communication technology functions not only as a learning support tool but also as a strategic element in increasing student learning motivation at SMA Negeri 1 Babadan.

**Keywords:** Communication Technology, Digital Media, Learning Motivation, ARCS Model, SMA Negeri 1 Babadan.

## I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada awal tahun 2022 mengalami fase transisi yang kompleks akibat pergeseran kebijakan dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menuju Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Di SMA Negeri 1 Babadan, Ponorogo, periode Maret–April 2022 menjadi masa kritis ketika terjadi penurunan motivasi belajar peserta didik. Hanushek dan Woessmann (2020) menegaskan bahwa kehilangan waktu belajar tatap muka (learning loss) berdampak pada melemahnya dorongan kognitif dan motivasi belajar siswa. Fenomena kejenuhan kognitif muncul karena siswa telah terbiasa dengan interaksi berbasis media digital selama hampir dua tahun. Metode ceramah konvensional menjadi kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang tidak berkembang akan mengakibatkan menurunnya minat dan perhatian peserta didik. Oleh karena itu, teknologi komunikasi media digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan menjadi kebutuhan strategis dalam proses pembelajaran.

Teknologi komunikasi media digital merupakan integrasi teknologi komputasi dan multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah (Smaldino et al., 2015). Media digital memiliki karakteristik interaktif, multimedia, dan networked (Nasrullah, 2018) yang

**EDUSCOTECH: Scientific Journal of Education, Economics, and Engineering**

relevan dalam meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar dipahami sebagai daya dorong psikologis yang memengaruhi keterlibatan siswa (Sardiman, 2018). Pemanfaatan media digital seperti Quizizz, Canva, dan Google Classroom di SMA Negeri 1 Babadan merupakan upaya komunikatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, efektivitas media tersebut perlu dianalisis secara ilmiah, khususnya dalam kaitannya dengan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikemukakan oleh Keller (2010). Penelitian ini berfokus pada peranan teknologi komunikasi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

## **II. METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami pengalaman serta makna penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dari perspektif guru dan siswa di SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo. Paradigma interpretif dipilih karena realitas pendidikan dipandang bersifat subjektif dan kontekstual, sehingga diperlukan pemahaman yang mendalam melalui proses interpretasi terhadap interaksi dan pengalaman peserta didik. Pendekatan kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena penelitian secara sistematis, faktual, dan rinci, khususnya terkait motivasi belajar siswa yang bersifat psikologis.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Babadan yang beralamat di Jl. Ponorogo–Madiun No. 69, Babadan, Ponorogo, Jawa Timur. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan tersedianya fasilitas teknologi yang memadai, karakteristik siswa generasi Z yang akrab dengan media digital, serta dukungan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian berlangsung pada bulan Maret hingga April 2022, yang meliputi tahap pra-penelitian, pengumpulan data, serta analisis dan verifikasi temuan penelitian.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ditentukan secara purposive, terdiri atas tiga guru mata pelajaran yang aktif menggunakan media digital dalam pembelajaran serta enam siswa kelas XI dan XII yang memiliki tingkat partisipasi beragam dalam pembelajaran digital. Objek penelitian adalah peranan teknologi komunikasi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Variabel independen dalam penelitian ini meliputi penggunaan media digital, seperti Quizizz, Canva, dan Google Classroom, serta strategi komunikasi digital guru, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar siswa yang diukur berdasarkan indikator Model ARCS, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik guna memperoleh informasi yang komprehensif dan meningkatkan keabsahan penelitian. Teknik tersebut meliputi wawancara mendalam semi-terstruktur kepada guru dan siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, serta respons terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, dilakukan observasi partisipatif pasif dengan kehadiran peneliti di kelas untuk mencatat reaksi non-verbal siswa, pola interaksi, dan tingkat konsentrasi selama pembelajaran digital tanpa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Teknik studi dokumentasi juga digunakan dengan mengumpulkan arsip digital berupa tangkapan layar Google Classroom, desain modul pembelajaran di Canva, hasil kuis Quizizz, serta dokumen pendukung seperti daftar hadir dan nilai tugas. Seluruh proses pengumpulan data dilengkapi dengan catatan lapangan yang berisi refleksi peneliti mengenai situasi, dinamika, dan temuan unik selama penelitian berlangsung.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi tiga tahap utama. Tahap pertama kondensasi data, yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data relevan yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi ke dalam tema atau kategori tertentu. Tahap selanjutnya penyajian data, dengan mengorganisasi data yang telah dikondensasi dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks guna memudahkan identifikasi pola serta hubungan antarvariabel. Tahap terakhir penarikan kesimpulan dan verifikasi yaitu proses penafsiran makna dan pola hubungan dari data yang disajikan serta pengujian keabsahan kesimpulan melalui perbandingan dengan literatur dan triangulasi data.

#### **F. Teknik Keabsahan Data**

Demi menjamin kredibilitas dan keandalan data, penelitian ini menerapkan beberapa teknik keabsahan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen pendukung guna memastikan konsistensi informasi. Selain itu, triangulasi teknik diterapkan dengan memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk memverifikasi temuan penelitian. Teknik member check juga dilakukan dengan mengonfirmasi hasil wawancara dan temuan awal kepada informan untuk meminimalkan kesalahan interpretasi serta memastikan validitas data (Moleong, 2017).

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa penggunaan media digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Quizizz dan Kahoot terbukti meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena adanya tantangan dan feedback instan yang diberikan oleh platform tersebut. Penggunaan Canva dalam penyampaian materi memungkinkan

guru untuk membuat visualisasi konsep yang lebih menarik, sehingga siswa merasa materi lebih relevan dengan pengalaman belajar mereka. Hal ini meningkatkan kepercayaan diri siswa karena mereka lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi. Google Classroom berfungsi sebagai Learning Management System (LMS) yang membantu guru memberikan instruksi, tugas, dan umpan balik secara cepat. Hal ini meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas dan memberikan kepuasan belajar melalui feedback yang tepat waktu. Berdasarkan catatan lapangan, siswa melaporkan bahwa media digital membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

## **B. Pembahasan**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi komunikasi media digital berperan sebagai saluran komunikasi persuasif yang mampu membangun motivasi belajar secara efektif. Penggunaan media yang bervariasi, interaktif, dan berbasis visual mampu mengurangi kejenuhan belajar yang biasanya muncul pada metode konvensional, sekaligus meningkatkan partisipasi siswa sesuai dengan komponen ARCS. Attention (perhatian) siswa meningkat karena platform interaktif memunculkan elemen tantangan dan permainan, yang membuat siswa lebih fokus. Relevance (relevansi) materi lebih mudah dicapai melalui visualisasi kreatif di Canva, sehingga siswa melihat kaitan materi dengan kebutuhan belajar mereka. Confidence (kepercayaan diri) bertambah karena siswa merasa mampu memahami materi secara mandiri dan mendapatkan feedback cepat. Satisfaction (kepuasan) tercapai karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan teori Keller (2010).

Hasil ini sejalan dengan temuan Arsyad (2017) dan Deterding et al. (2011) yang menyatakan bahwa gamifikasi dan media visual dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Selain itu, integrasi media digital dalam proses pembelajaran mendukung pendekatan komunikatif yang partisipatif, memperkuat interaksi sosial di kelas, dan memfasilitasi pembelajaran berbasis kolaborasi. Penelitian relevan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa melalui pendekatan komunikasi persuasif dan visual (Arsyad, 2017; Deterding et al., 2011). Dengan demikian, teknologi komunikasi media digital tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai strategi komunikasi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

## **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, teknologi komunikasi media digital memiliki peranan yang sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Babadan. Pemanfaatan media digital tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu mentransformasi pola komunikasi pembelajaran dari yang semula bersifat linear dan satu arah menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan komunikatif. Penggunaan platform gamifikasi

seperti Quizizz dan Kahoot, media visualisasi seperti Canva, serta Learning Management System Google Classroom telah terbukti memenuhi keempat komponen model ARCS, yaitu Attention (menarik perhatian siswa), Relevance (meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan siswa), Confidence (membangun kepercayaan diri siswa dalam belajar), dan Satisfaction (memberikan kepuasan belajar yang mendorong keterlibatan jangka panjang). Integrasi media digital ini juga berdampak pada meningkatnya keaktifan dan kemandirian siswa, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Disarankan agar pihak sekolah terus meningkatkan dan memelihara infrastruktur teknologi yang mendukung pembelajaran digital, termasuk jaringan internet yang stabil dan perangkat multimedia yang memadai. Selain itu, pelatihan literasi digital bagi guru perlu dilakukan secara berkala agar strategi komunikasi media digital dapat diimplementasikan secara optimal dan konsisten di seluruh mata pelajaran. Guru juga disarankan untuk terus melakukan inovasi dalam penyusunan materi dan variasi metode pembelajaran digital, sehingga motivasi belajar siswa tetap terjaga dan mampu mengatasi kejenuhan dalam proses belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (mixed-methods) agar dapat secara lebih komprehensif mengukur pengaruh teknologi komunikasi media digital terhadap prestasi akademik serta motivasi belajar siswa secara kuantitatif, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam bagi pengembangan ilmu komunikasi pendidikan dan strategi pembelajaran digital.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cangara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Kurnia, N. & Ngasuko, T. A. (2017). *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Center for Digital Society (CfDS) UGM.
- Littlejohn, S. W. & Foss, K. A. (2017). *Theories of Human Communication*. Illinois: Waveland Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. USA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2018). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- EDUSCOTECH**: Scientific Journal of Education, Economics, and Engineering

- Deterding, S., et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hanushek, E. A. & Woessmann, L. (2020). The Economic Impacts of Learning Losses. OECD Education Working Papers.
- Prasetyo, H. & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. Jurnal Teknik Industri.
- Rahmawati, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Pasca Pandemi. Jurnal Inovasi Pendidikan.