



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 13200-13212

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital

Widia Murdianti

STAI Darul Arqam Muhammadiyah Garut

Email: [widiamulyana89@gmail.com](mailto:widiamulyana89@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh inovasi media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa di era digital. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 200 siswa di beberapa sekolah menengah. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, kemudahan penggunaan media digital memberikan akses yang lebih baik kepada siswa dalam memahami materi, sementara tampilan visual yang menarik berkontribusi dalam meningkatkan perhatian dan antusiasme mereka. Analisis korelasi menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara inovasi media digital dan minat belajar siswa, dengan kontribusi sebesar 38% terhadap peningkatan minat belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aspek interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan tampilan visual yang menarik adalah elemen kunci dalam merancang media pembelajaran digital yang efektif. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan kontribusi bagi penelitian lanjutan di bidang pendidikan digital.

Kata Kunci: *Inovasi Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pendidikan Digital, Interaktivitas, Kemudahan Penggunaan, Tampilan Visual*

## Abstract

This research aims to explore the influence of digital learning media innovation on students' interest in learning in the digital era. Using a quantitative approach, data was collected through questionnaires distributed to 200 students in several secondary schools. The analysis results show that interactive digital learning media significantly increases student engagement and motivation. In addition, the ease of use of digital media provides students with better access to understanding the material, while attractive visual displays contribute to increasing their attention and enthusiasm. Correlation analysis shows a significant positive relationship between digital media innovation and students' interest in learning, with a contribution of 38% to increasing interest in learning. This research concludes that aspects of interactivity, ease of use, and attractive visual appearance are key elements in designing effective digital learning media. It is hoped that these findings can become the basis for educational institutions in developing more innovative and effective learning media, as well as contributing to further research in the field of digital education.

Keywords: *Learning Media Innovation, Interest in Learning, Digital Education, Interactivity, Ease of Use, Visual Display*

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi informasi berkembang dengan pesat dan telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Menurut data dari UNESCO (2020), lebih dari 90% pelajar di negara-negara maju memiliki akses ke perangkat digital, yang meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan sumber belajar yang lebih bervariasi dan menarik. Namun, tantangan utama adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran digital yang tidak hanya sekadar menyajikan informasi tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Digitalisasi pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan, namun perlu dikelola dengan baik agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan. Salah satu fenomena yang sering diamati adalah rendahnya minat belajar siswa di platform digital yang terlalu didominasi konten teks tanpa interaktivitas dan elemen menarik lainnya (Huang & Hew, 2021).

Dalam konteks pendidikan digital, salah satu isu menarik adalah efektivitas dari media pembelajaran digital yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas, personalisasi, dan keterlibatan siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dan fitur interaktif lainnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar (Ryan & Deci, 2017). Namun, banyak media pembelajaran digital yang kurang memperhatikan komponen-komponen ini, sehingga cenderung membosankan

dan tidak mampu mempertahankan minat belajar siswa dalam jangka panjang. Menurut Mayer (2017), media digital yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan metode tradisional, tetapi perlu didukung oleh desain yang tepat agar efektif dalam meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran digital menjadi isu yang penting dan menarik untuk dikaji lebih dalam.

Literatur tentang media pembelajaran digital menunjukkan adanya potensi positif dari penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Mayer (2014), pendekatan multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen interaktif dapat memperkaya proses belajar dan meningkatkan retensi informasi. Hwang dan Wu (2014) menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Sejalan dengan itu, Bower et al. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi dan dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, hal ini tidak berlaku universal; Chen dan Tsai (2018) menunjukkan bahwa tanpa perancangan yang baik, media digital dapat menyebabkan distraksi dan bahkan menurunkan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan berbagai dampak positif dari penerapan media pembelajaran digital pada motivasi dan minat belajar siswa. Roblyer dan Doering (2019) dalam penelitian mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi interaktif, simulasi, dan augmented reality dapat memberikan efek positif pada minat belajar siswa. Beberapa penelitian lain juga menekankan pentingnya aspek personalisasi dan adaptasi konten agar media pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Schunk, 2016; Mayer, 2014). Namun, ada pula hasil penelitian yang menunjukkan variasi dalam dampaknya, tergantung pada jenis teknologi yang digunakan dan karakteristik pengguna. Sebagai contoh, penelitian oleh Sung et al. (2016) menunjukkan bahwa teknologi tanpa personalisasi konten dapat memberikan pengalaman belajar yang kurang efektif, menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran perlu berfokus pada adaptivitas dan konten yang relevan.

Novelti dari penelitian ini adalah pengembangan konsep media pembelajaran digital yang tidak hanya interaktif tetapi juga adaptif, di mana konten dan interaktivitas dapat menyesuaikan kebutuhan siswa. Dengan adanya adaptivitas ini, media pembelajaran digital diharapkan dapat memenuhi kebutuhan individual siswa dan mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran digital yang selama ini dihadapi.

Selain itu, penelitian ini akan mengkaji faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam media pembelajaran digital, sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran digital yang lebih efektif. Kesenjangan dalam penelitian ini adalah minimnya studi yang menguji pengaruh langsung dari adaptivitas dan interaktivitas terhadap minat belajar dalam media pembelajaran digital, terutama di lingkungan pendidikan formal. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada konten media tanpa memerhatikan pengalaman pengguna yang adaptif dan disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa.

Penelitian ini mencoba menjawab kesenjangan tersebut dengan mengembangkan model media pembelajaran digital yang adaptif dan interaktif, serta mengukur sejauh mana kedua elemen ini memengaruhi minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam perancangan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan adaptif. Dengan memahami elemen-elemen kunci yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pengembang media pembelajaran untuk menciptakan inovasi yang lebih relevan dan menarik di era digital.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang paling berpengaruh dalam mendukung keberhasilan media pembelajaran digital tersebut. Dengan memahami pengaruh adaptivitas dan interaktivitas dalam media pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan media pembelajaran digital yang efektif.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Metode kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur hubungan antara inovasi media pembelajaran digital dengan minat belajar siswa. Pendekatan deskriptif korelasional memungkinkan pengumpulan data dalam jumlah besar untuk memahami pola dan korelasi antara variabel inovasi media pembelajaran digital dan minat belajar siswa.

### Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah survei, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada sampel siswa SMA. Desain survei cocok digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan pengumpulan data secara efisien dari sejumlah besar responden, sehingga dapat memperoleh data yang representatif untuk dianalisis secara kuantitatif.

#### Populasi dan Sampel Penelitian

- a) Populasi: Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA di wilayah tertentu yang telah menggunakan media pembelajaran digital sebagai bagian dari kegiatan belajar mereka. Pemilihan populasi ini berdasarkan asumsi bahwa siswa SMA memiliki pemahaman yang baik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan dapat menilai secara kritis manfaat inovasi media digital.
- b) Sampel: Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *stratified random sampling*, di mana responden dipilih secara acak dari berbagai sekolah SMA di wilayah yang ditentukan. Penelitian ini melibatkan 200 siswa SMA sebagai sampel untuk memastikan keberagaman pendapat dan pengalaman siswa terkait penggunaan media pembelajaran digital. Kriteria pemilihan sampel antara lain: (a) siswa telah menggunakan media pembelajaran digital dalam setidaknya satu mata pelajaran selama enam bulan terakhir; dan (b) siswa bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yang terdiri dari pernyataan-pernyataan terkait dua variabel penelitian utama, yaitu inovasi media pembelajaran digital dan minat belajar. Kuesioner dirancang menggunakan skala Likert 5 poin, dari "Sangat Tidak Setuju" (1) hingga "Sangat Setuju" (5), untuk memudahkan responden dalam menjawab.

- a) Variabel Inovasi Media Pembelajaran Digital: Indikator yang diukur meliputi aspek interaktivitas media, kemudahan penggunaan, adaptivitas terhadap kebutuhan belajar siswa, serta tampilan visual yang menarik.
- b) Variabel Minat Belajar: Indikator yang diukur termasuk motivasi siswa, keterlibatan aktif dalam belajar, perasaan antusias terhadap materi pembelajaran digital, dan keinginan untuk terus belajar melalui media digital.

#### Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk menjamin keakuratan instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner:

- a) Uji Validitas: Menggunakan *content validity* dengan meminta ahli (*expert judgment*) untuk menilai relevansi dan kejelasan setiap item pernyataan dalam kuesioner. Selain itu, dilakukan uji validitas konstruksi melalui analisis korelasi item-total untuk setiap indikator. Item dinyatakan valid jika nilai korelasi antar-item lebih dari 0,3.
- b) Uji Reliabilitas: Reliabilitas diukur menggunakan *Cronbach's Alpha*. Nilai *Cronbach's Alpha* yang diharapkan adalah di atas 0,7 untuk memastikan bahwa instrumen konsisten dalam mengukur variabel yang dimaksud.

#### Prosedur Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

- a) Persiapan Kuesioner: Penyusunan kuesioner berdasarkan indikator dari variabel inovasi media pembelajaran digital dan minat belajar.
- b) Uji Coba Kuesioner: Melakukan uji coba pada kelompok kecil yang serupa dengan populasi penelitian untuk memastikan kejelasan dan validitas instrumen.
- c) Distribusi Kuesioner: Kuesioner disebarakan kepada sampel penelitian yang dipilih secara acak. Penyebaran dilakukan baik secara langsung maupun melalui platform daring jika responden berada di lokasi yang berbeda.
- d) Pengumpulan Kembali Kuesioner: Setelah waktu pengisian selesai, kuesioner dikumpulkan kembali untuk diproses dan diperiksa kelengkapan datanya.

#### Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik, dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Analisis Deskriptif: Untuk mengetahui distribusi dan kecenderungan data pada setiap indikator variabel inovasi media pembelajaran digital dan minat belajar. Analisis ini membantu menggambarkan karakteristik sampel dan memberikan gambaran umum hasil pengukuran.
- b) Analisis Korelasi Pearson: Untuk menguji derajat hubungan antara variabel inovasi media pembelajaran digital dengan minat belajar siswa. Nilai korelasi Pearson digunakan untuk menentukan seberapa kuat hubungan antarvariabel dan apakah hubungan tersebut signifikan secara statistik.
- c) Analisis Regresi Linier Sederhana: Digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel inovasi media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa.

Analisis regresi linier sederhana ini membantu memahami sejauh mana variabel inovasi dalam media digital berkontribusi terhadap perubahan minat belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Deskriptif Mengenai Inovasi Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, hasil deskriptif mengenai inovasi media pembelajaran digital menunjukkan bahwa sebagian besar responden merespons positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran.

- a) Aspek Interaktivitas: Sebanyak 85% responden menyatakan bahwa mereka merasa media digital yang digunakan di sekolah cukup interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa aspek interaktivitas telah menjadi fokus dalam pengembangan media digital di sekolah, yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam belajar.
- b) Aspek Kemudahan Penggunaan: Sebanyak 78% siswa merasa bahwa media digital mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Media yang mudah digunakan membuat siswa lebih tertarik dan nyaman dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar.
- c) Tampilan Visual: Sebagian besar responden, sekitar 80%, juga menganggap tampilan visual yang menarik menjadi salah satu faktor yang meningkatkan minat mereka terhadap media pembelajaran digital. Desain visual yang baik berkontribusi dalam menjaga perhatian dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran.

### Hasil Deskriptif Mengenai Minat Belajar Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa cukup tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital.

- a) Motivasi: Sekitar 82% siswa merasa termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media digital. Motivasi ini terkait dengan kebaruan dan daya tarik media digital yang tidak diperoleh melalui metode pembelajaran konvensional.
- b) Keterlibatan Aktif: Sebanyak 77% responden menunjukkan keterlibatan aktif saat menggunakan media digital dalam pembelajaran. Mereka lebih banyak bertanya, mencari informasi tambahan, dan melakukan eksplorasi mandiri.
- c) Antusiasme Terhadap Materi: Sebanyak 75% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan secara digital, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

## Hasil Analisis Korelasi antara Inovasi Media Pembelajaran Digital dan Minat Belajar

Dari hasil analisis korelasi Pearson, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara inovasi media pembelajaran digital dan minat belajar siswa dengan nilai korelasi  $r = 0,62$  ( $p < 0,01$ ). Nilai ini menunjukkan adanya hubungan positif yang cukup kuat antara kedua variabel.

## Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Dari hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi:

$$Y=0,5+0,6X \quad Y = 0,5 + 0,6X \quad Y=0,5+0,6X$$

Dimana Y adalah minat belajar dan X adalah inovasi media pembelajaran digital. Koefisien regresi sebesar 0,6 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada variabel inovasi media pembelajaran digital diikuti oleh peningkatan 0,6 unit pada minat belajar siswa. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,38 menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran digital berkontribusi sebesar 38% terhadap minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

## Pembahasan

### Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu tentang Interaktivitas Media Digital

Penelitian ini menemukan bahwa interaktivitas media digital menjadi salah satu aspek yang paling meningkatkan minat belajar siswa. Sebanyak 85% siswa merasakan bahwa media digital yang interaktif mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Mayer (2001) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa melalui *active engagement* dalam mempelajari materi. Interaktivitas ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi pasif.

Namun, penelitian yang dilakukan oleh An & Reigeluth (2011) tentang *interactive learning environments* menunjukkan bahwa meskipun interaktivitas tinggi, media digital yang terlalu kompleks justru dapat membingungkan siswa dan menurunkan minat mereka. Dalam konteks penelitian ini, media digital yang digunakan sebagian besar mudah dipahami, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan terbantu, bukan terbebani. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan bahwa interaktivitas perlu didesain sederhana dan relevan agar efektif dalam meningkatkan minat belajar.

### Kemudahan Penggunaan sebagai Faktor Pendorong Minat Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan media digital sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, di mana 78% responden menyatakan media yang mereka gunakan mudah diakses dan dipahami. Hal ini konsisten dengan penelitian oleh Davis et al. (1989) yang menekankan pentingnya *perceived ease of use* dalam penerimaan teknologi oleh pengguna. Media pembelajaran digital yang mudah digunakan memungkinkan siswa fokus pada materi belajar daripada teralihkan oleh kerumitan teknis.

Dalam penelitian sebelumnya oleh Sánchez et al. (2012), ditemukan bahwa siswa yang merasa media pembelajaran digital sulit digunakan mengalami penurunan motivasi belajar. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat hasil tersebut, dengan menyarankan bahwa media pembelajaran digital yang mudah digunakan dapat meningkatkan minat belajar, serta lebih efektif dalam membantu siswa menyerap informasi tanpa distraksi teknis.

#### Tampilan Visual dan Estetika sebagai Faktor Motivasi

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa aspek visual yang menarik memiliki peran signifikan dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, di mana 80% responden merasa media digital dengan tampilan visual yang baik membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Temuan ini sesuai dengan penelitian Mayer (2014) tentang prinsip desain multimedia, yang menyatakan bahwa estetika yang menarik dapat memfasilitasi proses kognitif siswa dalam belajar.

Namun, temuan ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Clark & Mayer (2016) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang terlalu mencolok tanpa relevansi dengan konten pembelajaran justru dapat mengurangi fokus dan minat siswa. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran digital yang digunakan dirancang dengan visual yang menarik tetapi tetap relevan dengan konten pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa tampilan visual perlu dirancang secara tepat, baik dari segi keindahan maupun relevansi, untuk menjaga minat siswa tetap tinggi tanpa mengurangi perhatian pada materi.

#### Hubungan dan Pengaruh Inovasi Media Digital terhadap Minat Belajar

Analisis korelasi dan regresi linier sederhana dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara inovasi media digital dan minat belajar siswa ( $r = 0,62$ ,  $p < 0,01$ ), serta kontribusi sebesar 38% inovasi media digital terhadap minat belajar. Hasil ini mendukung penelitian oleh Wang & Reeves (2007) yang

menemukan bahwa inovasi dalam media digital, seperti interaktivitas dan personalisasi, berperan penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Di sisi lain, penelitian oleh Garrison & Kanuka (2004) mengenai pembelajaran digital menunjukkan bahwa inovasi media digital hanya efektif jika didukung dengan strategi pedagogis yang sesuai. Dalam konteks penelitian ini, meskipun inovasi media digital berkontribusi besar pada minat belajar, efektivitasnya juga bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan media tersebut secara strategis. Ini menunjukkan bahwa meski inovasi media berpengaruh positif, diperlukan peran pendukung dari guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Kebaruan Temuan tentang Pentingnya Kombinasi Aspek Interaktivitas, Kemudahan Penggunaan, dan Tampilan Visual

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi dari interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Temuan ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa bukan hanya satu aspek dari media digital yang mempengaruhi minat belajar, melainkan kombinasi beberapa aspek yang saling melengkapi. Temuan ini memperkaya penelitian terdahulu oleh Johnson et al. (2016) yang hanya fokus pada satu aspek (misalnya, interaktivitas), dengan menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan dan tampilan visual juga penting dalam menarik minat belajar.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa inovasi dalam media pembelajaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa di era digital. Media pembelajaran digital yang interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Kemudahan penggunaan media digital memberikan akses yang lebih baik bagi siswa dalam memahami materi, menjadikan pembelajaran berbasis digital lebih inklusif. Selain itu, tampilan visual yang menarik pada media digital berkontribusi dalam meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara inovasi media digital dan minat belajar, dengan kontribusi inovasi media digital sebesar 38% terhadap peningkatan minat belajar. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa aspek interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan tampilan visual yang menarik adalah komponen penting dalam merancang media pembelajaran digital

yang efektif.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana institusi pendidikan dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dengan memprioritaskan inovasi media yang interaktif dan mudah digunakan. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada efektivitas program pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pengajaran. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran inovasi dalam media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar, yang dapat mengarah pada peningkatan hasil akademis siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan perlu mendukung pengembangan dan penerapan teknologi pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan teori pembelajaran digital dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar melalui media digital, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk merancang kurikulum yang lebih efektif dan relevan di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bower, M., et al. (2020). *Augmented Reality in Education: Theoretical Perspectives and Practical Applications*. *Educational Technology & Society*.
- Chen, C.-H., & Tsai, C.-C. (2018). Effects of Digital Learning Environment on Student Engagement and Academic Performance. *Computers & Education*, 127, 76–86.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
- Hwang, G.-J., & Wu, P.-H. (2014). Applications, Impacts, and Trends of Mobile Learning: A Review of 2008–2012 Publications in Selected SSCI Journals. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 7(1), 1–24.
- Hwang, G.-J., et al. (2019). An Investigation of the Effects of an Adaptive Learning System on Students' Learning Achievements and Attitudes. *British Journal of Educational Technology*, 50(5), 2540–2554.
- Laurillard, D. (2002). *Rethinking University Teaching: A Conversational Framework for the Effective Use of Learning Technologies*. Routledge.
- Mayer, R. E. (2014). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Mayer, R. E. (2017). Using Technology to Support STEM Learning: Evidence from Meta-Analyses and Research Syntheses. *Educational Psychologist*, 52(3), 222–230.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2019). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Pearson Education.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Schunk, D. H. (2016). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.