

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok

Yesasri¹, Desi Armi Eka Putri², Ikhwan³

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

e-mail: yyesasri@gmail.com¹, desiarmiekaputri@ummy.ac.id², ikhwangindo@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa di SMP Negeri 4 Kota Solok, hal ini diduga karena faktor penerapan pembelajaran berbasis digital merupakan unsur yang berpengaruh terhadap pendidikan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Kota Solok yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024, yaitu 105 orang. Dengan teknik sampel acak sederhana, sampel berjumlah 83 orang siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: pembelajaran berbasis digital dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh besaran pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar sebesar 37,2% dan nilai t_{hitung} sebesar 6,930 sedangkan t_{tabel} 1,663 maka hipotesis diterima. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Digital, Motivasi Belajar*

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation of students at SMP Negeri 4 Solok City, this is thought to be because the implementation of digital-based learning is an element that influences student education. This study aims to determine the effect of digital-based learning on the learning motivation of class VIII students in social student subjects at SMP Negeri 4 Solok City. This type of research is quantitative research. The population in the study were all class VIII students at SMP Negeri 4 Solok City who were registered in the 2023/2024 academic year, namely 105 people. with a simple random sampling technique, the sample is 83 students. The analysis technique used is a simple linear regression analysis technique. The results of this study indicate that: digital-based learning with a significance level of 0.05, the magnitude of the influence of digital-based learning on learning motivation is 37.2% and t_{count} value is 6.930 while t_{table} is 1.663, so the hypothesis is accepted. Based on the conclusion of this research, there is a positive and significant influence between digital-based learning on learning motivation.

Keywords: *Digital-Based Learning, Motivation Learning*

PENDAHULUAN

Menurut Fitriani (2017:145) berpendapat pembelajaran digital adalah suatu kesempatan bagi siswa untuk mencari sumber informasi untuk mengakses materi pembelajaran seperti dengan dengan memanfaatkan media yang ada. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital adalah suatu hal yang mampu merangsang seluruh kesadaran siswa saat belajar. Sementara itu pembelajaran digital menurut Nahdi & Jatisunda (2020:117) menyatakan pembelajaran digital merupakan pembelajaran jauh yang diartikan sebagai penyerahan instruksi resmi di mana guru dan siswa terpisah oleh waktu dan tempat. Siswa menggunakan teknologi digital untuk membaca, mengerjakan tugas, membaca jurnal, menggunakan sistem manajemen pembelajaran, mengirim *email* atau *ebook*, melakukan kuis, bergabung dengan forum diskusi, dan banyak lagi. Menurut Ana (2020:232) Pembelajaran digital yaitu sistem pendidikan yang tidak hanya berlangsung dalam

satu ruangan. Akibatnya, komunikasi tatap muka antara siswa dan pendidik dilakukan secara virtual, sehingga tidak ada interaksi langsung.

Pembelajaran berbasis digital adalah jenis pembelajaran di mana teknologi digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hal ini memberikan tersedianya konten yang menarik, *feedback* melalui penilaian yang sistematis, kesempatan belajar yang fleksibel, serta guna memastikan bahwa setiap siswa mencapai potensi maksimalnya untuk sukses. Pembelajaran berbasis digital terdiri dari berbagai aplikasi yang membantu guru dan siswa, termasuk kursus *online*. Pembelajaran berbasis digital juga dapat membantu guru menjadi pengembang profesional dan memberi siswa pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Pembelajaran berbasis digital mendorong guru untuk peka terhadap teknologi yang berkembang dengan cepat. Pembelajaran digital membuat belajar lebih menarik dan membuat siswa bersemangat karena menggunakannya membuat waktu lebih hemat dan tidak membuat siswa bosan. Penggunaan media digital dikatakan lebih praktis karena fokus siswa akan lebih tertuju pada sebuah hal baru yang menimbulkan keingintahuan siswa tentang hal yang akan dipelajari.

Salah satu sekolah di Kota Solok yang menggunakan pembelajaran berbasis digital adalah SMP Negeri 4 Kota Solok, sebagai pilot proyek digitalisasi SMP Negeri 4 Kota Solok terus berusaha untuk mengoptimalkan sarana dan prasarana pendukung agar setiap kegiatan pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal. Salah satunya penggunaan RACHEL (*Remote Area Community Hotspot Education Learning*). Ada dua jenis jaringan *hotspot* yang dipakai yaitu *cinox* dan Telkom. Jaringan *cinox* pada hari biasa kekuatan sinyal yang dipakai sebesar 20 mbps sedangkan pada saat ujian kekuatan sinyal ditingkatkan menjadi 200 mbps. Jaringan Telkom yang digunakan memiliki kekuatan sinyal sebesar 200 mbps. Dengan adanya RACHEL siswa maupun guru tidak perlu lagi khawatir kuota habis, karena bisa mengakses materi pelajaran dan tugas tanpa menggunakan kuota internet yang tentunya hal tersebut bisa menghemat kuota.

SMP Negeri 4 Kota Solok juga menyediakan webinar dan pelatihan *online* untuk para guru agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Guru mengikuti program pelatihan DUGI (Duta Digital Informatika) yang meluncurkan program pelatihan dengan target meningkatkan kapasitas guru dalam pembelajaran digital terutama dalam mengimplementasikan aplikasi-aplikasi *google* dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis digital sudah dilakukan dalam semua tingkatan dan telah berlangsung selama 2 tahun berjalan. Pembelajaran berbasis digital yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Solok yaitu dengan penggunaan laptop bagi guru. Laptop digunakan guru untuk membuat media pembelajaran melalui media digital *canva*, *canva* digunakan guru untuk membuat modul ajar, *powerpoint* dan video pembelajaran yang bisa memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Guru juga memakai laptop untuk membuat soal ujian melalui *google form* dan membuat soal-soal quiz melalui *link quiziz*, *livewordsheet* dan *workwall* dengan *link* tersebut guru menciptakan *quiz* yang bisa menarik siswa untuk semangat belajar. laptop juga digunakan untuk menginput nilai serta mengisi rapor secara *online*. Bagi siswa pembelajaran berbasis digital dilaksanakan menggunakan *smartphone*. Masing-masing siswa sudah memiliki *smarphone*, namun jika ada siswa yang tidak mempunyai *smarphone* sekolah telah menyediakan *chromebook* sebagai pengganti *smarphone*. Siswa menggunakan *smarphone* untuk mengakses materi yang diberikan oleh guru dan mengerjakan soal-soal *quiz* dari guru serta menyelesaikan tugas. Melalui pembelajaran digital guru SMP Negeri 4 Kota Solok memfasilitasi siswa untuk belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi.

Penerapan pembelajaran berbasis digital terbukti mampu menciptakan antusiasme belajar siswa, hingga mereka tidak jenuh saat belajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Harandi (2015:432) yang mengutarakan bahwasanya *e-learning* adalah sebuah aspek yang memberikan pengaruh terhadap motivasi murid untuk belajar, serta berdasarkan penelitian Aurora, Aviva, & Effendi (2019:11) yang menyatakan bahwa antusiasme belajar pelajar dipengaruhi oleh pemakaian media pembelajaran atau *e-learning*. Melalui observasi di lapangan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2023 terlihat masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas hal tersebut nampak ketika proses belajar terjadi diminta untuk mengumpulkan tugas banyak tugas yang tidak selesai, kurang aktif dalam belajar terlihat saat

guru bertanya siswa tersebut banyak diam, tidak mengerjakan latihan saat mendapatkan soal yang sulit ini terlihat ketika di berikan latihan siswa sering mengosongkan jawaban soal, masih ada siswa yang kurang peduli dan mudah bosan dalam belajar nampak di saat materi ajar sedang diberikan siswa sering mengobrol saat guru menyampaikan materi pembelajaran, dan saat guru tidak ada dalam kelas ada beberapa siswa yang berkeliaran di luar kelas. Permasalahan yang terjadi membuat guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Salah satu penyebab permasalahan ini dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran berbasis digital. Melalui observasi pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2023 ada beberapa siswa tidak memanfaatkan internet untuk mencari sumber belajar sendiri dan hanya menerima apa yang diberikan guru saja, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar karena kebanyakan siswa hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, ada beberapa siswa kesulitan dalam mengakses materi serta mengerjakan *quiz* dalam pembelajaran hal ini karena siswa tidak paham menggunakan teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis digital guna menciptakan peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, yang merupakan penelitian berdasarkan positivisme dalam mempelajari populasi dan kumpulan sampel yang nantinya akan diolah data melalui analisa statistik yang dirancang guna menguji hipotesis yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2019:7). Populasi yang dipakai dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Kota Solok yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024. populasi pada penelitian ini ialah 105 orang siswa, yang tersebar di empat kelas terdiri dari kelas VIII Tawadhu sebanyak 25 orang, VIII Zuhud sebanyak 27 orang, VIII Ikhtiar sebanyak 27 orang dan kelas VIII Tawakkal sebanyak 26 orang. Teknik pengambilan sampelnya melalui *simple random sampling* ataupun disebut sebagai sampel acak sederhana, yang pengambilannya mengacu pada sampel individu dari pada populasi acak tanpa mempertimbangkan tingkat stratifikasi populasi. Sesuai dengan teknik yang dipergunakan, diperoleh sampel 83 orang siswa yang terbagi dalam 4 kelas. Berdasarkan pengambilan sampel dengan rumus solvin pada kelas VIII Tawadhu terdapat 20 orang siswa yang menjadi sampel penelitian, pada kelas VIII Zuhud 21 orang siswa, pada kelas VIII Ikhtiar 21 orang siswa, dan pada kelas VIII Tawakkal sebanyak 21 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil pengujian terhadap masing-masing indikator di atas dapat disimpulkan rata-rata persentase variabel Pembelajaran Berbasis Digital (X) sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Rata-rata Persentase Variabel Pembelajaran Berbasis Digital (X)

| Indikator | Persentase | Kriteria |
|---------------------------------|------------|-------------|
| Personalisasi | 69% | Baik |
| Partisipasi Aktif Peserta Didik | 67% | Baik |
| Akseibilitas | 67% | Baik |
| Penilaian | 76% | Baik |
| Rata-rata | 70% | Baik |

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Melalui tabel tersebut variabel Pembelajaran Berbasis Digital rata-rata keseluruhan indikator memiliki persentase sebesar 70% termasuk kriteria Baik artinya indikator yang digunakan pada variabel Pembelajaran Berbasis Digital sudah digunakan dan sesuai dengan komponen yang

telah ditetapkan serta dapat menunjukkan adanya penerapan pembelajaran berbasis digital yang terlaksana dengan baik.

Berdasarkan penjelasan dari masing-masing indikator diatas mampu ditarik kesimpulan rata-rata persentase motivasi belajar (Y) seperti berikut:

Tabel 2. Rangkuman Rata-rata Persentase Variabel Motivasi Belajar (X)

| Indikator | Persentase | Kriteria |
|--|------------|-------------|
| Adanya hasrat dan keinginan berhasil | 85% | Baik Sekali |
| Adanya dorongan dan kebutuhan belajar | 72% | Baik |
| Adanya harapan dan cita-cita masa depan | 82% | Baik Sekali |
| Adanya penghargaan dalam belajar | 78% | Baik |
| Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar | 80% | Baik Sekali |
| Adanya lingkungan belajar yang kondusif | 74% | Baik |
| Rata-rata | 79% | Baik |

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Melalui tabel tersebut variabel Y (Motivasi Belajar) rata-rata keseluruhan indikator memiliki persentase sebesar 79% termasuk kriteria Baik, indikator yang digunakan dapat mengukur motivasi belajar dengan baik. Siswa menunjukkan adanya motivasi belajar yang ada pada diri individu.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis memiliki pengaruh ataupun tidak. Setelah pengujian selesai, nilai uji t antara variabel pembelajaran berbasis digital (X) dan motivasi belajar (Y) didapat. Hasilnya adalah seperti berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji t-parsial

| Variabel | Beta Standardized Coefficients | t _{hitung} | t _{tabel} | sig. |
|-------------------------------|--------------------------------|---------------------|--------------------|-------|
| Pembelajaran Berbasis Digital | 0,610 | 6,930 | 1,663 | 0,000 |

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *Beta Standardized Coefficients* sebesar 0,610, artinya terdapat pengaruh yang positif antara variabel bebas (pembelajaran berbasis digital) terhadap variabel terikat (motivasi belajar), sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $6,930 > t_{tabel}$ sebesar 1,663 oleh karena itu, ada pengaruh signifikan antara variabel bebas (pembelajaran berbasis digital) terhadap variabel terikat (motivasi belajar).

Uji Regresi Linear Sederhana

Penelitian ini melibatkan dua variabel, variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependen*). Oleh karena itu, uji statistik dilakukan dengan menggunakan metode regresi linear sederhana. Tabel berikut menunjukkan uji regresi linear sederhana:

Table 4. Rangkuman Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

| Variabel | F _{hitung} | F _{tabel} | R | R Square | Sig |
|-------------------------------|---------------------|--------------------|-------|----------|-------|
| Pembelajaran Berbasis Digital | 48,032 | 3,96 | 0,610 | 0,372 | 0,000 |

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar $48,032 > F_{tabel}$ sebesar 3,96 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk melihat pengaruh antara variabel pembelajaran berbasis digital (X) terhadap variabel motivasi

belajar (Y). Besar nilai korelasi atau hubungan (R) adalah 0,610, dan koefisien determinasi (R Square) adalah 0,372 dari output tersebut. Ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas, pembelajaran berbasis digital, dengan variabel terikat adalah 37,2%.

Table 5. Rangkuman Persamaan Regresi Linear Sederhana

| Variabel | Koefisien Regresi |
|-----------|-------------------|
| Konstanta | 47,162 |
| X | 0,462 |

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Dari hasil uji regresi linear sederhana di atas, dapat diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = 47,162 + 0,462 X$$

Dari persamaan di atas dapat dinyatakan bahwa:

- 47,162 yang artinya jika penerapan pembelajaran berbasis digital (X) sama dengan 0 maka motivasi belajar siswa sudah ada sebesar 47,162.
- 0,462 yang artinya apabila penerapan pembelajaran berbasis digital dinaikkan 1 maka motivasi belajar sebesar 0,462.

Dari persamaan di atas, maka dapat dianalisis bahwa motivasi belajar siswa sebesar 47,162, sedangkan bila masing-masing responden jawabannya bertambah 1 untuk jawaban penerapan pembelajaran berbasis digital maka diperkirakan persentase motivasi belajar akan naik sebesar 0,462.

Pembahasan

Melalui hasil analisis data statistik uji t, diketahui bahwasanya pengaruh pembelajaran berbasis digital t_{hitung} sebesar 6,930 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,663 hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan nilai *Beta Standardized Coefficients* diperoleh persamaan regresi $Y = 47,162 + 0,462 X$, maka dapat dianalisis bahwa motivasi belajar siswa sebesar 47,162, sedangkan bila masing-masing responden jawabannya bertambah 1 untuk jawaban penerapan pembelajaran berbasis digital maka diperkirakan persentase motivasi belajar akan naik sebesar 0,462. Sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok dengan taraf signifikan 0,05, sementara pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar sebesar 37,2%.

Dari jawaban yang di isi oleh responden dengan kriteria baik persentase 73% pada kalimat "saya bisa menyelesaikan soal quiz yang di berikan guru secara mandiri" hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah guru dapat membantu siswa agar bisa belajar secara mandiri melalui media digital yang ada seperti pelaksanaan quiz yang menarik dalam pembelajaran, ini dapat memotivasi siswa dalam belajar karena bisa menghilangkan rasa bosan siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada pernyataan "saya bisa mengakses link materi ajar yang di bagikan guru" dengan persentase sebesar 69% artinya siswa mudah mengakses materi pembelajaran yang dibagikan oleh guru melalui media digital, hal ini memudahkan siswa dalam menemukan dan memahami materi. Pada "saya bisa mengakses link quiz yang di berikan guru di mana saja" dengan persentase 66%, dengan adanya bantuan internet siswa dan guru mudah dalam melaksanakan pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal-soal quiz yang di berikan guru. Halan ini karena pembelajaran berbasis digital memiliki media yang beragam sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Fitriani (2017:145) yang menyatakan pembelajaran digital suatu kesempatan bagi siswa untuk mencari sumber informasi untuk mengakses materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran berbasis digital motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat sesuai dengan penelitian Fasya Efvinggo (2022:18) yang menunjukkan pengaruh pembelajaran digital (X) terhadap motivasi belajar (Y1) siswa sebesar 76,3%. Hal ini karena pembelajaran digital sangat fleksibel dan memiliki banyak fitur yang dapat disesuaikan. Ini juga memungkinkan siswa belajar di mana saja mereka mau.

Jawaban responden pada pernyataan “saya mudah memahami materi pembelajaran IPS melalui video” kriteria baik dengan persentase 66%. Pada pernyataan “saya bisa menyelesaikan tugas poster yang menarik dalam pembelajaran IPS melalui canva” kriteria baik dengan persentase 62% . Pada pernyataan “saya mengerjakan tugas IPS berupa link *quiziz* yang dibagikan guru” kriteria baik dengan persentase 71%. Pada pernyataan “saya senang mengerjakan soal IPS berupa *game*” kriteria baik dengan persentase 75%. Pada pernyataan “saya senang saat guru memberikan tugas berupa teka-teki silang” kriteria baik dengan persentase 73% dan pada pernyataan “saya senang dengan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan” kriteria baik sekali dengan persentase 89%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis digital menciptakan kesenangan siswa dalam belajar dan membuat siswa mudah dalam menyelesaikan soal-soal quiz yang di berikan guru. Media yang digunakan guru lebih menarik perhatian siswa untuk tetap fokus dalam belajar sehingga adanya pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang lebih banyak variasi.

Penelitian ini didukung oleh pendapat Ramadhani dkk (2021). Menunjukkan bahwa variabel pembelajaran digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar. Dari hasil analisis, menjadi lebih yakin bahwa penggunaan teknologi digital sebagai alat belajar meningkatkan kemunculan motivasi belajar siswa, yang berarti bahwa siswa dapat menghasilkan prestasi belajar yang baik. Juga didukung oleh pendapat Luh sri surya wisma jayanti (2019:52) pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena di anggap dapat memungkinkan terjadinya pembelajaran yang interaktif yang melibatkan guru dan siswa, pembelajaran digital juga menyediakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak hanya monoton ke guru saja sehingga pembelajaran lebih bermakna dan berkualitas tinggi.

Penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Ria Agustina (2023:152) pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ini karena pembelajaran digital membuat siswa merasa bahwa pembelajaran disesuaikan untuk mereka. Siswa juga lebih mampu menghubungkan konsep-konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan lebih baik dalam situasi nyata. Perpaduan multimedia dan interaktivitas pembelajaran digital dapat meningkatkan pengalaman belajar menyenangkan, efektif dan relevan yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan lebih antusias. Juga didukung dengan pendapat Hendra (2023:6) media yang terdapat dalam pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dalam meningkatkan keterlibatan siswa proses belajar dengan menyediakan forum diskusi online, kuis interaktif, dan berbagai kegiatan lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok. Pembelajaran berbasis digital dan motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran digital, di mana pembelajaran digital menyediakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu pembelajaran berbasis digital dan motivasi belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu agar peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, I. (2020). *Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemic COVID-19*. ANUTA, 231–240.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/8073>
- Aurora. Aviva, & Effendi, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang*. Teknik Elektro Vokasiona, 5 (2), 11. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/105133>

- Cut Fitriani, D. (2017). *Kompetensi Profesional Guru dalam pengelolaan Pembelajaran di MTs Muhammadiyah Banda Aceh*. Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, Vol. 5((ISSN 2302-0156)), 145. <https://jurnal.usk.ac.id/JAP/article/view/8246>
- Nahdi, Dede Salim, Mohamad Gilar Jati Sunda. (2020). *Analisis Literasi Digital Calon Guru SD dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom dimasa Pandemi Covid 19*. Jurnal Cakrawala Pendas, 117. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/2133/0>
- Fasya, Efvinggo, J. S. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19*. Journal of Economics and Business Education, 19. <https://journal.inspirasi.or.id/edunusa/article/download/145/57>
- Harandi., S. (2015). *Effects of E-Learning on Students' Motivation*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 181, 432. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815031985>
- Hendra, dkk. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Luh Sri Surya Wisma Jayanti, Made Aldi Suka Mahendra. (2019). *Komik Digital sebagai Motivasi Belajar tentang Kebudayaan*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadhani, Anwar Kasyful, Yulianssyah M. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi dan Kepuasan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 di SMAN 7 Banjarmasin*. ePrints Uniska. Di akses 21 Februari 2024 <http://eprints.uniskabjm.ac.id/8865/1/Artikel%20Ramadhani%2019920023>.
- Ria Agustina, Rukhmana, Pitri, Meirisa. (2023). *Sistem Pendidikan Digital*. In Jakarta: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In Bandung: Alfabeta