

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN AKUN BELAJAR. ID TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Supratman Jayadi¹, Isnaini², Candra³, Aliahardi Winata⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Mataram

Email: supratmanjayadi123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi pembelajaran interaktif dan akun Belajar.id terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran digital abad ke-21. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei terhadap siswa kelas IX A SMP Plus Miftahul Falah yang secara aktif memanfaatkan kedua teknologi tersebut dalam proses belajar. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert lima poin, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, serta regresi linier berganda melalui perangkat lunak SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif (X_1) dan akun Belajar.id (X_2) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y). Variabel X_1 menyumbang 34,2% terhadap variabel Y , dengan koefisien regresi 0,804 ($p < 0,05$), sementara X_2 menyumbang 37,8% dengan koefisien regresi 0,582 dan nilai beta 0,615 ($p < 0,05$). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital berkontribusi positif dalam membentuk motivasi belajar yang adaptif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti aplikasi interaktif dan akun Belajar.id perlu dioptimalkan untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan tantangan pendidikan masa kini.

Kata kunci: Aplikasi Pembelajaran Interaktif, Akun Belajar.id, Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effect of interactive learning applications and Belajar.id accounts on improving student learning motivation in the context of 21st-century digital learning. The approach used is quantitative with a survey method targeting ninth-grade students at SMP Plus Miftahul Falah who actively utilize both technologies in the learning process. The research instrument consists of a five-point Likert scale questionnaire, and the data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, and multiple linear regression through SPSS software. The analysis results indicate that the interactive learning application (X_1) and the

Belajar.id account (X_2) significantly influence students' learning motivation (Y). Variable X_1 contributed 34.2% to variable Y , with a regression coefficient of 0.804 ($p < 0.05$), while X_2 contributed 37.8% with a regression coefficient of 0.582 and a beta value of 0.615 ($p < 0.05$). These findings confirm that the integration of digital technology positively contributes to the formation of adaptive and sustainable learning motivation. Therefore, the use of digital media such as interactive applications and the Belajar.id account needs to be optimized to support more innovative learning transformation that is relevant to the challenges of education today.

Keywords: *Interactive Learning Applications, Belajar.id Accounts, Educational Technology*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang cerdas, kompetitif, dan adaptif terhadap dinamika global ¹. Dalam konteks revolusi digital saat ini, sektor pendidikan dituntut untuk senantiasa berinovasi guna menyajikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna, salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran ². Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi secara lebih efisien, melainkan juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif, variatif, dan menarik secara visual maupun konseptual ³.

Motivasi belajar merupakan salah satu determinan utama dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Secara konseptual, motivasi belajar terdiri atas beberapa dimensi penting, antara lain: (1) Ketekunan dalam belajar, yang ditandai dengan konsistensi peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan kemauan untuk terus belajar meskipun menghadapi kesulitan; (2) Minat terhadap materi pembelajaran, yang tercermin dari adanya rasa ingin tahu, perhatian, dan ketertarikan yang mendalam terhadap topik yang dipelajari; serta (3) Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan capaian

¹ Liza Savira, 'Peran Guru Pada Transformasi Pendidikan Dalam Menyongsong Generasi Emas 2045', *Al-Madaris Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 4.2 (2024), 28–36 <<https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.132>>.

² Nola Agustin and others, 'Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran', *Journal Educational Research and Development*, 01.04 (2025), 407–11. <<https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/460>>

³ Ella Septiani and others, 'Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi dan Media Interaktif', 05.1 (2025), 27–35. <<https://doi.org/10.54892/jpgmi.v5i01.460>>

yang lebih baik karena mereka terlibat secara kognitif dan afektif dalam proses pendidikan ⁴. Namun demikian, di sekolah masih banyak tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam ⁵. Pemanfaatan akun Belajar.id secara maksimal memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan terstruktur Akses terhadap berbagai platform digital yang terintegrasi dalam akun tersebut, seperti Google Classroom dan Google Drive, memungkinkan siswa mengatur waktu belajar, mengelola tugas, serta mengakses sumber belajar secara lebih efisien dan berkelanjutan ⁶.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai platform digital kini dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran ⁷. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kontribusi signifikan dalam transformasi sistem pendidikan, khususnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21 ⁸. Perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis digital menjadi semakin relevan, terutama setelah dicanangkannya berbagai kebijakan pendidikan nasional yang mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran ⁹. Salah satu bentuk implementasinya adalah penyediaan akun Belajar.id oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Akun ini dirancang sebagai identitas digital resmi bagi siswa dan tenaga pendidik dalam mengakses berbagai

⁴ Yuni Listya Owada Siahaan and Rini Intansari Meilani, 'Sistem Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap Di Sebuah SMK Swasta Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4.2 (2019), 141 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>>.

⁵ Firmina Mea and others, 'Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan', *Inculco Journal of Christian Education*, 4.3 (2024), 252–75.

⁶ Dewa Gede Keramas Pradnyana and I Ketut Sudarsana, 'Pemanfaatan Tools GWEF Dan Kebijakan Akun Belajar ID Untuk Meningkatkan Kompetensi Pendidik Dalam Pembelajaran Kolaboratif, Komunikatif, Dan Atraktif Di SMP Negeri 1 Bangli', *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4.4 (2024), 81–93 <<https://doi.org/10.37329/metta.v4i4.3528>>.

⁷ Eka Sartika, 'Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi', *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11.2 (2021), 173–82.

⁸ Aisyah Anggraeni, Darmansyah, and Yanti Fitri, 'Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (2023), 5463–77.

⁹ Suyati Nur Rahma and Universitas Pgri Madiun, 'Pemanfaatan Akun Belajar . Id Kemdikbud Pada Masa Pandemi', 1.1 (2021), 125–47.

layanan pembelajaran berbasis daring seperti Google Workspace for Education, termasuk Google Classroom, Google Meet, serta penyimpanan berbasis cloud ¹⁰.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan akun belajar.id terhadap peningkatan motivasi belajar salah satunya ¹¹. Rahmawati (2022) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan secara optimal terhadap Google Workspace melalui akun Belajar.id dari Kemendikbud. Pengembangan ini memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong kreativitas siswa dan guru, memperluas akses belajar, serta mendukung pembelajaran sepanjang hayat dan keterampilan abad ke-21. Namun, kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran daring. Solusi yang diusulkan meliputi penetapan strategi yang tepat, pelatihan, dan berbagi pengalaman melalui media sosial antar guru ¹².

Fitriani (2024) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran menggunakan Canva merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain media pembelajaran variatif. Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, tugas guru adalah menyajikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan membangkitkan pemikirannya agar mendorong peserta didik termotivasi untuk belajar menjadi peserta didik yang memiliki SDM unggul dan berprofil pelajar pancasila ¹³. Nuzullailila (2022) menemukan bahwa penggunaan media Google Site terbukti meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Sosial. Terjadi peningkatan partisipasi dan nilai siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Mayoritas siswa menilai Google Site mudah diakses, menarik, dan membantu pemahaman materi ¹⁴.

Nyoman Satriawan (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa Akun Belajar.id di Sekolah Penggerak Lombok Barat digunakan untuk pengembangan guru, media pembelajaran, dan asesmen. Kendala utamanya adalah rendahnya kompetensi dan motivasi guru serta keterbatasan sarana. Solusinya melalui

¹⁰ Agus Nyoman Satriawan, 'JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara <https://jicnusantara.com/index.php/jicn> Vol: 1 No: 3, Juni-Juli 2024 E-ISSN: 3046-4560 Implementation Of The Use Of Belajar.Id Accounts In West Lombok Regency Driving Schools', *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1.3 (2024), 4020–34.

¹¹ (Amaliyah et al., 2023; Mas'ud B et al., 2024; Candra Dewi, 2024; Fitriani et al., 2024; Ndukang et al., 2024; Numertayasa, 2024; Nuzullailila & Novianto, 2022; Rahmawati et al., 2022; Riyadi, 2022; widiastari & puspita, 2024)

¹² Rahmawati et al., (2022)

¹³ Fitriani et al., (2024)

¹⁴ Nuzullailila & Novianto, (2022)

workshop, KKG, komunitas belajar, dan pendampingan ¹⁵. Irawati (2025) menjelaskan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran setelah workshop optimalisasi penggunaan aplikasi Quizziz dan Akun Belajar. id, dengan N-Gain 0,62 (kategori sedang). Guru lebih memahami penggunaan Quizizz, dan siswa lebih aktif serta tertarik belajar. Disarankan workshop lanjutan dan penelitian kuantitatif untuk mengukur pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar ¹⁶.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa pemanfaatan akun Belajar.id dan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Google Site, Canva, serta Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi guru, namun sebagian besar studi tersebut masih terbatas pada pendekatan kualitatif atau hanya berfokus pada satu jenis aplikasi secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan akun belajar.id terhadap peningkatan motivasi belajar, sekaligus meninjau bagaimana integrasi keduanya dapat membentuk motivasi belajar yang lebih kuat, adaptif, dan berkelanjutan dalam pembelajaran digital abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survei guna menginvestigasi pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif serta pemanfaatan akun Belajar.id terhadap motivasi belajar peserta didik ¹⁷. Terdapat dua variabel independen dalam studi ini, yaitu penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif (X_1) dan penggunaan akun Belajar.id (X_2), sedangkan variabel dependennya adalah motivasi belajar peserta didik (Y). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa angket tertutup menggunakan skala Likert lima Tingkat (1 sampai 5 interval), mulai dari kategori "*sangat tidak setuju*" hingga "*sangat setuju*". Populasi dalam penelitian ini mencakup siswa kelas IX A dan IX B di SMP Plus Miftahul Falah yang telah mengimplementasikan akun Belajar.id serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu siswa kelas IX A yang aktif dalam penggunaan akun Belajar.id dan terlibat dalam proses pembelajaran berbasis digital.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan serangkaian uji deskriptif statistik, uji normalitas,

¹⁵ Nyoman Satriawan, (2024)

¹⁶ Irawati et al., (2025)

¹⁷ Wahyu Azwar, 'Influence of Moral Education , Organizational Involvement , and Social Participation on Environmental Awareness Attitudes', 2019, 218–31.

dan uji regresi linier berganda (Model Summery, ANOVA dan Coefisien), untuk mengukur pengaruh simultan variabel independen terhadap variabel dependen. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman mengenai efektivitas pemanfaatan teknologi pendidikan dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas IX di SMP Plus Miftahul Falah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan akun Belajar.id terhadap motivasi belajar peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IX A SMP Plus Miftahul Falah yang secara aktif menggunakan akun Belajar.id dalam proses pembelajaran berbasis digital. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert lima poin, terdiri atas 10 butir Soal yang merepresentasikan variabel X1 (penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif), X2 (penggunaan akun Belajar.id) dan variabel Y (motivasi belajar). Adapun hasil uji validitas instrumen dilakukan melalui analisis korelasi item-total dan sementara uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi internal butir instrument seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Validitas Soal Pre Test

Soal	T Hitung	T Tabel	Nilai sig
Soal 1	0.639**	0,361	0.000
Soal 2	0.623**	0,361	0,000
Soal 3	0.574**	0,361	0,001
Soal 4	0.638**	0,361	0,000
Soal 5	0.681**	0,361	0,000
Soal 6	0.711**	0,361	0,000
Soal 7	0.754**	0,361	0,000
Soal 8	0.465**	0,361	0,010
Soal 9	0.563**	0,361	0,001
Soal 10	0.301	0,361	0,106

Tabel 1 menjelaskan hasil uji validitas dalam analisis yang dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment antara skor setiap item dengan skor total instrumen. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 30 orang, diperoleh nilai T tabel sebesar 0,361 pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) = 28. Sebuah item dinyatakan valid apabila nilai T hitung

melebihi T tabel dan memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sembilan dari sepuluh butir pernyataan, yakni soal nomor 1 sampai 9, memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai T hitung > T tabel dan signifikansi < 0,05. Dengan demikian, kesembilan item tersebut dianggap valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Namun, item nomor 10 menunjukkan nilai T hitung sebesar 0,301 dan signifikansi 0,106, yang berada di bawah nilai T tabel dan di atas batas signifikansi. Oleh karena itu, item tersebut tidak memenuhi syarat validitas dan disarankan untuk direvisi atau dieliminasi agar kualitas instrumen tetap terjaga. Sedangkan Hasil uji Reabilitas statistik seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Reabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	10

Tabel 2 menjelaskan hasil uji reliabilitas yang menunjukkan bahwa nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,792 dengan jumlah item sebanyak 10 butir soal. Nilai ini lebih besar dari batas minimum reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,70, sehingga termasuk dalam kategori reliabilitas yang cukup tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang memadai dimana setiap butir soal dalam angket mampu mengukur variabel secara konsisten. Sehingga instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam mengumpulkan data terkait pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan akun Belajar.id terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapun Uji validitas untuk soal Post Test seperti pada table 3.

Tabel 3. Uji Validas Soal Post Test

Soal	r Tabel	r Hitung	Nilai Sig
1	0,667**	0,361	0,000
2	0,654**	0,361	0,000
3	0,512**	0,361	0,004
4	0,655**	0,361	0,000
5	0,647**	0,361	0,000
6	0,691**	0,361	0,000
7	0,794**	0,361	0,000
8	0,512**	0,361	0,004
9	0,674**	0,361	0,000
10	0,674**	0,361	0,000

Tabel 3 menjelaskan hasil analisis uji validitas untuk pos test terhadap sepuluh butir soal pilihan ganda dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment yang diketahui bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai r tabel sebesar 0,361 pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan jumlah responden sebanyak 30 orang (derajat kebebasan = 28). Selain itu, seluruh butir soal menunjukkan nilai signifikansi (p) yang berada di bawah 0,05 yakni antara 0,000 hingga 0,004. Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh item dalam instrumen telah memenuhi persyaratan validitas, karena memiliki hubungan yang signifikan dan positif dengan skor total. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kesepuluh butir soal termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian dalam konteks pembelajaran. Tingginya tingkat validitas tersebut mengindikasikan bahwa setiap butir soal secara konsisten mampu mengukur aspek yang dituju serta memberikan kontribusi yang substansial terhadap keseluruhan konstruk yang dievaluasi. Sedangkan hasil uji reabilitas statistik seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Realibilitas Post Test

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	10

Tabel 4 menunjukkan hasil analisis reliabilitas untuk post test terhadap instrumen yang terdiri atas 10 butir soal, diperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,845. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tergolong tinggi. Merujuk pada standar interpretasi nilai Cronbach's Alpha, rentang nilai antara 0,80 hingga 0,89 menunjukkan bahwa suatu instrumen memiliki reliabilitas yang baik, yang berarti seluruh butir dalam instrumen menunjukkan keterkaitan yang kuat dan konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud. Oleh karena itu, instrumen ini dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam konteks evaluasi pembelajaran. Tingkat reliabilitas yang tinggi ini juga menandakan bahwa data yang dihasilkan dari penggunaan instrumen tersebut bersifat stabil dan dapat diandalkan untuk pengukuran ulang dalam kondisi yang sebanding. Hasil uji deskriptif statistik seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Descriptive Statistics
Descriptive Statistics

	N	Rang e	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviasi on	Varian ce	Kurtosis	
	Statist ic	Statist ic	Statisti c	Statistic	Statist ic	Statisti c	Statisti c	Statist ic	Std. Err or
X1	30	16	72	88	79.53	4.321	18.671	-.614	.833
X2	30	22	68	90	80.60	6.284	39.490	-.447	.833
Y1	30	24	70	94	79.67	5.944	35.333	-.223	.833
Valid N (listwi se)	30								

Tabel 5 menyajikan hasil analisis statistik deskriptif terhadap tiga variabel penelitian, yaitu X1, X2 dan Y1. Masing-masing variabel dianalisis berdasarkan jumlah data (N) rentang, nilai minimum dan maksimum, rata-rata, simpangan baku, varians, serta kurtosis. Variabel X1 memiliki jumlah data sebanyak 30 dengan rentang nilai 16 nilai minimum 72 dan maksimum 88, serta rata-rata sebesar 79,53 yang menunjukkan kecenderungan nilai cukup tinggi. Simpangan baku sebesar 4,321 dan varians 18,671 menunjukkan penyebaran data yang relatif rendah, sedangkan nilai kurtosis -0,614 mengindikasikan distribusi yang cenderung datar (platykurtik). Variabel X2 memiliki rentang nilai 22 dengan nilai minimum 68 dan maksimum 90 serta rata-rata sebesar 80,60. Simpangan baku sebesar 6,284 dan varians sebesar 39,490 menunjukkan penyebaran yang sedikit lebih besar dibanding X1 dengan nilai kurtosis -0,447 yang juga mengarah pada distribusi yang relatif datar. Adapun variabel Y1 memiliki rentang nilai 24, nilai minimum 70 dan maksimum 94, serta rata-rata sebesar 79,67. Nilai simpangan baku 5,944 dan varians 35,333 menunjukkan variasi data yang sedang, dan nilai kurtosis -0,223 menandakan distribusi data mendekati normal. Secara umum, ketiga variabel menunjukkan rata-rata yang relatif tinggi dan penyebaran data yang tidak ekstrem, dengan kecenderungan distribusi yang sedikit mendatar, sehingga data dapat

dikatakan cukup representatif untuk dianalisis lebih lanjut dalam uji inferensial. Untuk hasil uji Normalitas seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1	.139	30	.146	.958	30	.273
X2	.129	30	.200*	.953	30	.207
Y1	.098	30	.200*	.969	30	.508

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6 menyajikan hasil uji normalitas untuk variabel X1, X2, dan Y1 menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan. Hasil uji pada variabel X1 menunjukkan nilai signifikansi 0,146 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,273 (Shapiro-Wilk), pada variabel X2 sebesar 0,200 dan 0,207, serta pada variabel Y1 sebesar 0,200 dan 0,508. Seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05, yang mengindikasikan bahwa ketiga variabel berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada variabel X1, X2, dan Y1 memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik lanjutan dapat dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil Uji Regresi Linier Model Summary Variabel X1-Y1 seperti pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linier Model Summary Variabel X1-Y1**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.584 ^a	.342	.318	4.909

a. Predictors: (Constant), X1

Tabel 7 menunjukkan hasil uji regresi linier sederhana antara variabel X1 sebagai prediktor (variabel bebas) dan Y1 sebagai variabel terikat. Berdasarkan output pada bagian Model Summary, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,584, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan positif antara variabel X1 dan Y1. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,342 mengindikasikan bahwa sebesar 34,2% variabel Y1 dapat dijelaskan oleh variabel X1, sedangkan sisanya sebesar 65,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model

ini. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,318 mengoreksi nilai R Square agar lebih akurat terhadap jumlah sampel dan jumlah variabel dalam model. Sementara itu, nilai Standard Error of the Estimate sebesar 4,909 menunjukkan besar kesalahan estimasi rata-rata dalam memprediksi nilai Y1 berdasarkan X1. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel X1 memiliki pengaruh yang cukup terhadap Y1 dan model regresi linier ini layak digunakan sebagai dasar analisis lanjutan. Hasil uji regresi linier model anova variabel X1-Y1 seperti pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linier Model Anova Variabel X1-Y1

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	350.003	1	350.003	14.526	.001 ^b
Residual	674.663	28	24.095		
Total	1024.667	29			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), X1

Tabel 8 menyajikan hasil analisis regresi linier sederhana melalui uji ANOVA (Analysis of Variance) untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel X1 terhadap Y1. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai Sum of Squares Regression sebesar 350,003 dengan derajat kebebasan (df) 1 dan Mean Square Regression sebesar 350,003. Sementara itu, Sum of Squares Residual sebesar 674,663 dengan df 28 dan Mean Square Residual sebesar 24,095. Nilai F hitung yang diperoleh sebesar 14,526 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang dibentuk adalah signifikan secara statistik, atau dengan kata lain, variabel X1 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y1. Sehingga dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antara X1 dan Y1, sehingga model regresi linier ini dapat digunakan untuk menjelaskan variasi dalam variabel Y1 berdasarkan variabel X1. Sedangkan hasil uji regresi linier model coefficients variabel X1-Y1 seperti pada table 9.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linier Model Coefficients Variabel X1-Y1
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15.723	16.801		.936	.357
X1	.804	.211	.584	3.811	.001

a. Dependent Variable: Y1

Tabel 9 menyajikan hasil uji regresi linier sederhana pada bagian coefficients, yang menunjukkan besarnya kontribusi variabel X1 dalam memengaruhi variabel Y1 secara kuantitatif. Berdasarkan hasil tersebut, nilai konstanta (intersep) sebesar 15,723 dengan nilai signifikansi sebesar 0,357, yang berarti secara statistik tidak signifikan. Koefisien regresi tak terstandarisasi (B) untuk variabel X1 adalah sebesar 0,804 dengan standard error sebesar 0,211, nilai t hitung sebesar 3,811, dan tingkat signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1 berpengaruh signifikan terhadap Y1. Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada X1 akan meningkatkan nilai Y1 sebesar 0,804 satuan, dengan asumsi variabel lain konstan. Selain itu, nilai Beta terstandarisasi sebesar 0,584 menunjukkan bahwa X1 memberikan kontribusi yang cukup besar dalam menjelaskan variabilitas Y1. Sehingga, hasil ini mengonfirmasi bahwa X1 merupakan prediktor yang signifikan dan positif terhadap Y1 dalam model regresi linier ini. Hasil Uji Regresi Linier Model Summary Variabel X2-Y1 Seperti pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Linier Model Summary Variabel X2-Y1
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.615 ^a	.378	.356	4.771

a. Predictors: (Constant), X2

Tabel 10 menunjukkan hasil regresi linier sederhana antara variabel X2 dan Y1. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,615 mengindikasikan hubungan yang cukup kuat dan positif. Nilai R Square sebesar 0,378 menunjukkan bahwa 37,8% variasi Y1 dapat dijelaskan oleh X2, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain. Adjusted R Square sebesar 0,356 memperkuat keandalan model dan nilai

Standard Error of the Estimate sebesar 4,771 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi. Secara keseluruhan, X2 memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap Y1 dan model layak digunakan untuk analisis lebih lanjut. Adapun hasil uji regresi linier model anova variabel X2-Y1 Seperti pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji Regresi Linier Model Anova Variabel X2-Y1
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	387.317	1	387.317	17.016	.000 ^b
Residual	637.349	28	22.762		
Total	1024.667	29			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), X2

Tabel 11 menunjukkan hasil uji ANOVA untuk regresi linier antara variabel X2 dan Y1. Nilai F hitung sebesar 17,016 dengan nilai signifikansi 0,000, yang jauh di bawah 0,05, menunjukkan bahwa model regresi signifikan secara statistik. Artinya, variabel X2 berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y1. Sehingga model regresi ini layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara X2 dan Y1. Adapun hasil uji regresi linier model coefficients variabel X2-Y1 seperti pada table 12.

Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linier Model Coefficients Variabel X2-Y1
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	32.793	11.397		2.877	.008
X2	.582	.141	.615	4.125	.000

a. Dependent Variable: Y1

Tabel 12 menunjukkan bahwa variabel X2 berpengaruh signifikan terhadap Y1. Nilai koefisien regresi tak terstandarisasi (B) sebesar 0,582 dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada X2 akan meningkatkan Y1 sebesar 0,582 satuan. Nilai t hitung sebesar 4,125 menguatkan signifikansi pengaruh tersebut. Koefisien Beta terstandarisasi sebesar 0,615 menunjukkan kontribusi kuat X2 terhadap Y1. Sehingga, X2 merupakan prediktor yang signifikan dan positif terhadap Y1 dalam model regresi ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif (X1) dan pemanfaatan akun Belajar.id (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik (Y1) seperti yang dijelaskan oleh ¹⁸. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar item pernyataan pada pretest dan seluruh item pada post-test berada dalam kategori valid, serta memiliki konsistensi internal yang tinggi berdasarkan nilai Cronbach's Alpha. Dari hasil analisis deskriptif, rata-rata skor variabel X1, X2, dan Y1 menunjukkan kecenderungan yang tinggi, dengan penyebaran data yang tidak ekstrem dan distribusi yang mendekati normal. ¹⁹juga menjelaskan bahwa peserta didik umumnya memiliki tingkat motivasi belajar yang baik ketika terlibat dalam pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui penggunaan aplikasi interaktif dan platform Belajar.id.

Selanjutnya untuk hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa baik X1 maupun X2 secara signifikan memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Variabel X1 memberikan kontribusi sebesar 34,2% terhadap Y1, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,804 ($p < 0,05$), yang berarti bahwa peningkatan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif secara langsung akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, variabel X2 memberikan kontribusi yang lebih besar, yaitu sebesar 37,8% terhadap Y1 dengan koefisien regresi sebesar 0,582 ($p < 0,05$), menandakan bahwa pemanfaatan akun Belajar.id secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Nilai beta terstandarisasi X2 sebesar 0,615 juga menunjukkan bahwa pengaruhnya cukup kuat dibandingkan X1. Temuan ini sesuai dengan penelitian ²⁰ yang menguatkan argumen bahwa integrasi teknologi pendidikan tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat dan keaktifan peserta didik. Sehingga guru dan institusi pendidikan disarankan untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang adaptif dan interaktif guna mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan akun Belajar.id secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi yang menunjukkan

¹⁸ Hendi et al., (2020)

¹⁹ Widjayanti et al., (2018)

²⁰ & Mustafida Mafruhah, Sulistiani, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang', *Pendidikan Islam*, 4.7 (2019), 24–29.

bahwa kedua variabel independen memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap variabel dependen, yakni motivasi belajar, dengan nilai signifikansi yang memenuhi kriteria statistik. Selain itu, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian juga telah teruji secara empiris, serta data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran daring atau berbasis digital di jenjang pendidikan menengah pertama.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian dengan melibatkan lebih dari satu kelas atau sekolah guna meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, pendekatan campuran (mixed methods) dapat digunakan untuk menggali lebih dalam persepsi dan pengalaman siswa terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran digital dan akun Belajar.id. Variabel lain seperti keterlibatan belajar, hasil belajar kognitif, atau kepuasan terhadap media pembelajaran digital juga dapat dianalisis sebagai bagian dari pengaruh teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nola, Nur Faizah, Merika Setiawati, and Hendri Budi Utama, 'Integrasi Teknologi Dalam Kurikulum Pendidikan untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran', *Journal Educational Research and Development*, 01.04 (2025), 407–11. <<https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/460>>
- Amaliyah, Rezki, Murtafiah, Nursafitri Amin, Nur Rahma, Radiah, Nurhikma, and others, 'Workshop Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Technological Knowledge (TK) Guru SDN No. 60 Lembang', ... *Journal of Community* ..., 5.2 (2023), 94–111 <<https://doi.org/10.19105/pjce.v5i2.10493>>
- Anggraeni, Aisyah, Darmansyah, and Yanti Fitri, 'Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (2023), 5463–77 <<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11453>>
- Azwar, Wahyu, 'Influence of Moral Education , Organizational Involvement , and Social Participation on Environmental Awareness Attitudes', 2019, 218–31 <<https://doi.org/10.37640/jip.v16i2.2046>>

- B, Mas'ud, Marwati Abd. Malik, Nelly Julia, Nurul Mujahidah, Putri Sasmita, Sarthicha Silmar, and others, 'Praktik Baik Pemanfaatan Quizizz Sebagai Asesmen Yang Menyenangkan dalam Menghadapi Era Digitalisasi', *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4.3 (2024), 913–19 <<https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.874>>
- Candra Dewi, Anita, 'Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Manusia Di Era Digital', *Jrgi*, 3.3 (2024), 169<<https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.473>>
- Fitriani, Ria, Friska Ria Sitorus, Salim -, and Putri Khairani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6.1 (2024), 38–46 <<https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.4658>>
- Hendi, Asrean, Caswita Caswita, and Een Yayah Haenilah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2020 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>>
- Keramas Pradnyana, Dewa Gede, and I Ketut Sudarsana, 'Pemanfaatan Tools GWEF Dan Kebijakan Akun Belajar ID Untuk Meningkatkan Kompetensi Pendidik Dalam Pembelajaran Kolaboratif, Komunikatif, Dan Atraktif Di SMP Negeri 1 Bangli', *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4.4 (2024), 81–93 <<https://doi.org/10.37329/metta.v4i4.3528>>
- Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang', *Pendidikan Islam*, 4.7 (2019), 24–29
- Mea, Firmina, Sekolah Tinggi, Agama Kristen, Anak Bangsa, Kreativitas Guru, Inovasi Guru, and others, 'Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan', *Inculco Journal of Christian Education*, 4.3 (2024), 252–75
- Ndukang, Sardina, Getrudis Wilhelmina Nau, and Hildegardis Missa, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Mendesain LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SMP dan SMA Se-Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur', *Jurnal Vokasi*, 8.3 (2024), 379 <<https://doi.org/10.30811/vokasi.v8i3.5630>>
- Numertayasa, I Wayan, 'Pelatihan Menggunakan Media Pembelajaran Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Desa Pesaban', 4.2 (2024), 52–65
- Nuzullailila, Asih, and Victor Novianto, 'Penggunaan Media Google Site Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VII SMP', *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3 (2022), 16–23 <<https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.284>>

- Nyoman Satriawan, Agus, 'Implementation Of The Use Of Belajar.Id Accounts In West Lombok Regency Driving Schools', *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1.3 (2024), 4020–34<<https://jicnusantara.com/index.php/jicn>>
- Rahma, Suyati Nur, and Universitas PGRI Madiun, 'Pemanfaatan Akun Belajar . Id Kemdikbud Pada Masa Pandemi', 1.1 (2021), 125–47
- Rahmawati, Silvi, Muhammad Ridwan Effendi, and Dyah Wulandari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace dengan Optimalisasi Akun Belajar.Id', *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 3.01 (2022), 1–24 <<https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>>
- Rustin Cuit SDB Slamet Riyadi, Gemma, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar', *SHEs: Conference Series*, 5.5 (2022), 1488–94<<https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84789>>
- Sartika, Eka, 'Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran di Masa Pandemi', *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 11.2 (2021), 173–82<<https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i2.14038>>
- Savira, Liza, 'Peran Guru pada Transformasi Pendidikan dalam Menyongsong Generasi Emas 2045', *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4.2 (2024), 28–36 <<https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.132>>
- Septiani, Ella, Niki Sasi Kirani, Syifa Azzahra Riyadi, and Apri Wahyudi, 'Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi dan Media Interaktif', 05.1 (2025), 27–35<<https://doi.org/10.54892/jpgmi.v5i01.460>>
- Siahaan, Yuni Listya Owada, and Rini Intansari Meilani, 'Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4.2 (2019), 141 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>>
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita, 'Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Namburu', *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4.4 (2024), 215–22 <<https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>>
- Widjayanti, Wigita Rezky, Titin Masfingatin, and Reza Kusuma Setyansah, 'Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2018 <<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>>