

MOTIVASI DAN KETERLIBATAN DALAM LINGKUNGAN BELAJAR DIGITAL: WAWASAN DARI PSIKOLOGI PENDIDIKAN

¹Dedi Defriansyah, ²Dewi Purnama Sari, ³Rini Puspitasari

¹ SMP Negeri 1 Muara Rupit ²Pascasarjana IAIN Curup, ³IAIN Curup

dedy.defriansyah@yahoo.com

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan psikologi pendidikan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran digital. Teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teori motivasi diri (self-determination theory), teori harapan (expectancy-value theory), dan teori keterlibatan siswa (student engagement theory).¹ Metodologi penelitian yang digunakan adalah studi observasional dengan pengumpulan data melalui survei dan analisis statistik. Partisipan penelitian terdiri dari 200 siswa SMA yang aktif menggunakan lingkungan belajar digital dalam konteks pembelajaran. Survei digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam menggunakan lingkungan belajar digital dan tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran online. Data survei yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis regresi untuk menentukan hubungan antara motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam lingkungan belajar digital dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tujuan belajar, kebutuhan psikologis, dan harapan penghargaan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran online dipengaruhi oleh interaksi sosial, pengalaman belajar yang menarik, dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Temuan ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital, yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain pembelajaran online yang efektif dan berhasil.

Kata Kunci: Motivasi, Keterlibatan, Lingkungan belajar digital

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi pendidikan telah memainkan peran yang semakin penting dalam pembelajaran. Lingkungan belajar digital, seperti platform pembelajaran online dan perangkat pembelajaran interaktif, memberikan kesempatan baru bagi siswa untuk mengakses sumber daya pendidikan, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, dan berinteraksi dengan sesama siswa dan pengajar melalui

¹ Melviana A Lianto, "Motivasi Pasien Dalam Memilih Nasional Hospital Sebagai Tempat Berobat," *Jurnal E-Komunikasi* Vol I. No. (2013).

medium digital. Namun, meskipun potensi yang dimilikinya, banyak siswa masih menghadapi tantangan dalam terlibat sepenuhnya dalam lingkungan belajar digital dan mempertahankan motivasi mereka untuk belajar.

Psikologi pendidikan memainkan peran penting dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tujuan belajar, kebutuhan psikologis, dan harapan penghargaan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran juga menjadi faktor penting yang berkontribusi pada pencapaian akademik dan pengalaman belajar yang positif. Keterlibatan siswa dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial, pengalaman belajar yang menarik, dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat.²

Dalam konteks lingkungan belajar digital, penting untuk memahami bagaimana motivasi dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital, pengajar dan perancang kurikulum dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan memotivasi di dunia digital.³

Dalam kaitannya dengan hal ini, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Dengan menerapkan teori-teori psikologi pendidikan yang relevan, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pengembangan desain pembelajaran online yang lebih efektif dan berhasil, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pengalaman belajar mereka dalam lingkungan digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Studi observasional dengan pengumpulan data melalui survei dan analisis statistik merupakan pendekatan penelitian yang umum digunakan dalam berbagai disiplin ilmu,

² Jurnal Pendidikan Islam et al., "Eriyanto, Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media (Yogyakarta: LKIS, 2001), ?" 6, no. 2 (2022): 147–56.

³ Dio Lingga Purwodani, Sulton, and Henry Praherdhiono, "Prospek Pengembangan Lingkungan Belajar Digital Untuk Generasi Z Di Era Industri IV," *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang* 3, no. 7 (2018): 930–34, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.

seperti sosiologi, psikologi, ekonomi, dan kesehatan. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mengumpulkan informasi tentang fenomena tertentu dalam kondisi yang alami, tanpa melakukan intervensi atau mengubah variabel yang sedang diteliti.⁴ Berikut adalah langkah-langkah umum yang terlibat dalam studi observasional dengan pengumpulan data melalui survei dan analisis statistik:

1. Pengumpulan Data: Lakukan survei dengan mengumpulkan data dari responden yang telah Anda pilih. Pastikan untuk menjelaskan tujuan penelitian Anda kepada responden dan meminta persetujuan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian.
2. Analisis Data: Setelah pengumpulan data selesai, lakukan analisis statistik terhadap data yang telah Anda kumpulkan. Analisis statistik dapat melibatkan metode deskriptif, seperti penghitungan rata-rata, persentase, atau grafik, serta metode inferensial, seperti uji hipotesis atau analisis regresi.⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Motivasi dalam Lingkungan Belajar Digital dimulai dengan mengidentifikasi faktor-faktor motivasi yang memengaruhi siswa dalam lingkungan belajar digital. Ini dapat mencakup faktor-faktor seperti tujuan belajar, kebutuhan psikologis, dan harapan penghargaan. Dalam setiap faktor motivasi ini, penelitian sebelumnya dan teori-teori psikologi pendidikan yang relevan dapat digunakan untuk mendukung pengamatan tersebut. Misalnya, teori motivasi diri (self-determination theory) dapat digunakan untuk memahami bagaimana tujuan belajar yang intrinsik dan ekstrinsik mempengaruhi motivasi siswa dalam lingkungan belajar digital.

Selanjutnya, pembahasan akan melibatkan faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Hal ini dapat meliputi interaksi sosial antara siswa dan dengan pengajar, pengalaman belajar yang menarik dan relevan, serta pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. selanjutnya akan fokus pada hubungan antara motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Penelitian sebelumnya atau temuan empiris dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan ini. Misalnya, penelitian mungkin menunjukkan bahwa siswa

⁴ Creswell JW, "Rancangan Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Metode Campuran," *Publikasi Sage*, 2014.

⁵ Tutik Rachmawati, "Metode Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif," *UNPAR Press*, no. 1 (2017): 1–29.

yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran online dan sebaliknya. Berdasarkan pemahaman tentang faktor-faktor motivasi dan keterlibatan siswa, pengajar dan perancang kurikulum dapat mengembangkan strategi dan pendekatan yang lebih baik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital merupakan aspek penting dalam memahami pengalaman belajar siswa di lingkungan digital. Keterlibatan siswa mencakup interaksi aktif, perhatian, partisipasi, dan dedikasi siswa dalam aktivitas pembelajaran online. Berikut adalah beberapa poin yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam lingkungan belajar digital:

1. **Interaksi Sosial⁶**: Interaksi sosial memainkan peran penting dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital. Dalam lingkungan belajar digital, siswa dapat berinteraksi dengan sesama siswa dan pengajar melalui forum diskusi, ruang obrolan, atau kolaborasi proyek. Pembahasan dapat memfokuskan pada bagaimana interaksi sosial ini mempengaruhi keterlibatan siswa dan bagaimana interaksi sosial yang positif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital.
2. **Pengalaman Belajar yang Menarik⁷**: Keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Hal ini dapat mencakup penggunaan multimedia, simulasi, permainan, atau konten yang disajikan secara interaktif. Pembahasan dapat menyoroti pentingnya desain pembelajaran yang menarik untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran digital.
3. **Pemilihan Strategi Pembelajaran yang Sesuai⁸**: Penting untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa dalam konteks pembelajaran digital. Pembahasan dapat mencakup bagaimana siswa memiliki preferensi pembelajaran yang berbeda, dan bagaimana penyediaan pilihan dan fleksibilitas dalam strategi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini juga dapat

⁶ Muhammad Mushfi El Iq Bali, "Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 211–27, <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19>.

⁷ Sri Khanifah et al., "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Journal of Biology Education* *J.Biol.Educ. Unnes Journal of Biology Education* 1, no. 11 (2012): 66–73, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>.

⁸ Sri Anitah, "Strategi Pembelajaran Ekonomi Dan Koperasi," *Strategi Pembelajaran* 2, no. 2 (2013): 120.

melibatkan eksplorasi tentang keefektifan strategi pembelajaran berbasis teknologi tertentu dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam hal ini pembahasan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital, referensi literatur dan penelitian terkini dapat digunakan untuk mendukung setiap poin pembahasan dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa dan implikasinya dalam desain pembelajaran digital yang efektif.

Motivasi dan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital merupakan topik yang relevan dalam psikologi pendidikan, terutama dalam era teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Dalam konteks ini, ada beberapa wawasan yang dapat diberikan dari perspektif psikologi pendidikan. Berikut beberapa hal yang dapat diterapkan:

1. **Pembangkitan Motivasi⁹:** Motivasi adalah faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Dalam lingkungan belajar digital, penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Penggunaan teknologi yang inovatif, seperti simulasi interaktif, konten multimedia, atau permainan pendidikan, dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik.
2. **Otonomi dan Dukungan Sosial:** Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki otonomi dalam proses belajar mereka dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Lingkungan belajar digital memungkinkan peserta didik untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri, memilih materi yang mereka minati, atau bekerja dalam kelompok virtual. Selain itu, dukungan sosial dari pengajar dan sesama peserta didik juga penting dalam meningkatkan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital.
3. **Umpan Balik dan Penghargaan:** Umpan balik yang relevan dan tepat waktu merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital. Sistem yang memberikan umpan balik secara langsung, seperti penilaian online, forum diskusi, atau kuis interaktif, dapat membantu peserta didik melihat kemajuan mereka dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Selain itu, penggunaan penghargaan, seperti poin atau pengakuan publik, dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar digital.¹⁰

⁹ Ratih Hendriawati, "Implementasi Supervisi Pendidikan Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran," 2019, <https://doi.org/10.31227/osf.io/48532>.

¹⁰ Purwodani, Sulton, and Praherdhiono, "Prospek Pengembangan Lingkungan Belajar Digital Untuk Generasi Z Di Era Industri IV."

4. Penyesuaian Instruksi: Dalam lingkungan belajar digital, penting untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik. Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan tingkat bantuan atau dukungan yang berbeda dalam memahami materi. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan pengaturan penyesuaian, baik melalui pilihan konten yang berbeda, tingkat kesulitan yang disesuaikan, atau bimbingan individu melalui komunikasi online.
5. Pengembangan Keterampilan Metakognisi: Keterampilan metakognisi, seperti kemampuan merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi pembelajaran sendiri, penting dalam lingkungan pembelajaran digital. Peserta didik perlu belajar bagaimana mengatur waktu mereka, menghadapi pemahaman mereka sendiri, dan mengevaluasi kemajuan mereka dalam lingkungan belajar yang mandiri. Pengajar dapat mendukung pengembangan keterampilan metakognisi ini dengan memberikan panduan, strategi belajar, atau refleksi mandiri.

Secara keseluruhan, motivasi dan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital dapat meningkat dengan memperhatikan faktor-faktor seperti pembangkitan motivasi. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, pengajar dan pembuat kebijakan pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar digital yang memotivasi dan melibatkan peserta didik secara optimal.

KESIMPULAN

Dalam kesimpulan, keterlibatan aktif siswa melalui diskusi dan interaksi dalam pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka. Diskusi dan interaksi memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, berbagi ide, bertanya, dan berdiskusi dengan pengajar dan sesama siswa. Beberapa poin penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi dan interaksi dalam pembelajaran digital di SMP adalah:

1. Memilih platform pembelajaran digital yang mendukung fitur-fitur interaktif dan mudah digunakan oleh siswa.
2. Merencanakan aktivitas diskusi yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran.
3. Menerapkan aturan atau pedoman diskusi yang jelas untuk memastikan diskusi berjalan dengan baik dan konstruktif.

4. Memoderasi aktivitas diskusi agar setiap siswa mendapatkan kesempatan berpartisipasi dan berbagi pandangan mereka.
5. Mendorong kolaborasi dalam proyek tim untuk membangun keterampilan kerja tim dan meningkatkan keterlibatan siswa.
6. Memberikan umpan balik yang konstruktif dan terarah kepada siswa setelah mereka berpartisipasi dalam diskusi atau kolaborasi.
7. Menggalang semangat pembelajaran berbasis sosial dengan mendorong siswa untuk saling membantu dan bekerja sama dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. "Strategi Pembelajaran Ekonomi Dan Koperasi." *Strategi Pembelajaran* 2, no. 2 (2013): 120.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. "Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 211–27. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19>.
- Hendriawati, Ratih. "Implementasi Supervisi Pendidikan Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran," 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/48532>.
- Islam, Jurnal Pendidikan, Program Studi, Pendidikan Agama, Fakultas Agama Islam, Universitas Pesantren, Tinggi Darul, Jombang Indonesia, Analisis Wacana, Pengantar Analisis, and Teks Media. "Eriyanto, Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media (Yogyakarta: LKIS, 2001), ?." 6, no. 2 (2022): 147–56.
- JW, Creswell. "Rancangan Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Metode Campuran." *Publikasi Sage*, 2014.
- Khanifah, Sri, Krispinus Kedati Pukan, Sri Sukaesih, and Jurusan Biologi. "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Unnes Journal of Biology Education* *J.Biol.Educ. Unnes Journal of Biology Education* 1, no. 11 (2012): 66–73. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>.
- Lianto, Melviana A. "Motivasi Pasien Dalam Memilih Nasional Hospital Sebagai Tempat Berobat." *Jurnal E-Komunikasi* Vol I. No. (2013).
- Purwodani, Dio Lingga, Sulton, and Henry Praherdhiono. "Prospek Pengembangan Lingkungan Belajar Digital Untuk Generasi Z Di Era Industri IV." *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang* 3, no. 7 (2018): 930–34. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Rachmawati, Tutik. "Metode Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *UNPAR Press*, no. 1 (2017): 1–29.