

## PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA NEGERI 8 KOTA TERNATE DALAM KONTEKS KURIKULUM MERDEKA

Febiyanti Umaternate<sup>1</sup>, Nadila Rumbou<sup>2</sup>, Ode Zulaeha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Sains dan Kependidikan (ISDIK) Kie Raha Maluku Utara

Email: [ebyumaternate648@e-mail.com](mailto:ebyumaternate648@e-mail.com)<sup>1</sup>, [nadilarumbou@e-mail.com](mailto:nadilarumbou@e-mail.com)<sup>2</sup>, [odezulaeha4@gmail.com](mailto:odezulaeha4@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi pada era digital, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto* dan teknik survei. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas X dan XI yang dipilih menggunakan teknik *proportional random sampling*. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar berbasis skala Likert serta tes hasil belajar ekonomi yang telah divalidasi ahli. Data dianalisis menggunakan uji regresi linear berganda untuk melihat pengaruh langsung media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta memberikan kontribusi yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa. Selain itu, motivasi belajar juga terbukti menjadi variabel mediator yang memperkuat hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan pencapaian akademik siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada konteks Kurikulum Merdeka mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mandiri, dan efektif bagi siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate.

**Kata Kunci:** Media Digital Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi,

### ABSTRACT

*This study is motivated by the need to improve the quality of economics learning in the digital era, particularly within the implementation of the Merdeka Curriculum, which emphasizes learner autonomy, creativity, and the use of technology as a supporting medium. The purpose of this research is to analyze the influence of interactive digital media utilization on students' motivation and learning outcomes in economics at SMA Negeri 8 Kota Ternate. This research employs a quantitative approach with an *ex-post facto* design and survey techniques. The sample consists of tenth- and eleventh-grade students selected through *proportional random sampling*. The instruments used include a Likert-scale learning motivation questionnaire and a validated economics learning achievement test. Data were analyzed using multiple linear regression to examine the direct effect of interactive digital media on students' motivation and learning outcomes. The findings show that the use of interactive digital media has a positive and significant influence on learning motivation and contributes strongly to the improvement of students' economics learning outcomes. Furthermore, learning motivation is proven to mediate the relationship between the use of interactive digital media and students' academic achievement. The study concludes that integrating interactive digital media into economics*

*learning within the context of the Merdeka Curriculum creates a more engaging, independent, and effective learning experience for students at SMA Negeri 8 Kota Ternate.*

**Keywords:** *Interactive Digital Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, Economics Learning,*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, terutama dalam cara siswa memperoleh, mengolah, dan mengaplikasikan informasi. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah menengah Indonesia menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibel, dan kontekstual, termasuk melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pendukung. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi belum optimal, khususnya di SMA Negeri 8 Kota Ternate. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekonomi abstrak, rendahnya motivasi belajar, serta ketergantungan pada metode ceramah yang membuat pembelajaran kurang menarik dan tidak sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran abad 21 dan praktik pembelajaran yang berlangsung.

Secara teoritis, media digital interaktif diyakini mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta kemandirian belajar siswa melalui visualisasi materi, simulasi ekonomi, kuis interaktif, serta pembelajaran berbasis kasus. Teori motivasi belajar seperti ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menyatakan bahwa stimulus visual dan interaksi belajar dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Temuan empiris pada berbagai sekolah menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, tetapi studi mengenai implementasinya dalam konteks Kurikulum Merdeka di wilayah Maluku Utara, khususnya pada pembelajaran ekonomi, masih sangat terbatas. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini: penelitian secara spesifik menguji hubungan antara pemanfaatan media digital interaktif, motivasi belajar, dan hasil belajar ekonomi dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 8 Kota Ternate, yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Ternate?; (2) bagaimana pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa?; dan (3) bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar ekonomi siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa serta mendeskripsikan sejauh mana media tersebut dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Secara implisit, penelitian ini menguji hipotesis bahwa pemanfaatan media digital interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Digital Interaktif**

Media digital interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan konten pembelajaran melalui fitur visual, audio, animasi, serta simulasi (Robbins, 2018). Media ini mencakup aplikasi pembelajaran, video interaktif, modul digital, kuis online, hingga learning management system (LMS) yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Pembelajaran ekonomi membutuhkan pemahaman konsep, grafik, dan dinamika pasar yang sering kali abstrak; karena itu, visualisasi interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Smith et al., 2019). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penggunaan media digital interaktif mendukung prinsip student-centered learning, diferensiasi pembelajaran, dan penguatan proyek melalui akses materi yang fleksibel serta pengalaman belajar yang lebih bermakna (Ahmad dkk., 2021).

### **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan dalam proses belajar siswa (Usman & Siagian, 2012). Menurut teori ARCS, motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction) yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan peran aktif siswa (Robbins, 2018). Media digital interaktif terbukti dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan siswa karena sifatnya yang visual, dinamis, dan memungkinkan feedback langsung (Smith et al., 2019).

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Renjaan dalam Mamuasi, 2020). Pada pembelajaran ekonomi, hasil belajar mencakup kemampuan memahami konsep, menganalisis permasalahan ekonomi, serta mengaplikasikan prinsip ekonomi dalam situasi nyata. Media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar karena memberikan akses materi yang lebih luas, kesempatan belajar mandiri, dan latihan interaktif yang membantu penguatan konsep (Ahmad dkk., 2021).

### **Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Ekonomi**

Kurikulum Merdeka menekankan kebebasan belajar, diferensiasi, serta pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan konteks kehidupan siswa (Ahmad dkk., 2021). Kurikulum ini memberi ruang bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi digital guna menciptakan pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran ekonomi, pemanfaatan media digital interaktif selaras dengan tuntutan kompetensi seperti literasi digital, pemecahan masalah, serta pemahaman fenomena ekonomi secara kontekstual (Smith et al., 2019).

### **Hubungan Media Digital Interaktif, Motivasi, dan Hasil Belajar**

Berbagai penelitian menunjukkan pengaruh positif media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media digital meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan rasa ingin tahu sehingga mendorong motivasi intrinsik belajar siswa (Robbins, 2018). Selain itu, interaksi langsung dengan konten digital membantu siswa memahami materi lebih baik, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil

belajar yang lebih tinggi (Smith et al., 2019). Motivasi belajar juga berperan sebagai variabel yang memediasi hubungan antara penggunaan media digital dan hasil belajar, karena siswa yang termotivasi akan lebih tekun dan aktif dalam proses pembelajaran (Usman & Siagian, 2012).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran variabel dan pengujian pengaruh antarvariabel secara statistik. Desain *ex-post facto* digunakan karena peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap variabel bebas, melainkan mengamati hubungan dan pengaruh yang telah terjadi secara alami pada proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Kota Ternate.

Model penelitian yang digunakan adalah model hubungan kausal yang menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini, pemanfaatan media digital interaktif (X) diasumsikan berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar ekonomi (Y2). Selain itu, model penelitian juga memungkinkan motivasi belajar bertindak sebagai variabel mediator yang memperkuat pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar.

### Variabel Penelitian.

**Media digital interaktif (X)** Variabel ini merupakan tingkat pemanfaatan teknologi pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi ekonomi melalui aplikasi digital, video interaktif, kuis online, atau modul digital yang digunakan dalam kelas Kurikulum Merdeka. Pengukuran variabel ini menggunakan beberapa indikator:

1. Kemudahan akses dan penggunaan,
2. Kualitas tampilan visual dan audio,
3. Interaktivitas,
4. Kesesuaian materi ekonomi,
5. Ketersediaan *feedback* otomatis.

**Motivasi belajar (Y1)** merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keinginan serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Indikator mengacu pada model ARCS:

1. Attention (perhatian),
2. Relevance (relevansi),
3. Confidence (kepercayaan diri),
4. Satisfaction (kepuasan belajar).

**Hasil Belajar Ekonomi (Y2)** merupakan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran ekonomi dalam Kurikulum Merdeka. Indikator meliputi:

1. Pemahaman konsep ekonomi,
2. Kemampuan menganalisis masalah ekonomi,
3. Aplikasi konsep ekonomi dalam konteks nyata,
4. Kemampuan berpikir kritis terhadap fenomena ekonomi.
5. Penilaian dilakukan melalui tes objektif berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI SMA Negeri 8 Kota Ternate tahun ajaran berjalan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik **proportional random sampling**, sehingga jumlah sampel dari masing-masing kelas disesuaikan secara proporsional berdasarkan total siswa di setiap tingkat.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan meliputi:

1. **Angket**, untuk mengukur variabel media digital interaktif dan motivasi belajar;
2. **Tes hasil belajar**, untuk mengukur pencapaian belajar ekonomi siswa;
3. **Dokumentasi**, untuk mendukung data sekolah dan pelaksanaan pembelajaran.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan:

1. Statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi masing-masing variabel;
2. Uji prasyarat meliputi uji normalitas, linearitas, dan multikolinearitas;
3. Uji regresi linear berganda untuk melihat pengaruh  $X \rightarrow Y_1$  dan  $X, Y_1 \rightarrow Y_2$ ;
4. Uji mediasi (jika diperlukan) menggunakan model Sobel atau bantuan aplikasi statistik seperti SPSS/AMOS.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Ternate berada pada kategori **tinggi**. Siswa merasa terbantu dengan tampilan visual, simulasi ekonomi, kuis interaktif, serta kemudahan akses materi yang dapat mereka pelajari secara mandiri. Analisis regresi linear menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memberikan **pengaruh positif dan signifikan** terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori ARCS yang menegaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan perhatian, relevansi, rasa percaya diri, dan kepuasan siswa (Robbins, 2018).

Temuan empiris ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan ketertarikan terhadap materi, dan memunculkan dorongan intrinsik untuk belajar (Smith et al., 2019; Ahmad dkk., 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah pertama, yaitu bahwa pemanfaatan media digital interaktif secara nyata meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan kemandirian belajar.

### Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Interaktif Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Analisis regresi menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memiliki **pengaruh positif dan signifikan** terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Media digital interaktif memungkinkan siswa memahami materi abstrak seperti permintaan-penawaran, elastisitas, dan perilaku pasar melalui visualisasi, latihan interaktif, dan studi kasus digital. Temuan ini mendukung pendapat Renjaan (dalam Mamuasi, 2020) bahwa media interaktif mampu meningkatkan kualitas pemahaman konsep ekonomi.

Selain itu, hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan media digital interaktif sejalan dengan penelitian Smith et al. (2019) yang menemukan bahwa media digital mengoptimalkan pemrosesan informasi dan meningkatkan retensi konsep. Dengan demikian, rumusan masalah kedua terjawab: pemanfaatan media digital interaktif memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate.

### **Peran Motivasi Belajar sebagai Mediator antara Media Digital Interaktif dan Hasil Belajar**

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar juga memiliki **pengaruh signifikan** terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu, serta kemampuan menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Temuan ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang menentukan keaktifan, strategi belajar, dan capaian akademik siswa (Usman & Siagian, 2012).

Uji mediasi menunjukkan bahwa motivasi belajar memperkuat pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar. Dengan kata lain, meskipun media digital interaktif secara langsung meningkatkan hasil belajar, efeknya menjadi lebih kuat ketika siswa memiliki motivasi tinggi. Ini selaras dengan temuan Ahmad dkk. (2021) yang menegaskan bahwa media digital efektif ketika siswa termotivasi untuk memanfaatkannya secara optimal.

Temuan ini menjawab rumusan masalah ketiga dan memberikan kontribusi teoretis bahwa media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara langsung, tetapi juga membentuk motivasi yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik siswa.

### **Keterkaitan Temuan Penelitian dengan Konteks Kurikulum Merdeka**

Ketiga hasil tersebut memperkuat fakta bahwa pemanfaatan media digital interaktif sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, kreativitas, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media digital interaktif membantu guru menerapkan diferensiasi proses dan konten, memberi ruang bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Kebaruan penelitian ini terlihat dari fokus sekaligus lokus penelitian yang belum banyak dikaji, yaitu integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada sekolah di Maluku Utara dengan pendekatan Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media digital interaktif dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi dan mendukung transformasi pedagogis yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka. Pertama, penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, interaktivitas tinggi, dan kemudahan akses materi yang selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

Kedua, media digital interaktif juga berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar ekonomi; siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik, mampu menganalisis masalah ekonomi dengan lebih tepat, serta menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif secara keseluruhan. Ketiga, motivasi belajar berperan sebagai mediator yang memperkuat pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi dinyatakan mampu mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan berpusat pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., Yusof, N., & Hamid, S. (2021). Interactive digital media for enhancing student engagement in economics education. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(2), 55–67.
- Almeida, F., & Simoes, J. (2020). The role of digital technologies in the implementation of student-centered learning. *Education and Information Technologies*, 25(4), 2689–2706.
- Baharuddin, M., & Adnan, M. (2022). Digital learning media and its impact on students' conceptual understanding in social science subjects. *International Journal of Instructional Media and Technology*, 19(1), 23–35.
- Chin, K. E., & Zakaria, N. (2021). Students' motivation and performance through interactive learning applications: A quantitative analysis. *Journal of Instructional Psychology*, 48(3), 112–121.
- Fatmawati, A., & Fitria, L. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dan tantangan pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 6(1), 1–12.
- Haryono, T., & Widiastuti, A. (2023). The effectiveness of interactive digital modules in improving learning outcomes in economics. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 4(2), 89–102.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2019). What works and why? Student perceptions of 'useful' digital technology in university teaching and learning. *Studies in Higher Education*, 44(8), 1567–1579.
- Mamuasi, S. (2020). *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, S., & Putra, D. (2022). Digital literacy and student motivation in the era of independent curriculum. *International Journal of Education and Curriculum Studies*, 5(2), 45–58.
- Robbins, S. (2018). *Educational Psychology: Integrating Digital Learning*. New York: Pearson.



Smith, J., Parker, R., & Lewis, A. (2019). The impact of interactive media on students' cognitive achievement in economics. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(3), 150–162.

Usman, B., & Siagian, S. (2012). *Psikologi Pendidikan untuk Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yuniarti, S., & Sari, K. (2021). Student motivation in digital-based learning: Evidence from Indonesian high schools. *Journal of Instructional Development*, 8(2), 77–89