

## Digitalisasi Pendidikan dan Motivasi Belajar Siswa

Nurliana Rahmasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

### ARTICLE INFO

**Article history:**

DOI:

[10.30595/pssh.v30i.xx](https://doi.org/10.30595/pssh.v30i.xx)

Submitted:

March 10, 2026

Accepted:

April 14, 2026

Published:

May 19, 2026

**Keywords:**

Digitalisasi Pendidikan;  
Motivasi Belajar; Media  
Interaktif; Kemandirian  
Belajar; Tantangan Teknologi

### ABSTRACT

Digitalisasi pendidikan merupakan proses integrasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak digitalisasi pendidikan terhadap motivasi belajar siswa, mengidentifikasi bentuk-bentuk teknologi yang digunakan, serta menganalisis tantangan dan upaya optimalisasinya. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif seperti video, animasi, gamifikasi, dan Learning Management System (LMS) memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta kemandirian belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi juga terbukti berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa di lingkungan digital. Namun demikian, implementasi digitalisasi pendidikan masih menghadapi beberapa tantangan utama, seperti distraksi digital (kecanduan gadget), kesenjangan akses teknologi, serta rendahnya literasi digital guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan sinergi dan dukungan nyata dari guru, orang tua, serta kebijakan pendidikan yang tepat guna menyediakan infrastruktur yang memadai dan meningkatkan kecakapan digital agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



**Corresponding Author:**

**Nurliana Rahmasari**

Magister Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan K.H Ahmad Dahlan, Kota Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.

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

## 1. INTRODUCTION

Digitalisasi pendidikan merupakan proses integrasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi. Pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, Learning Management System (LMS), serta pembelajaran daring memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Digitalisasi pendidikan juga memungkinkan siswa memperoleh akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, mandiri, dan mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

## 2. RESULTS AND DISCUSSIONS

### 2.1 Digitalisasi Pendidikan dan Motivasi Belajar

#### 1. Dampak Positif terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Digitalisasi pendidikan umumnya memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital seperti video edukatif, animasi, gamifikasi, kuis interaktif, dan aplikasi pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat meningkatkan antusiasme siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, fleksibilitas pembelajaran digital memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini dapat meningkatkan kemandirian belajar serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajarannya.

## 2. Bentuk Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Beberapa bentuk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran digital antara lain:

- a. Video dan Animasi Pembelajaran  
Video pembelajaran dan animasi interaktif membantu siswa memahami materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami.
- b. Gamifikasi dan Aplikasi Pembelajaran  
Gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui sistem poin, kuis, maupun tantangan pembelajaran.
- c. Learning Management System (LMS)  
LMS dan e-learning memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan pembelajaran, pengumpulan tugas, dan komunikasi antara guru dengan siswa.
- d. Proyek Kreatif Digital  
Pembelajaran berbasis proyek digital mampu meningkatkan kreativitas siswa serta mendorong motivasi untuk menghasilkan karya.

## 3. Peran Motivasi dalam Pembelajaran Digital

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital. Motivasi yang tinggi membantu siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, motivasi belajar juga berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik siswa di lingkungan pembelajaran digital.

### 2.2 Tantangan dan Upaya Optimalisasi

#### 1. Tantangan Digitalisasi Pendidikan

- a. Distraksi Digital dan Kecanduan Gadget  
Penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menyebabkan distraksi belajar dan menurunkan fokus siswa.
- b. Kesenjangan Akses Teknologi  
Tidak semua siswa memiliki perangkat dan akses internet yang memadai sehingga menimbulkan ketimpangan dalam pembelajaran.
- c. Rendahnya Literasi Digital  
Kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi masih menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran digital.

### 2.3 Upaya Optimalisasi Pembelajaran Digital

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis digital antara lain:

- a. Meningkatkan literasi digital guru dan siswa.
- b. Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan variatif.
- c. Memberikan pendampingan dan pengawasan dari guru serta orang tua.
- d. Menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai.
- e. Mengembangkan kebijakan pendidikan berbasis teknologi.

Kontribusi khas artikel ini terletak pada gagasan integrasi antara digitalisasi pendidikan, psikologi motivasi, dan prinsip human-centered learning melalui konsep Digital Learning Well-being. Model konseptual ini menempatkan teknologi bukan sebagai pengganti peran manusia, tetapi sebagai alat untuk memperkuat potensi psikologis siswa agar mampu menjadi pembelajar mandiri, kreatif, dan adaptif dalam masyarakat berbasis teknologi. Kedua, guru perlu menerapkan pembelajaran berbasis personalisasi dengan memanfaatkan teknologi adaptif yang memungkinkan materi, tingkat kesulitan, dan umpan balik disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Ketiga, literasi digital perlu diperluas menjadi literasi digital-psikologis, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara kritis sekaligus memahami dampaknya terhadap perilaku, emosi, dan hubungan sosial. Untuk menghadapi tantangan pendidikan pada era Society 5.0, diperlukan strategi yang menggabungkan kecanggihan teknologi dengan pendekatan humanistik. Pertama, sekolah perlu mengembangkan model Digital Learning

Well-being, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kesehatan psikologis siswa melalui pengaturan waktu layar, penguatan regulasi diri, dan pendampingan emosional. Rekomendasi Strategi Inovatif Pembelajaran Digital Era Society 5.0. Dalam perspektif psikologi kognitif, keberhasilan pembelajaran digital juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengelola informasi. Mayer (2009) menjelaskan bahwa desain multimedia pembelajaran perlu memperhatikan prinsip pengolahan informasi agar siswa tidak mengalami kelebihan beban kognitif. Oleh sebab itu, penggunaan video, animasi, dan aplikasi digital perlu dirancang secara sederhana, fokus, dan sesuai karakteristik perkembangan peserta didik.

Selain efikasi diri, teori Self-Determination Theory dari Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa motivasi belajar berkembang optimal ketika kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, terpenuhi. Pembelajaran digital dapat mendukung kebutuhan otonomi melalui fleksibilitas belajar, meningkatkan kompetensi melalui umpan balik cepat dari aplikasi pembelajaran, serta membangun keterhubungan melalui kolaborasi virtual. Namun, apabila penggunaan teknologi tidak dirancang secara pedagogis, teknologi justru dapat meningkatkan beban kognitif, distraksi, dan penurunan konsentrasi belajar. Digitalisasi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan perubahan media pembelajaran, tetapi juga membawa perubahan pada proses psikologis siswa dalam belajar. Dari perspektif psikologi pendidikan, teknologi digital dapat memengaruhi motivasi, perhatian, regulasi diri, efikasi diri, serta keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Menurut Bandura (1997), efikasi diri memiliki peran penting dalam menentukan keyakinan individu terhadap kemampuannya menyelesaikan tugas. Dalam konteks pembelajaran digital, siswa yang memiliki efikasi diri tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, mengeksplorasi sumber belajar, dan menyelesaikan aktivitas akademik secara mandiri. Penguatan Analisis Psikologis dalam Digitalisasi Pendidikan Era Society 5.0

## 2.4 Rekomendasi Strategis Optimalisasi Digitalisasi

### **Pendidikan di Era Society 5.0**

Menghadapi perkembangan pendidikan pada era Society 5.0, digitalisasi pendidikan tidak cukup hanya berorientasi pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi harus diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada manusia (human-centered learning). Teknologi perlu menjadi sarana untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, karakter, dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan beberapa strategi inovatif sebagai berikut.

- a. **Pengembangan Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) yang Personal dan Adaptif**  
 Sekolah perlu mulai mengembangkan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang mampu memberikan pengalaman belajar sesuai kebutuhan individu siswa. Melalui sistem pembelajaran adaptif, materi, tingkat kesulitan soal, serta umpan balik dapat disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan setiap siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi AI sebagai pendukung untuk menganalisis hasil belajar siswa, mengidentifikasi kesulitan akademik, serta merancang intervensi pembelajaran yang lebih tepat.  
 Implementasi ini sejalan dengan konsep Society 5.0 yang menempatkan teknologi sebagai alat untuk membantu manusia menyelesaikan permasalahan secara lebih efektif, bukan menggantikan peran manusia. Dalam konteks pendidikan, guru tetap menjadi fasilitator utama yang memberikan pendampingan emosional, nilai karakter, dan penguatan hubungan sosial dalam proses belajar.
- b. **Penerapan Model Blended Learning dan Hybrid Learning yang Fleksibel**  
 Sekolah perlu mengembangkan model pembelajaran kombinasi (blended learning) yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran digital. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel melalui berbagai sumber digital, namun tetap mendapatkan interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya. Penerapan strategi ini dapat dilakukan melalui penggunaan Learning Management System (LMS), forum diskusi digital, proyek kolaboratif daring, serta evaluasi berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk membangun pengetahuan secara aktif dan mandiri.
- c. **Penguatan Literasi Digital, Literasi Informasi, dan Etika Digital**  
 Era Society 5.0 membutuhkan siswa yang tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis dalam memilih, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital. Oleh sebab itu, sekolah perlu memasukkan program literasi digital secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran.  
 Program tersebut dapat dilakukan melalui:
  - pelatihan keamanan digital dan perlindungan data pribadi;
  - pembelajaran mengenai etika berkomunikasi di ruang digital;

- pelatihan kemampuan mengevaluasi kredibilitas informasi;
- pembiasaan penggunaan teknologi secara produktif.

Strategi ini penting untuk mengatasi permasalahan distraksi digital dan penggunaan gadget yang kurang terarah sebagaimana menjadi salah satu tantangan utama digitalisasi pendidikan.

d. Implementasi Gamifikasi dan Project-Based Learning Digital

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan proyek digital. Gamifikasi dapat diterapkan melalui sistem penghargaan, tantangan belajar, kuis interaktif, serta kompetisi akademik yang sehat. Sementara itu, pembelajaran berbasis proyek digital dapat mendorong siswa menghasilkan karya nyata seperti video edukasi, podcast, aplikasi sederhana, desain digital, atau portofolio daring. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah.

e. Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Program

Pengembangan Profesional Berkelanjutan

Guru memiliki peran utama dalam keberhasilan transformasi digital pendidikan. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan program pengembangan kompetensi digital guru secara berkelanjutan, bukan hanya pelatihan penggunaan aplikasi, tetapi juga kemampuan merancang pembelajaran digital yang bermakna.

Program yang dapat diterapkan antara lain:

- pelatihan desain pembelajaran berbasis teknologi;
- komunitas praktik guru digital (digital teacher community);
- pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif;
- pengembangan kemampuan menggunakan analisis data pembelajaran.

Dengan peningkatan kompetensi tersebut, teknologi dapat digunakan secara pedagogis dan tidak sekadar menjadi alat administratif.

f. Membangun Ekosistem Digital Sekolah yang Kolaboratif

Optimalisasi digitalisasi pendidikan membutuhkan kerja sama antara sekolah, pemerintah, orang tua, dan masyarakat. Sekolah dapat membangun ekosistem digital melalui penyediaan pusat sumber belajar digital, layanan konsultasi teknologi bagi siswa dan orang tua, serta kebijakan penggunaan perangkat digital yang sehat. Orang tua juga perlu diberikan edukasi mengenai pendampingan penggunaan teknologi agar penggunaan gadget di rumah tetap mendukung proses belajar. Kolaborasi ini menjadi penting karena keberhasilan transformasi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga kesiapan budaya belajar masyarakat.

g. Penerapan Sistem Evaluasi Pembelajaran Berbasis Data

Sekolah dapat memanfaatkan teknologi analisis data pembelajaran (learning analytics) untuk memantau perkembangan akademik dan motivasi belajar siswa. Data aktivitas belajar digital dapat digunakan untuk mengetahui pola belajar siswa, tingkat keterlibatan, serta kebutuhan dukungan akademik. Dengan pendekatan berbasis data, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan mencegah siswa mengalami kesulitan belajar secara berkelanjutan. Berdasarkan berbagai strategi tersebut, digitalisasi pendidikan dalam era Society 5.0 harus diarahkan pada keseimbangan antara kecanggihan teknologi dan nilai kemanusiaan. Teknologi bukan hanya menjadi media penyampaian materi, tetapi menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang personal, inklusif, kreatif, dan mampu membentuk generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman.

### 3. CONCLUSIONS

Digitalisasi pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta kemandirian belajar siswa. Meskipun demikian, implementasi digitalisasi pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan seperti distraksi digital, kesenjangan akses teknologi, dan rendahnya literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari guru, orang tua, serta kebijakan pendidikan yang tepat agar pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal. Dengan pengelolaan yang baik, digitalisasi pendidikan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

### REFERENCES

- Cahyani, N., Mahrani, S., Matanari, D., Sihombing, R., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2025). Dampak Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*.
- Darmansah, T., Hasibuan, E., Ul, A., Ray, M., Harahap, M., Aulia, S., & Harahap, F. (2024). Peran Kebijakan

- Pendidikan Berbasis Teknologi dan Motivasi Siswa di Era Digital. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Febrianti, N., & Pritasari, A. (2024). Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Hasanah, F., & Setiawan, T. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri. *Indonesian Journal of Educational Science*.
- Kurniawan, A., Adrias, A., & Syam, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Laila, D., Izzatul, R., & Miftah, M. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Implementasi dan Dampak Teknologi Pembelajaran. *Journal of Science and Technology: Alpha*.
- Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M., & Herman, H. (2022). The Influence of Digital Literature, Creativity, and Learning Motivation Era Society 5.0 on Student Learning Outcomes. *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*.
- Murip, D., Sembiring, M., & Ramdhani, S. (2024). Pengaruh Literasi Digital, Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA*.
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & B. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan Indonesia: Analisis Kebijakan dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Permana, B., Ainun, L., H., & Herlambang, Y. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*.
- Riswan, D., Diana, Z., Yuniawan, E., & Rohmadi, S. (2024). Peran Motivasi Belajar antara Literasi Digital dan Kemandirian Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*.
- Sari, L. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*.
- Silitonga, M., & Zaharah, Z. (2023). Pentingnya Teknologi pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan di Masa Bencana Kabut Asap Akibat Kebakaran Hutan dan Lahan di Kota Jambi. *BIODIK*.
- Sinaga, N., Verentia, C., Sitanggang, B., Siahaan, I., & Manurung, A. (2024). Digital Dharma: Transformasi Digitalisasi Pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Nasional Indonesia*.
- Tanjung, R., Ritonga, A., Abdullah, B., Siregar, N., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*.
- Wahyuanda, R. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Abad 21, Kompetensi Digital, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMKN 1 Bogor. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Zukupli, Z., Amri, H., Irawaty, I., Bitu, Y., & Patty, E. (2025). Pembelajaran Daring: Teknologi dan Inovasi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Referensi tambahan: Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*.