EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DKV SMK SETIH SETIO 2 BUNGO

Richo Nofriyanto[1], Fauziah[2], Fitri Yanti[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[123]
E-mail: richonofriyanto@gmail.com[1], fauziah.novel@gmail.com[2], dofina.fy@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Setih Setio 2 Bungo, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Populasi berjumlah 57 siswa dan sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu 29 siswa kelas X DKV 2. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan IBM SPSS Statistics 26 melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, uji t, koefisien determinasi, dan uji multivariat *Wilks' Lambda*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar (t hitung = 11,685; Sig. = 0,000; R^2 = 83,5%) dan terhadap minat belajar (t hitung = 7,526; Sig. = 0,000; R^2 = 67,7%). Secara simultan, uji *Wilks' Lambda* (0,165; F = 65,811; Sig. = 0,000) menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kedua variabel terikat. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang mudah digunakan, menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi dapat menjadi salah satu upaya guru untuk mendukung motivasi dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran; teknologi informasi; motivasi belajar; minat belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of using information technology-based learning media on the learning motivation and learning interest of Grade X Visual Communication Design (DKV) students at SMK Setih Setio 2 Bungo, both partially and simultaneously. A quantitative approach with an associative method was employed. The population consisted of 57 students, and the sample, selected through purposive sampling, comprised 29 students of class X DKV 2. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and documentation, and analyzed with IBM SPSS Statistics 26 through validity, reliability, normality, and linearity tests, simple linear regression, t-tests, the coefficient of determination, and the Wilks' Lambda multivariate test. The results show that the use of information technology-based learning media has a positive and significant effect on learning motivation (t = 11.685; Sig. = 0.000; R^2 = 83.5%) and on learning interest (t = 7.526; Sig. = 0.000; R^2 = 67.7%). Simultaneously, the Wilks' Lambda test (0.165; F = 65.811; Sig. = 0.000) indicates a significant effect on both dependent variables. These findings suggest that digital learning media that are easy to use, engaging, interactive, and aligned with the learning material can be one way for teachers to support students' motivation and interest in learning.

Keywords: *learning media; information technology; learning motivation; learning interest.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat turut memengaruhi pelaksanaan

pembelajaran di sekolah. Guru tidak lagi bergantung pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi dapat memanfaatkan video, presentasi digital, animasi, aplikasi pembelajaran, dan kuis interaktif yang tersedia melalui internet. Keragaman media tersebut memberi siswa kesempatan memperoleh informasi melalui berbagai bentuk penyajian sehingga lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Salsabila et al. (2020) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan melalui berbagai perangkat dan aplikasi digital untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang menghubungkan guru dengan siswa dalam penyampaian materi. Menurut Arsyad (2019), media dapat merangsang perhatian dan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam konteks teknologi informasi (TI), Muhson (2010) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat berupa internet, telepon seluler, perangkat lunak, dan perangkat digital lainnya yang mendukung pembelajaran apabila dirancang sesuai kebutuhan. Mansur et al., (2024) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis TI dapat menjadi salah satu upaya menumbuhkan minat belajar siswa, sedangkan Aina dan Sundari, (2019) telah menelaah hubungan media pembelajaran berbasis TI dengan minat belajar siswa. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi tetap perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan TI memiliki relevansi yang kuat dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada bidang keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Bidang ini berkaitan erat dengan kegiatan kreatif, desain, visualisasi, serta penggunaan komputer, perangkat lunak, dan teknologi digital. Media pembelajaran berbasis TI diharapkan membantu siswa memahami materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan bidang keahlian yang dipelajari.

Namun, penggunaan media berbasis TI tidak secara otomatis membuat seluruh siswa aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Fachrurrazi (2018) menegaskan bahwa pemilihan media tidak semestinya hanya mempertimbangkan kecanggihan teknologi, melainkan fungsi dan manfaatnya bagi proses pembelajaran. Observasi awal pada 24 Agustus 2026 di kelas X DKV SMK Setih Setio 2 Bungo menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan Quizizz sebagai sarana latihan dan evaluasi. Melalui aplikasi tersebut, siswa mengerjakan soal secara digital dan guru memperoleh informasi mengenai hasil pekerjaan siswa. Meskipun demikian, keterlibatan siswa belum terlihat merata: sebagian siswa masih pasif, memberikan respons yang terbatas, dan beberapa siswa menggunakan telepon genggam untuk aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi tersebut belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar siswa rendah, sehingga keduanya perlu diukur secara sistematis melalui instrumen penelitian.

Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang dapat mengubah perilaku belajar (Uno, 2021) dan menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran karena memengaruhi kesungguhan serta keaktifan siswa (Emda, 2018). Minat belajar berkaitan dengan perasaan senang dan ketertarikan tanpa paksaan (Slameto, 2020) serta perhatian siswa terhadap proses pembelajaran (Hidayat & Djamilah, 2019). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang mendorong kedua aspek tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji topik ini. Mulyosari dan Khosiyono (2023) melalui kajian terhadap berbagai artikel penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap motivasi dan efektivitas belajar siswa sekolah dasar. Arifah dan Suciptaningsih (2024) melalui survei kuesioner pada siswa SMP PGRI 2 Singosari menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memengaruhi motivasi belajar, sedangkan Giawa (2025) melalui penelitian tindakan kelas di SMP Swasta Nasrani 5 Medan melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, dan sebagian menggunakan kajian (Mulyosari & Khosiyono, 2023; Wulandari et al., 2022) atau penelitian tindakan kelas (Giawa, 2025). Di antara penelitian yang dikaji, belum terdapat kajian kuantitatif yang menguji pengaruh media pembelajaran berbasis TI terhadap motivasi dan minat belajar sekaligus pada siswa SMK bidang DKV.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TI terhadap motivasi belajar, minat belajar, serta motivasi dan minat belajar secara simultan pada siswa kelas X DKV SMK Setih Setio 2 Bungo. Hipotesis yang diajukan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis TI berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (H_1), minat belajar (H_2), dan keduanya secara simultan (H_3).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data berupa angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis (Creswell & David Creswell, 2018; Sugiyono, 2019), sedangkan metode asosiatif digunakan untuk mengetahui keterkaitan atau pengaruh antarvariabel. Variabel penelitian terdiri atas penggunaan media pembelajaran berbasis TI (X) sebagai variabel bebas serta motivasi belajar (Y_1) dan minat belajar (Y_2) sebagai variabel terikat. Paradigma penelitian disajikan pada Gambar 1.

Tempat dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di SMK Setih Setio 2 Muara Bungo yang beralamat di Jalan Setih Setio, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, pada tahun ajaran 2026/2027. Penentuan waktu mempertimbangkan kesiapan responden dan jadwal kegiatan sekolah agar partisipasi siswa dalam mengisi angket optimal.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X DKV tahun ajaran 2026/2027, yaitu 57 siswa yang terdiri atas kelas X DKV 1 (28 siswa) dan kelas X DKV 2 (29 siswa). Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tujuan penelitian dan karakteristik subjek yang dibutuhkan (Sugiyono, 2019). Kelas X DKV 2 yang berjumlah 29 siswa (13 perempuan dan 16 laki-laki) ditetapkan sebagai sampel penelitian, sedangkan 28 siswa kelas X DKV 1 dilibatkan sebagai responden uji coba instrumen dan tidak termasuk dalam sampel.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket disusun berdasarkan indikator ketiga variabel dan diukur dengan skala Likert empat pilihan, yaitu Sangat Setuju (skor 4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Instrumen terdiri atas 60 butir pernyataan, masing-masing 20 butir untuk setiap variabel, dengan kisi-kisi pada Tabel 1. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen atau catatan mengenai objek penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator (jumlah butir)	Butir
Penggunaan media pembelajaran berbasis TI (X)	Kemudahan penggunaan (4); daya tarik media (4); interaktivitas media (3); kesesuaian dengan materi (3); kebermanfaatan media (3); variasi dan fleksibilitas (3)	20
Motivasi belajar (Y_1)	Keinginan untuk berhasil (4); dorongan dan kebutuhan belajar (3); ketekunan dalam belajar (3); perhatian terhadap pembelajaran (3); keaktifan dalam pembelajaran (3); ketertarikan terhadap kegiatan belajar (4)	20
Minat belajar (Y_2)	Perasaan senang (5); perhatian (5); ketertarikan (5); keterlibatan dalam pembelajaran (5)	20

Analisis Data

Data dianalisis dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Validitas butir diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan membandingkan r hitung terhadap r tabel pada taraf signifikansi 5% (r tabel = 0,374 untuk 28 responden uji coba), sedangkan reliabilitas diuji dengan *Cronbach's Alpha* dengan kriteria reliabel apabila nilainya lebih besar dari 0,70 (Sugiyono, 2019). Uji prasyarat meliputi uji normalitas residual dengan *Shapiro-Wilk* (Sig. > 0,05 berarti normal) dan uji linearitas melalui *Test for Linearity* (Sig. *Deviation from Linearity* > 0,05 berarti linear) (Ghozali, 2021). Pengaruh X terhadap masing-masing variabel terikat dianalisis dengan regresi linear sederhana (Y = a + bX) dan diuji dengan uji t, dengan kriteria pengaruh signifikan apabila Sig. < 0,05. Pengaruh simultan X terhadap Y_1 dan Y_2 diuji dengan uji multivariat *Wilks' Lambda*, sedangkan besarnya kontribusi ditentukan melalui koefisien determinasi ($R^2 \times 100\%$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data penelitian diperoleh dari 29 siswa kelas X DKV 2 melalui angket 60 butir. Statistik deskriptif setiap variabel disajikan pada Tabel 2. Skor maksimum ideal setiap variabel adalah 80 (20 butir dengan skor tertinggi 4). Rata-rata skor penggunaan media pembelajaran berbasis TI sebesar 63,79, motivasi belajar 65,79, dan minat belajar 64,76, atau berkisar 79,7%–82,2% dari skor maksimum ideal.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min.	Maks.	Rata-rata	Simpangan baku
Penggunaan media pembelajaran berbasis TI (X)	29	34	80	63,79	11,305
Motivasi belajar (Y_1)	29	34	80	65,79	10,665
Minat belajar (Y_2)	29	31	80	64,76	12,325

Hasil Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada 28 siswa kelas X DKV 1. Seluruh 60 butir dinyatakan valid karena r hitung (0,485–0,876) lebih besar daripada r tabel (0,374). Uji reliabilitas menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,974 (> 0,70) sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Ringkasan hasil uji instrumen disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji / variabel	Butir	Hasil	Kriteria	Keterangan
Validitas X	20	r hitung 0,485–0,773	r tabel 0,374	Valid
Validitas Y_1	20	r hitung 0,527–0,876	r tabel 0,374	Valid
Validitas Y_2	20	r hitung 0,496–0,836	r tabel 0,374	Valid
Reliabilitas (seluruh butir)	60	$\alpha = 0{,}974$	$\alpha > 0{,}70$	Reliabel

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji normalitas dan linearitas disajikan pada Tabel 4. Residual model X–Y_1 berdistribusi normal (*Shapiro-Wilk* = 0,961; Sig. = 0,346), sedangkan residual model X–Y_2 tidak berdistribusi normal (*Shapiro-Wilk* = 0,909; Sig. = 0,016). Uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan X dengan Y_1 (Sig. = 0,141) maupun X dengan Y_2 (Sig. = 0,062) bersifat linear karena nilainya lebih besar dari 0,05. Analisis dilanjutkan dengan catatan bahwa hasil pada model X–Y_2 perlu ditafsirkan secara hati-hati.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas dan Linearitas

Model	Shapiro-Wilk	Sig.	Normalitas	Sig. Deviation from Linearity	Linearitas
X–Y_1	0,961	0,346	Normal	0,141	Linear
X–Y_2	0,909	0,016	Tidak normal	0,062	Linear

Hasil Uji Hipotesis

Hasil regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi disajikan pada Tabel 5. Persamaan regresi untuk motivasi belajar adalah $Y_1 = 10{,}806 + 0{,}862X$ dan untuk minat belajar adalah $Y_2 = 7{,}529 + 0{,}897X$. Koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran berbasis TI, semakin tinggi pula skor motivasi dan minat belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Regresi Linear Sederhana, Uji t, dan Koefisien Determinasi

Model	Konstanta (a)	Koefisien (b)	t hitung	Sig.	R Square
$X \rightarrow Y_1$	10,806	0,862	11,685	0,000	0,835
$X \rightarrow Y_2$	7,529	0,897	7,526	0,000	0,677

Uji t menghasilkan t hitung sebesar 11,685 (Sig. = 0,000 < 0,05) untuk motivasi belajar dan 7,526 (Sig. = 0,000 < 0,05) untuk minat belajar, sehingga H_0 ditolak serta H_1 dan H_2 diterima. Nilai *R Square* sebesar 0,835 berarti media pembelajaran berbasis TI menjelaskan 83,5% variasi motivasi belajar (16,5% dijelaskan faktor lain), dan nilai 0,677 berarti media tersebut menjelaskan 67,7% variasi minat belajar (32,3% dijelaskan faktor lain). Proporsi tersebut diperlihatkan pada Grafik 1.

Pengaruh simultan diuji dengan uji multivariat *Wilks' Lambda* yang hasilnya disajikan pada Tabel 6. Nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,165 dengan F = 65,811 (derajat kebebasan hipotesis 2 dan galat 26) dan Sig. = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_3 diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis TI berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar secara simultan.

Tabel 6. Hasil Uji Multivariat Wilks' Lambda

Efek	Statistik	Nilai	F	df hipotesis	df galat	Sig.
X	Wilks' Lambda	0,165	65,811	2	26	0,000

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TI berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Arifah dan Suciptaningsih (2024) yang melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memengaruhi motivasi belajar, serta dengan Mulyosari dan Khosiyono (2023) yang menyimpulkan adanya pengaruh positif media berbasis teknologi terhadap motivasi dan efektivitas belajar. Apabila motivasi dipahami sebagai dorongan yang dapat bersumber dari luar diri siswa (Uno, 2021), media pembelajaran dapat berperan sebagai salah satu faktor eksternal tersebut. Media yang mudah digunakan, menarik, dan menyajikan materi melalui gambar, video, animasi, presentasi digital, maupun kuis interaktif menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan memberi siswa kesempatan lebih besar untuk terlibat aktif. Hal ini penting karena tingkat motivasi memengaruhi kesungguhan dan keaktifan siswa selama proses belajar (Emda, 2018).

Media pembelajaran berbasis TI juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Hasil ini konsisten dengan Mansur et al., (2024), Giawa (2025), dan Oktaria et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung ketertarikan dan minat belajar siswa. Penggunaan media seperti Quizizz, yang dipakai guru pada observasi awal, memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui latihan dan kuis serta memperoleh hasil dari jawaban yang diberikan. Aktivitas tersebut dapat menumbuhkan perhatian, ketertarikan, dan rasa senang siswa, yang merupakan ciri minat belajar (Hidayat & Djamilah, 2019; Slameto, 2020). Penyajian materi secara visual dan audiovisual juga

memberi variasi pengalaman belajar yang relevan dengan karakter bidang keahlian DKV yang berkaitan dengan visualisasi dan teknologi digital.

Secara simultan, media pembelajaran berbasis TI berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar. Kontribusinya terhadap motivasi (83,5%) lebih besar daripada terhadap minat (67,7%), yang mengindikasikan bahwa minat belajar lebih banyak dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini, misalnya pengalaman belajar, cara guru menyampaikan materi, lingkungan pembelajaran, dan materi yang diberikan. Hasil ini menguatkan pandangan bahwa media yang menyajikan materi dalam berbagai bentuk dapat membantu pembelajaran apabila digunakan secara tepat (Arsyad, 2019; Miftah, 2013). Namun, teknologi bukan jaminan efektivitas: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa tetap menjadi pertimbangan utama (Fachrurrazi, 2018). Bagi guru, temuan ini menegaskan pentingnya memilih dan memvariasikan media sesuai kebutuhan materi, tidak hanya bertumpu pada satu aplikasi, sedangkan bagi sekolah penting untuk menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil penelitian ini perlu dibaca dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, sampel terbatas pada 29 siswa dari satu kelas di satu sekolah yang dipilih secara *purposive*, sehingga generalisasi hasil terbatas. Kedua, data motivasi dan minat diperoleh dari responden yang sama melalui angket persepsi pada waktu yang sama, dan butir angket keduanya dirumuskan dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. Skor yang diperoleh dengan demikian mencerminkan persepsi siswa terhadap dorongan dan ketertarikan belajar ketika media digunakan, bukan ukuran motivasi dan minat belajar secara umum, dan hal ini dapat turut memengaruhi besarnya koefisien determinasi. Ketiga, residual model $X–Y_2$ tidak berdistribusi normal. Keempat, karena menggunakan desain asosiatif, istilah pengaruh dimaknai sebagai pengaruh statistik dan bukan bukti hubungan sebab-akibat secara eksperimental. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam, merumuskan instrumen motivasi dan minat secara terpisah dari konteks media, melibatkan variabel lain, serta menerapkan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual. Semakin baik penggunaan media tersebut, semakin tinggi pula motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga media yang mudah digunakan, menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi dapat menumbuhkan perhatian dan ketertarikan siswa. Secara simultan, media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar secara bersama-sama, dengan kontribusi yang tampak lebih besar pada motivasi dibandingkan pada minat.

Temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu memilih dan memvariasikan media berbasis teknologi informasi sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa, sedangkan sekolah perlu mendukung ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis

teknologi. Mengingat sampel penelitian terbatas pada satu kelas dan hasil untuk minat belajar perlu ditafsirkan secara hati-hati, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas serta mempertimbangkan faktor lain yang berkaitan dengan motivasi dan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Aina, M. N., & Sundari, J. (2019). Analisis hubungan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan minat belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Informatika Global, 10*(1). https://doi.org/10.36982/jiig.v10i1.730

Arifah, E. N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP PGRI 2 Singosari. *Center of Education Journal (CEJou), 4*(2). https://doi.org/10.55757/cejou.v4i2.365

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal, 5*(2), 172–182. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Fachrurrazi, A. (2018). Pemanfaatan dan pengembangan media berbasis teknologi informasi untuk pembelajaran. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 6*(11), 65–73. https://doi.org/10.36456/bp.vol6.no11.a1088

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (Edisi 10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Giawa, E. W. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMP Swasta Nasrani 5 Medan. *Scientific Journal of Information Technology Education, 1*(1).

Hidayat, P. W., & Djamilah, S. B. (2019). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika, 13*(1), 63–75. https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167

Mansur, F., Fayuhi, F., & Normawati. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Kolaboratif Sains, 7*(8).

Miftah. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1*(2), 95–105. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95-105

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8*(2). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(6), 2395–2405. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037

Oktaria, N., Mulyono, H., & Kurniawan, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Informatika guna meningkatkan minat belajar siswa. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran, 6*(4), 796–806. https://doi.org/10.31604/ptk.v6i4.796-806

Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadillah, N., & Saputra, R. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Nazzama: Journal of Management Education, 1*(1), 1–12.

Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 1*(2), 109–115. https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834