

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI: STUDI LITERATUR

**Nurul Maghfiroh**

Program Studi Pendidikan Akuntansi,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia  
Email : [nurulmaghfiroh288@gmail.com](mailto:nurulmaghfiroh288@gmail.com)

### Abstract

#### Keywords:

*Digital Learning Media,  
Learning Motivation,  
Economics Learning,  
Gamification,  
Educational Technology*

*The development of digital technology has brought significant changes in education, especially in the economics learning process at schools. The use of digital learning media such as Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, blended learning, VideoScribe, and Artificial Intelligence (AI) has become an innovation capable of creating more interactive and engaging learning experiences. This study aims to analyze the influence of digital learning media on students' learning motivation in economics subjects. The research employed a literature review method with a descriptive qualitative approach. Data were obtained from 15 relevant national journals published between 2021 and 2026. Data collection techniques were carried out through documentation and searching scientific journals from various electronic sources. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that digital learning media have a positive and significant influence on students' learning motivation. The use of digital media can improve students' attention, participation, enthusiasm, self-confidence, and engagement in economics learning. In addition, gamification-based and interactive technology media are able to create enjoyable and non-monotonous learning environments. Therefore, digital learning media can be used as an innovative alternative to improve the quality of economics learning in schools.*

### Abstrak

#### Kata Kunci :

*Media Pembelajaran  
Digital,  
Motivasi Belajar,  
Pembelajaran Ekonomi,  
Gamifikasi,  
Teknologi Pendidikan*

*Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, blended learning, VideoScribe, dan Artificial Intelligence (AI) menjadi inovasi yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media*

---

*pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari 15 jurnal nasional yang relevan dan diterbitkan pada tahun 2021–2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penelusuran jurnal ilmiah dari berbagai sumber elektronik. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, antusiasme, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Selain itu, media berbasis gamifikasi dan teknologi interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah.*

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license*



---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital memiliki dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang terus berkembang untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru kini mulai bergeser menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa melalui penggunaan media pembelajaran digital (Munir, 2017). Menurut Hamalik, (2017), penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Sanjaya, (2016) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan sistematis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran digital adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Media tersebut dapat berupa aplikasi pembelajaran, video interaktif, platform e-learning, game edukasi, maupun teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI). Dalam pembelajaran ekonomi, penggunaan media digital sangat penting karena materi ekonomi sering kali dianggap abstrak dan membosankan oleh siswa apabila hanya menggunakan metode ceramah konvensional. Menurut Munir, (2017), media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu siswa memahami konsep ekonomi melalui visualisasi dan simulasi yang lebih nyata sehingga materi lebih mudah dipahami.



Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya lebih aktif, antusias, serta memiliki semangat dalam memahami materi pelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, dan mengalami penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran digital. Hamalik, (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berbagai studi memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pendidikan digital dapat mendorong semangat belajar siswa. Media yang diterapkan dengan konsep gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Blooket dapat menghasilkan atmosfer belajar yang seru dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, metode blended learning serta penggunaan Artificial Intelligence (AI) seperti ChatGPT juga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Alten et al., (2020), penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui pendekatan studi literatur. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan berbagai temuan penelitian secara sistematis sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi berbasis teknologi digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa di era digital saat ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi literatur (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami, menginterpretasikan, serta mengeksplorasi berbagai temuan ilmiah mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi secara mendalam dan sistematis. Pendekatan studi literatur memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta hubungan antarhasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran ekonomi. Menurut *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, penelitian kualitatif menekankan pada proses interpretasi data secara kontekstual untuk memahami fenomena sosial dan pendidikan secara lebih mendalam. Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional terindeks Google Scholar yang dipublikasikan pada tahun 2021–2025. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui database Google Scholar, Semantic Scholar, dan portal jurnal pendidikan menggunakan

kata kunci “media pembelajaran digital”, “motivasi belajar”, “pembelajaran ekonomi”, “gamifikasi”, dan “teknologi pendidikan”. Berdasarkan proses seleksi menggunakan teknik purposive sampling, diperoleh 15 artikel ilmiah yang relevan dengan fokus penelitian dan memenuhi kriteria keterbaruan, relevansi topik, serta kelengkapan data penelitian (Muhtadi & Dewi, 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penelusuran sistematis terhadap berbagai sumber pustaka ilmiah yang relevan dengan tema penelitian. Peneliti melakukan proses identifikasi, klasifikasi, reduksi, serta pengorganisasian data dari artikel-artikel yang telah dipilih untuk menemukan tema-tema utama mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data yang dikumpulkan meliputi jenis media digital yang digunakan, metode pembelajaran, bentuk motivasi belajar yang muncul, serta dampak penggunaan media terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil dari berbagai penelitian yang memiliki fokus serupa sehingga diperoleh konsistensi temuan penelitian. Selain itu, peneliti juga menerapkan teknik audit trail dengan melakukan pencatatan sistematis terhadap proses penelusuran, pemilihan, dan analisis artikel agar proses penelitian dapat ditelusuri kembali secara akademik. Strategi validasi tersebut penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan kredibilitas, dependabilitas, dan objektivitas data penelitian (Luthfiyani & Murhayati, 2024).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan berbagai informasi penting yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil kajian dalam bentuk tabel analisis literatur, narasi deskriptif, dan pengelompokan tema agar hubungan antar temuan penelitian dapat dipahami secara sistematis. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan pola-pola temuan untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran ekonomi. Proses analisis dilakukan secara berulang dan reflektif agar menghasilkan interpretasi data yang mendalam dan logis sesuai karakteristik penelitian kualitatif (Rahmani et al., 2025). Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi akademik terhadap pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi berbasis teknologi digital yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era pendidikan modern.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil Penelitian**

No	Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil dan Temuan
1	(Purba et al., 2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental)	Temuan ini membuktikan bahwa Kahoot! tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif, tetapi juga mendukung aspek afektif siswa dengan menciptakan suasana belajar

				dan non-equivalent control group	yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif.
2	(Siagian & Sihombing, 2025)	2025	Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka sistematis dengan menganalisis berbagai temuan empiris dari jurnal-jurnal pendidikan terkini.	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital, seperti platform elearning, video edukasi, aplikasi interaktif, dan simulasi digital, cenderung meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mudah diakses.
3	(Marjaya & Yuniarta, 2021)	2021	Pengaruh Pemberian Konten Media Online Dalam Pembelajaran Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar	Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan "The Posttest-Only Control Group Design" dengan melibatkan 73 orang siswa yang diperoleh secara acak dengan "simple random sampling".	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian konten media online sangat baik digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar ekonomi dan meningkatkan hasil belajar ekonomi.
4	(Satria et al., 2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Chatgpt Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Purworejo	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex-post facto.	Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan Kemandirian belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta Penggunaan ChatGPT dan kemandirian belajar secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar
5	(Supriatna et al., 2025)	2025	Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Kota Sukabumi	Penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan kuantitatif	Dari hasil analisis jawaban siswa pada kuesioner diketahui bahwa indikator literasi digital yaitu internet searching memiliki pengaruh yang paling kuat terhadap indikator minat yaitu perasaan senang. Literasi digital yang tinggi memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber

					informasi yang beragam dan berkualitas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat terhadap mata pelajaran Ekonomi.
6	(Bekasi et al., 2025)	2025	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA PGRI 1 Bekasi	Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif asosiatif.	Berdasarkan hasil penelitian Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) adalah 18%. sedangkan sisanya 82 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.
7	(Azzahra & Prasetyo, 2024)	2024	Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan Perspektif Guru	Penelitian menggunakan metode kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan perspektif guru, media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena saat proses pembelajaran siswa ditampilkan animasi interaktif dan menarik. Namun, guru masih perlu melakukan evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan dan mengikuti kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi literasi digital.
8	(Kartika & Arifudin, 2026)	2026	Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.
9	(Course, 2026)	2026	Pengaruh Penggunaan Media Blooket Terhadap Motivasi Dan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro	Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif survei dengan teknik "sampling" jenuh terhadap 38 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi kelas C tahun 2026	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, di mana 47,6% responden merasa suasana belajar lebih menyenangkan dan 63% merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, interaktivitas media ini terbukti meningkatkan pemahaman

				Universitas Negeri Medan.	konsep ekonomi makro yang abstrak menjadi lebih konkret, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa secara simultan.
10	(Ananda & Sapka, 2024)	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-shot case study.	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran GBL berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi berbasis permainan dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta motivasi siswa.
11	(Petisi, 2025)	2025	Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi	Metode penelitian yaitu kuantitatif eksperimen dengan bentuk one-group pretest-posttest design.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran gimkit dalam pembelajaran ekonomi meningkat dari 51,95% menjadi 84,10% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media gimkit disarankan digunakan untuk belajar.
12	(Lubis et al., 2024)	2024	Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa?	Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan fasilitas memiliki hubungan positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa. Namun, tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar ekonomi.
13	(Ramadhan et al., 2022)	2022	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 20 Pangkep	Metode penelitian yang dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode pembelajaran blended learning terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 20 Pangkep.
14	(Maulana et al., 2024)	2024	Analisis Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain	Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran gamifikasi berbantuan Wordwall terbukti memiliki dampak positif dan

			Wordwall Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Yadinu Masbagik	quasi experimental tipe non-equivalent control group design.	signifikan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.
15	(Ma et al., 2025)	2025	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif Nu Al-Manshuriyah Sangkong Bonder	Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif quasi eksperimental	Hasil penelitian ini Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “signifikan”

## Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian dari 15 jurnal yang telah dianalisis, media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Berbagai media pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian meliputi Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, blended learning, VideoScribe, serta Artificial Intelligence (AI) seperti ChatGPT. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Purba et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan kompetitif. Selain itu, penelitian Ananda & Sapka, (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz dalam model pembelajaran Game Based Learning memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian Maulana et al., (2024) memperkuat temuan tersebut bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Media gamifikasi membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan yang memotivasi siswa untuk aktif belajar.

Selain media berbasis permainan, penggunaan media pembelajaran digital lainnya juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Marjaya & Yuniarta, (2021) menunjukkan bahwa pemberian konten media online dalam pembelajaran ekonomi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Ramadhan et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan blended learning memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak monoton.

Penggunaan teknologi Artificial Intelligence seperti ChatGPT juga mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian Satria et al., (2025) menunjukkan

bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan AI membantu siswa memperoleh informasi dan pemahaman materi dengan lebih cepat sehingga mendukung kemandirian belajar siswa.

Selain itu, penelitian Azzahra & Prasetyo, (2024) berdasarkan perspektif guru menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penggunaan animasi dan tampilan interaktif membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian Supriatna et al., (2025) juga menjelaskan bahwa literasi digital yang baik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi karena siswa lebih mudah mengakses berbagai sumber belajar.

Penggunaan media VideoScribe dan Blooket juga memberikan hasil yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Ma et al., (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis VideoScribe berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan Blooket menunjukkan bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Namun, keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital juga perlu didukung oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi serta tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penggunaan media digital seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, blended learning, VideoScribe, dan Artificial Intelligence mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28, 100281. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>
- Ananda, L., & Sapka, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi The Effect of Game-Based Learning Model Using Quizizz on Students' Learning Motivation in Economics Subject*. 7, 1–5.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(1), 40–55.
- Bekasi, P., Eliza, S., Annisa, C., Putrie, R., & Widodo, A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran*

- Ekonomi Kelas XI IPS di SMA. 17, 208–221.*
- Course, I. M. (2026). *Jurnal pendidikan ekonomi. 104–111.*
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar.* PT Bumi Aksara.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 7(1), 1–15.*
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). *dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa ? 1(3), 180–187.*
- Luthfiyani, P. W., & Murhayati, S. (2024). Strategi memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 45315–45328.*
- Ma, S. M. A. A.-, Sangkong, A., Mawarzani, S., & Yaqien, I. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis VideoScribe Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di. 1(1), 48–60.*
- Marjaya, N., & Yuniarta, G. A. (2021). *PENGARUH PEMBERIAN KONTEN MEDIA ONLINE. 5(2), 129–140.* <https://doi.org/10.23887/pips.v5i2.428>
- Maulana, A. R., Bayani, F., Hidayati, F., & Parawirda, H. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat , Motivasi , Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Yadinu Masbagik. 18(2), 435–442.* <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.34214>
- Muhtadi, F., & Dewi, D. E. C. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian pendidikan (Konsep, implementasi, dan tantangan). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4).* <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36715>
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital.* Alfabeta.
- Petisi, J. (2025). *No Title. 06(02), 135–142.*
- Purba, F. P., Siahaan, M., Yunita, N., Siahaan, S., & E-mail, C. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM MENINGKATKAN. 4(3).* <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1036>
- Rahmani, D. A., Murhayati, S., & Kholis, I. (2025). Analisis data kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 13037–13048.* <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27030>
- Ramadhan, S., Tahir, T., Bisnis, E., & Makassar, U. N. (2022). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 20 Pangkep. 14(2), 246–259.*
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.* Kencana.
- Satria, B. C., Setiaji, C. A., & Fadhiliya, L. (2025). *Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Chatgpt dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Purworejo. 8(3), 1727–1738.*
- Siagian, H. H., & Sihombing, A. A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa : Analisis Jurnal. 2(4), 167–174.*
- Supriatna, E., Ahman, E., Rahayu, S., & Randini, D. (2025). *PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 KOTA SUKABUMI. 11(1), 444–454.*