PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI O PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA TEKNOLOGI DIGITAL DI SMA NEGERI 2 PALU

Elsa Pekiri[1], Ulfah[2], Andi Esa Hendra Kurnia[2]

[1,2,3]*Universitas Tadulako*
E-mail : elsapekiri990@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Motivasi belajar peserta didik menjadi faktor penting dalam pencapaian hasil pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan literasi. Observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI O SMA Negeri 2 Palu masih tergolong rendah, terutama karena pembelajaran cenderung monoton dan minim pemanfaatan teknologi. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media teknologi digital yang interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia**. Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data motivasi siswa dikumpulkan berdasarkan lima indikator, yaitu keterlibatan aktif, keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan menyelesaikan tugas, serta antusiasme terhadap materi. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Persentase rata-rata motivasi siswa meningkat dari kategori rendah pada prasiklus, menjadi cukup pada Siklus I, dan mencapai kategori tinggi pada Siklus II. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator, terutama dalam keterlibatan aktif dan antusiasme terhadap materi pembelajaran. **Kesimpulan:** Media teknologi digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Studi ini merekomendasikan pemanfaatan teknologi digital secara berkelanjutan sebagai strategi pendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Motivasi Belajar, Teknologi Digital, Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

Background: Student learning motivation is an important factor in achieving learning outcomes, especially in Indonesian language subjects that require critical thinking and creativity, as well as literacy skills. Initial observations indicate that the learning motivation of class XI O students at SMA Negeri 2 Palu is still relatively low, mainly because learning tends to be monotonous and minimal use of technology. **Objective:** This study aims to improve student learning motivation through the use of interactive digital technology media in Indonesian language learning**. Method:** This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Student motivation data is collected based on five indicators, namely active involvement, desire to learn, response to feedback, persistence in completing tasks, and enthusiasm for the material. **Results:** The results of the study show a significant increase in learning motivation. The average percentage of student motivation increased from the low category in the pre-cycle, to sufficient in Cycle I, and reached the high category in Cycle II. Improvements are seen in all indicators, especially in active involvement and enthusiasm for the learning material. **Conclusion:** Digital technology media has been proven effective in improving student learning motivation in Indonesian language learning. The use of this media can create a more engaging, interactive learning environment that meets the needs of the digital generation. This study recommends the sustainable use of digital technology as a supporting strategy to improve the quality of Indonesian language learning.

Keywords : *Learning Motivation, Digital Technology, Indonesian.*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di tingkat sekolah menengah atas (SMA) memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi literasi, berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta apresiasi terhadap budaya bangsa (Pontjowulan, 2025). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai keterampilan dasar berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), tetapi juga mampu mengintegrasikan keterampilan tersebut dalam kehidupan nyata (Tarigan, 2023). Namun, perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat membawa konsekuensi terhadap perubahan perilaku belajar siswa, khususnya generasi Z yang lebih akrab dengan penggunaan media digital dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis teks cetak. Kondisi ini berdampak langsung pada motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap monoton dan kurang interaktif (Lata., et al 2024).

Motivasi belajar merupakan faktor fundamental dalam proses pendidikan. Priyoaji, (2024) dalam teori *Self-Determination* menyatakan bahwa motivasi terbagi menjadi dua, yaitu intrinsik (dorongan dari dalam diri) dan ekstrinsik (dorongan dari luar). Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki keterlibatan aktif, daya tahan menghadapi kesulitan, serta pencapaian akademik yang lebih baik. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah lebih rentan menunjukkan sikap pasif, kurang antusias, dan prestasi belajar yang tidak optimal (Arum, 2025). Hasil observasi awal di kelas XI O SMA Negeri 2 Palu memperlihatkan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tampak dari minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas, rendahnya minat membaca teks sastra maupun non-sastra, serta ketidakantusiasan dalam menyelesaikan tugas menulis. Banyak siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan tanggapan atau pertanyaan, bahkan ada sebagian siswa yang tampak tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini semakin diperkuat dengan rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan kelompok, di mana hanya sebagian kecil siswa yang aktif memberikan kontribusi, sementara yang lain lebih memilih diam atau hanya mengikuti tanpa inisiatif. Rendahnya motivasi tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang memanfaatkan media digital yang dekat dengan kehidupan siswa.

Data observasi menunjukkan bahwa dari total 30 siswa kelas XI O, hanya sekitar 30% yang aktif terlibat dalam diskusi kelas, sementara 45% lainnya cenderung pasif, dan 25% tidak menunjukkan partisipasi sama sekali. Selain itu, hasil penilaian tugas menulis esai sederhana pada pra-observasi juga memperlihatkan angka yang kurang memuaskan. Dari total siswa, 60% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Dalam aspek minat membaca, guru melaporkan bahwa sebagian besar siswa jarang menyelesaikan bacaan teks yang diberikan, baik berupa cerpen maupun artikel, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman mereka terhadap isi teks.

Wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menguatkan hasil observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa banyak siswa di kelas XI O terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih didominasi ceramah dan penugasan individu. Ketika materi disampaikan tanpa dukungan media yang interaktif, siswa cenderung menunjukkan ekspresi bosan, berbincang dengan teman sebangku, atau bahkan menggunakan gawai untuk kepentingan di luar pembelajaran. Guru menegaskan bahwa siswa saat ini lebih akrab

dengan teknologi digital, sehingga jika pembelajaran hanya menggunakan cara tradisional, mereka cepat kehilangan minat. Guru menambahkan, "Anak-anak sekarang lebih akrab dengan teknologi, jadi kalau kita hanya pakai cara lama, mereka cepat kehilangan minat. Harus ada sesuatu yang bisa menarik perhatian mereka, misalnya video, aplikasi pembelajaran, atau kuis digital." Pernyataan ini memperlihatkan bahwa rendahnya motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas XI O terutama disebabkan kurangnya variasi media dan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

Berdasarkan fenomena tersebut, sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media teknologi digital dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital yang interaktif tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai generasi yang tumbuh dalam ekosistem teknologi. Dengan demikian, hasil wawancara guru sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya inovasi berbasis teknologi dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aqmarina, (2025) menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar secara signifikan. Selanjutnya, penelitian oleh Depita, (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran literasi membuat siswa lebih terlibat aktif serta mampu menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Panggabean, (2025) juga menegaskan bahwa penerapan aplikasi edukasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagian besar studi tersebut lebih banyak berfokus pada konteks literasi umum, pembelajaran berbasis aplikasi tertentu, atau mata pelajaran selain Bahasa Indonesia. Masih jarang ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas XI SMA, khususnya di SMA Negeri 2 Palu. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mencoba mengisi celah dengan menerapkan media teknologi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI O SMA Negeri 2 Palu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini secara khusus akan mengkaji lima indikator motivasi belajar, yaitu keterlibatan aktif dalam pembelajaran, keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme terhadap materi pembelajaran.

Dengan penerapan media teknologi digital yang tepat, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, sekaligus memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan literatur mengenai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan suatu proses penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik secara sistematis untuk memecahkan permasalahan nyata di kelas serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berlangsung dalam beberapa siklus (Susilowati, 2018). Pemilihan PTK dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media teknologi digital. Dengan desain PTK, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan sekaligus melakukan penyesuaian secara berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berbasis teknologi digital serta instrumen penelitian; (2) Pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan dukungan media digital interaktif; (3) Observasi, berupa pencatatan keterlibatan siswa, respon terhadap pembelajaran, serta hasil belajar yang berkaitan dengan motivasi; dan (4) Refleksi, yaitu menganalisis kelebihan dan kekurangan tindakan pada siklus sebelumnya untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI O SMA Negeri 2 Palu pada tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan dan motivasi siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk memperkuat temuan, dan dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan respons siswa terhadap penggunaan media digital, serta kuantitatif untuk mengukur tingkat peningkatan motivasi belajar dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran, meningkatnya keinginan belajar, respon positif terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme terhadap materi Bahasa Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan media teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI O SMA Negeri 2 Palu diawali dengan tahap pra-siklus, yaitu tahap penilaian awal sebelum tindakan diberikan. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap motivasi belajar siswa yang mencakup indikator keterlibatan aktif, keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme terhadap materi. Hasil penilaian pada prasiklus, siklus I, dan siklus II kemudian dianalisis untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa setelah penerapan media teknologi digital. Adapun hasil penilaian setiap siklus disajikan sebagai berikut:

Prasiklus

Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa kelas XI O sebelum diterapkannya media teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Observasi ini bertujuan untuk memetakan tingkat keterlibatan dan minat siswa terhadap pembelajaran, serta mengidentifikasi aspek-aspek motivasi yang masih rendah. Lima indikator yang digunakan dalam penilaian motivasi belajar meliputi: (1) keterlibatan aktif dalam pembelajaran, (2) hasrat dan keinginan untuk belajar, (3) respon terhadap umpan balik, (4) kegigihan dalam menyelesaikan tugas atau tantangan, dan (5) antusiasme terhadap materi pelajaran (Zhou, 2023). Tabel berikut menyajikan hasil pengamatan rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus:

Tabel 1. Hasil Motivasi Siswa PraSiklus

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	42%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	40%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	68%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	46%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	63%
	Jumlah	52%

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus masih tergolong rendah dengan rata-rata 52%. Indikator keterlibatan aktif hanya mencapai 42%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada indikator hasrat dan keinginan belajar, nilai yang sama (40%) mengindikasikan rendahnya motivasi intrinsik siswa. Sebaliknya, indikator respon terhadap umpan balik memperoleh nilai tertinggi (68%), yang menandakan bahwa siswa cukup merespon arahan guru, meskipun hal ini belum diikuti dengan keterlibatan yang konsisten. Indikator kegigihan dalam menyelesaikan tugas hanya 46%, menandakan rendahnya daya juang siswa dalam menghadapi tantangan akademik. Sementara itu, indikator antusiasme mencapai 63%, menunjukkan adanya potensi minat siswa terhadap materi, meskipun masih perlu ditingkatkan agar lebih stabil.

Secara keseluruhan, kondisi motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI O SMA Negeri 2 Palu masih memerlukan perbaikan. Rendahnya keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, pada siklus I penelitian ini akan dilakukan penerapan media teknologi digital dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada seluruh indikator yang diamati.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media teknologi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penerapan media ini adalah untuk mengevaluasi sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media digital interaktif seperti presentasi berbasis multimedia, video pembelajaran, serta aplikasi kuis digital, diharapkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Setelah media ini diterapkan, peneliti melakukan pengamatan dan pengukuran untuk mengetahui sejauh mana media teknologi digital berpengaruh terhadap motivasi

belajar siswa. Hasil pengukuran tersebut disajikan dalam bentuk tabel yang menampilkan nilai rata-rata motivasi siswa berdasarkan indikator pada Siklus I. Adapun hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Motivasi Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	70%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	52%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	78%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	72%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	80%
	Jumlah	70%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan prasiklus. Indikator keterlibatan aktif memperoleh 70%, yang menunjukkan bahwa penerapan media digital mampu membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ramadhani et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa karena memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi. Indikator hasrat dan keinginan belajar memperoleh nilai 52%, meskipun ada peningkatan dari prasiklus, angka ini masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belajar karena dorongan eksternal, bukan dari minat intrinsik. Sesuai teori *Self-Determination* (Wang et a., 2019), motivasi intrinsik dapat tumbuh ketika pembelajaran relevan dengan minat dan kebutuhan siswa. Pada indikator respon terhadap umpan balik, hasilnya cukup tinggi, yaitu 78%. Siswa merespon dengan baik komentar guru maupun hasil evaluasi digital yang langsung terlihat. Menurut Mardhiyah et al., (2024), umpan balik yang cepat dan relevan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar.

Indikator kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas memperoleh 72%, yang menunjukkan adanya peningkatan kegigihan dalam menghadapi soal atau proyek menulis. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Wooten, (2020) bahwa penggunaan media yang menantang dan interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sementara itu, indikator antusiasme terhadap materi pelajaran mencapai angka tertinggi, yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa, sejalan dengan temuan Sitorus (2022) yang menegaskan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan antusiasme siswa. Secara keseluruhan, penerapan media teknologi digital pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI O SMA Negeri 2 Palu. Namun, nilai rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa baru mencapai 70%, yang berarti belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pembelajaran yang lebih kontekstual, personal, dan berorientasi pada minat mereka.

Siklus II

Pada tahap ini, peneliti melanjutkan prosedur yang sama seperti pada Siklus I, namun dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan sebelumnya. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa baru mencapai 70%, yang masih berada di bawah target keberhasilan 80%. Oleh karena itu, pada Siklus II peneliti melakukan beberapa modifikasi, seperti penggunaan media teknologi digital yang lebih variatif dan interaktif (misalnya video pembelajaran, aplikasi kuis daring, serta diskusi berbasis forum digital). Selain itu, guru memberikan arahan yang lebih terstruktur dan mendorong siswa untuk aktif berkolaborasi, sehingga motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa dapat lebih terbangun. Tabel 3 ini berfungsi untuk menunjukkan apakah perubahan yang dilakukan dari siklus I berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Motivasi Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	90%
2.	Adanya hasrat dan keinginan belajar	85%
3.	Respon terhadap Umpan Balik	95%
4.	Kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan	90%
5.	Antusiasme terhadap Materi Pelajaran	95%
	Jumlah	91%

Tabel Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi. Indikator keterlibatan aktif meningkat hingga 90%, yang berarti siswa semakin sering berpartisipasi dalam diskusi kelas maupun kegiatan berbasis digital. Hasil ini sejalan dengan Sartika et al., (2024) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran. Indikator hasrat dan keinginan belajar mencapai 85%, meningkat tajam dibandingkan siklus sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat, sesuai dengan pendapat Malone & Lepper (1987) dalam *motivational theory*, bahwa tantangan, interaktivitas, dan rasa pencapaian dapat menumbuhkan keinginan belajar (Abnisa, 2020).

Pada indikator respon terhadap umpan balik, hasilnya mencapai 95%. Siswa sangat menghargai umpan balik digital yang diberikan guru, baik berupa skor otomatis, komentar langsung, maupun refleksi pembelajaran. Hasil ini mendukung temuan Mohammed, (2024) yang menyatakan bahwa umpan balik efektif merupakan salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Indikator kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas juga naik menjadi 90%. Dengan tantangan berbasis teknologi yang lebih sesuai dengan kemampuan siswa, mereka menunjukkan kegigihan lebih tinggi untuk menuntaskan tugas. Hal ini sejalan dengan Jupon et al., (2020) yang menegaskan bahwa kegigihan sangat dipengaruhi oleh kepercayaan diri siswa. Sementara itu, indikator antusiasme terhadap materi mencapai nilai tertinggi, yaitu 95%. Siswa terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama karena media digital yang digunakan bersifat interaktif, kreatif, dan sesuai dengan dunia mereka. Hal ini sejalan dengan Cayubit, (2021) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Dengan rata-rata keseluruhan 91%, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teknologi digital pada Siklus II sangat berhasil dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI O SMA Negeri 2 Palu. Seluruh indikator motivasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan prasiklus dan Siklus I. Karena target ketuntasan minimal 80% sudah tercapai bahkan terlampaui, maka penelitian dihentikan pada Siklus II.

Adapun perbandingan hasil motivasi siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Motivasi Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Menyampaikan pendapat	42%	70%	90%
2.	Menjawab pertanyaan	40%	52%	85%
3.	Mengajukan pertanyaan	68%	78%	95%
4.	Menyampaikan sanggahan	46%	72%	90%
5.	Aktif dalam diskusi kelompok	63%	80%	95%
	Jumlah	52%	70%	91%

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, terlihat adanya tren peningkatan motivasi belajar siswa dari 52% pada prasiklus, naik menjadi 70% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 91% pada Siklus II. Data ini menegaskan bahwa penggunaan media teknologi digital yang variatif, adaptif, dan interaktif mampu secara bertahap meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa kelas XI O SMA Negeri 2 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkannya media teknologi digital. Peningkatan terlihat dari seluruh indikator motivasi belajar mulai dari keterlibatan aktif, hasrat dan keinginan belajar, respon terhadap umpan balik, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, hingga antusiasme terhadap materi yang secara bertahap meningkat dari prasiklus (52%), kemudian Siklus I (70%), hingga akhirnya mencapai 91% pada Siklus II. Hal ini menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Mardhiyah et al., (2024) di mana motivasi intrinsik tumbuh ketika siswa merasa kegiatan belajar relevan dengan kebutuhan dan minat mereka. Media digital, dengan sifatnya yang interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual sehingga mampu mendorong lahirnya motivasi intrinsik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi Zhou, (2023) yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Demikian pula, Sartika, (2024) menemukan bahwa integrasi teknologi digital dalam literasi mampu membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna.

Selain meningkatkan keterlibatan, penelitian ini juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap umpan balik mencapai angka tertinggi (95%) pada Siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian Abnisa, (2020) yang menegaskan bahwa umpan balik yang cepat dan relevan dapat mempercepat proses belajar siswa. Keberhasilan indikator ini memperlihatkan bahwa media digital yang mampu memberikan umpan balik secara langsung (misalnya melalui aplikasi kuis atau platform interaktif) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi. Temuan lain yang penting

adalah meningkatnya antusiasme siswa terhadap materi yang mencapai 95% pada Siklus II. Hal ini konsisten dengan hasil studi Waspada & Dahlan, (2023) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan berbasis teknologi dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Dengan kata lain, bukan hanya metode pembelajaran yang berubah, tetapi juga suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas (XI O) sehingga generalisasi ke kelas lain atau sekolah berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian ini berfokus pada penggunaan media digital secara umum, tanpa membandingkan efektivitas jenis media digital tertentu (misalnya aplikasi kuis, video, atau *e-learning*). Penelitian lanjutan dapat mengkaji perbandingan antar jenis media untuk melihat mana yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru Bahasa Indonesia untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa membangun keterampilan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan abad 21. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pentingnya transformasi pedagogi dari metode tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI O SMA Negeri 2 Palu. Penggunaan media digital interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z, sehingga siswa lebih aktif terlibat, menunjukkan keinginan belajar yang lebih kuat, merespon umpan balik dengan positif, gigih dalam menyelesaikan tugas, serta memiliki antusiasme tinggi terhadap materi. Dengan demikian, penelitian ini menjawab tujuan utama bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya menjadi sarana penunjang, tetapi juga strategi yang efektif dalam membangun motivasi belajar siswa di tingkat SMA. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran berbasis digital dapat dijadikan model pengembangan dalam bidang pendidikan, sejalan dengan tuntutan era sains dan teknologi modern yang menekankan pada penguasaan literasi digital dan keterampilan abad 21..

DAFTAR PUSTAKA

Abnisa, A. P. (2020). *Konsep motivasi pembelajaran*. https://doi.org/10.36769/ASY.V21I02.114

Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, *1*(1), 39-53.

Arum, D. S., & Hanif, M. M. (2025). Strategi pembelajaran dalam penguatan motivasi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, *3*(1), 37-47.

Cayubit, R. F. O. (2021). Why learning environment matters? An analysis on how the learning environment influences the academic motivation, learning strategies and engagement of college students. *Learning Environments Research*. https://doi.org/10.1007/S10984-021-09382-X

Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 55-64.

Jupon, R. M., Anggraeni, L., & Ponidi, P. (2020). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan model direct learning pada siswa kelas v. *IEEE Transactions on Computers*. https://doi.org/10.30738/TC.V4I2.8647

Laka, L., Darmansyah, R., Judijanto, L., Lase, J. F. E., Haluti, F., Kuswanti, F., & Kalip, K. (2024). *Pendidikan karakter Gen Z di era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Mardhiyah, H., Zahara, H., & Maulana, I. (2024). Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Arjuna*. https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i3.784

Mohammed, S. (2024). *The Impact of Using feedback on Students' Performance*. https://doi.org/10.59271/s45411.024.1151.6

Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2025). Strategi Guru sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Literasi dan Kemandirian Belajar di Era Digital. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, *15*(1), 34-39.

Pontjowulan, P. (2025). Revitalisasi Literasi Membaca dan Menulis sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Menghadapi Tantangan Abad 21. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, *3*(3), 222-231.

Priyoaji, K. S. (2024). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, *8*(1).

Sartika, S. B., Suyidno, S., & Wiguna, A. (2024). The Analysis of Students Needed in Digital Teaching Media. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.40737

Susilowati, D. (2018). *Penelitian tindakan kelas (ptk) solusi alternatif problematika pembelajaran*. https://doi.org/10.29040/JIE.V2I01.175

Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pemebelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5), 829-842.

Wang, C. K. J., Liu, W. C., Kee, Y. H., & Chian, L. K. (2019). Competence, autonomy, and relatedness in the classroom: understanding students' motivational processes using the self-determination theory. *Heliyon*. https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2019.E01983

Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi di lingkungan belajar abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*. https://doi.org/10.47647/jsh.

Wooten, J. (2020). Integrating discussion and digital media to increase classroom interaction. *International Review of Economics Education*. https://doi.org/10.1016/J.IREE.2020.100174

Zhou, W.-Y. (2023). *What Teachers Need to Know About Promoting Student Motivation to Learn*. https://doi.org/10.1093/oso/9780197662359.003.0059