



Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berbasis Android terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Terbuka

*Wildoms Sahusilawane¹, Lilian Sarah Hiariey²

^{1,2}Universitas Terbuka

E-Mail: wildoms@ecampus.ut.ac.id; lilian@ecampus.ut.ac.id

Abstract

The rapid advancement of information and communication technology has transformed learning paradigms in higher education, particularly through the implementation of flexible digital learning systems that emphasize student learning autonomy. Higher education institutions providing distance education face challenges in delivering digital learning materials that are not only easily accessible but also capable of sustainably enhancing students' learning motivation. The research problem addressed in this study focuses on the extent to which the utilization of Android-based digital learning materials influences the learning motivation of students at Universitas Terbuka. The purpose of this study is to analyze the effect of using Android-based digital learning materials on students' learning motivation in the context of distance education. A quantitative approach was employed using a survey method as the research design. The research sample consisted of 97 Universitas Terbuka students from UT Ambon, UT Gorontalo, and UT Makassar, selected through simple random sampling. Data were collected using structured questionnaires, while data analysis was conducted through simple linear regression with the assistance of SPSS software. The results of the analysis indicate that the utilization of Android-based digital learning materials has a positive and significant effect on students' learning motivation, as evidenced by a regression coefficient value of 0.442 and a significance value of 0.000, which is below the 0.05 significance threshold. These findings confirm that improvements in the intensity and quality of using Android-based digital learning materials are directly associated with increased student learning motivation. The novelty of this study lies in strengthening empirical evidence on the effectiveness of Android-based digital learning materials in a cross-regional distance education context, while also providing practical contributions to the development of digital learning strategies aimed at enhancing the learning motivation of Universitas Terbuka students.

Keywords: Digital; Android; Motivation; Students.

Abstrak

Percepatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran di perguruan tinggi, terutama melalui penerapan sistem pembelajaran digital yang fleksibel dan berorientasi pada kemandirian belajar mahasiswa. Perguruan tinggi penyelenggara pendidikan jarak jauh menghadapi tantangan dalam menyediakan bahan ajar digital yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara berkelanjutan. Permasalahan penelitian ini berfokus pada sejauh mana pemanfaatan bahan ajar digital berbasis Android berpengaruh terhadap motivasi belajar

mahasiswa Universitas Terbuka. Tujuan penelitian diarahkan untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar digital berbasis Android terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa pada konteks pendidikan jarak jauh. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan metode survei sebagai desain penelitian. Sampel penelitian melibatkan 97 mahasiswa Universitas Terbuka yang berasal dari UT Ambon, UT Gorontalo, dan UT Makassar, yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur, sedangkan analisis data dilakukan melalui regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital berbasis Android memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,442 serta nilai signifikansi 0,000 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan intensitas dan kualitas penggunaan bahan ajar digital berbasis Android secara langsung diikuti oleh peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penguatan bukti empiris mengenai efektivitas bahan ajar digital berbasis Android pada konteks pendidikan jarak jauh lintas wilayah, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa Universitas Terbuka.

Kata-kata Kunci: Digital; Android; Motivasi; Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era digital telah memicu perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital seperti pembelajaran berbasis *e-learning* dan penggunaan *Learning Management System* (LMS) sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran daring yang lebih interaktif, fleksibel, dan efektif.¹ Implementasi *e-learning* tidak hanya memperluas akses belajar, tetapi juga berperan sebagai alternatif strategis dalam penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh ketika kegiatan tatap muka tidak dapat dilaksanakan, sehingga lembaga pendidikan dituntut untuk menyediakan dukungan media digital yang memadai guna menjamin keberlangsungan proses pembelajaran.² Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan konten digital serta pelatihan dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital terbukti mampu meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengelola pembelajaran, menghasilkan materi ajar yang lebih inovatif dan beragam, serta mendorong tumbuhnya kemandirian belajar peserta didik. Upaya ini relevan dengan tuntutan

¹ Cindy Oktarina dan Rahadian Zainul, "Analysis of the Need Development of E-Content Based on Problem Based Learning (PBL) using Moodle on Basic Chemical Law Material," *PAKAR Pendidikan* 22, no. 1 (2024): 233–244, <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/552>.

² M. Yogi Zunanni dan Rifqiawati Zahara, "Implementasi Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Imtera di Madrasah Ibtidaiyah," *SITTAH: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 107–120, <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/418>.

pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan adaptasi terhadap ekosistem digital dan pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pendidikan.³

Penyelenggaraan proses pembelajaran menuntut ketersediaan media dan bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran mandiri, bersifat fleksibel, serta mudah diakses oleh mahasiswa. Berbagai penelitian pengembangan menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran digital, baik dalam bentuk e-learning yang dirancang berbasis kebutuhan mahasiswa maupun multimedia pembelajaran interaktif, dinilai layak dan berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media digital tersebut terbukti mampu mengurangi tingkat kejenuhan belajar serta mendorong keterlibatan mahasiswa secara lebih aktif dan efektif dalam proses pembelajaran.⁴

Sejalan dengan hal tersebut, kebutuhan akan bahan ajar digital semakin menguat seiring dengan penerapan model pembelajaran yang memadukan pembelajaran daring dan luring (hybrid learning). Dalam konteks ini, analisis kebutuhan bahan ajar digital menjadi tahap awal yang krusial guna menjamin kesesuaian antara metode perkuliahan, karakteristik mahasiswa, serta dinamika dan tuntutan pembelajaran masa kini.⁵ Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tidak dapat dipahami semata-mata sebagai penyediaan media digital, melainkan menuntut adanya keterpaduan antara desain bahan ajar, kebutuhan pengguna, serta konteks implementasinya agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.⁶

Perangkat mobile, khususnya smartphone, memiliki potensi signifikan dalam mendukung penerapan pembelajaran yang bersifat fleksibel karena kemampuannya mengoperasikan media pembelajaran yang dapat diakses secara mudah dan berulang. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis sistem operasi Android pada smartphone telah dilaporkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendorong terciptanya

³ Siti Rokhmah, Iin Emy Prastiwi, dan Anisatul Farida, "Transformasi Pembelajaran Berbasis Digital melalui Pengembangan Learning Management System (LMS) dan Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Digital di SMP Muhammadiyah 2 Kartasura," *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 3 (2025): 9–22, <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/18182>.

⁴ Leni Kristiana Dewi, Mustaji, dan Achmad Noor Fatirul, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pemrograman Web untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 72–80, <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/5305>.

⁵ Hendra Mashuri et al., "Bahan Ajar Digital Ilmu Gizi Olahraga dalam Hybrid Learning: Sebuah Studi Pendahuluan," *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia* 6, no. 1 (2022): 41–50, <https://journal2.um.ac.id/index.php/gpji/article/view/30114>.

⁶ Hari Pratomo, Nurmida Catherine Sitompul, dan Nunung Nurjati, "Pengembangan E-Learning untuk Meningkatkan Pembelajaran Elektrikal Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Sidoarjo," *Journal of Education Research* 6, no. 1 (2025): 139–147, <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/2278>.

proses belajar yang lebih inovatif dan kondusif.⁷ Selaras dengan temuan tersebut, hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis Android menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sebagai sumber belajar, sehingga secara teoretis memperkuat peran smartphone sebagai sarana pembelajaran digital.⁸ Temuan-temuan ini menegaskan bahwa platform Android dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang aplikatif dalam pendistribusian bahan ajar digital, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menuntut kemudahan akses, mobilitas pengguna yang tinggi, serta fleksibilitas dalam pengaturan waktu belajar.

Bahan ajar memiliki peranan strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁹ Pengembangan e-bahan ajar interaktif yang dirancang melalui prosedur pengembangan yang sistematis, seperti penerapan model ADDIE, terbukti menghasilkan produk dengan tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan evaluasi para ahli. Temuan ini menegaskan bahwa perencanaan dan desain instruksional yang terstruktur merupakan aspek krusial dalam menjamin mutu bahan ajar digital yang digunakan dalam pembelajaran.¹⁰

Motivasi belajar berperan sebagai faktor esensial yang menentukan tingkat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Berbagai kajian akademik menunjukkan bahwa pemilihan serta pemanfaatan media pembelajaran dan bahan ajar yang relevan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.¹¹ Selain itu, integrasi teknologi digital ke dalam pengembangan bahan ajar dipandang sebagai pendekatan strategis untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal dan efisien, dengan konsekuensi adanya tuntutan kompetensi pendidik dalam beradaptasi terhadap dinamika pembelajaran di

⁷ Dewi Leyla Rahmah dan Een Juhriah, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android di TK Ketilang PGRI Citeureup Bogor," *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* 5, no. 4 (2022): 400–407, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/11251>.

⁸ Kadek Mira Adnyaswari, I Gede Margunayasa, dan Ni Wayan Rati, "Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis Android pada Topik Perpindahan Kalor," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022): 197–207, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/47208>.

⁹ Ceni Amalia Ayu Lestari et al., "Peran Bahan Ajar, Media dan Sumber Belajar: Kunci Sukses dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam* 7, no. 1 (2025): 1–21, <https://journal.uui.ac.id/thullab/article/view/37725>.

¹⁰ Canja Putri Pratama dan Ofianto, "Inovasi E-Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA," *Jurnal Kronologi* 5, no. 1 (2023): 255–266, <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/640>.

¹¹ Lestari et al., "Peran Bahan Ajar, Media dan Sumber Belajar: Kunci Sukses dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

era digital.¹² Selaras dengan pandangan tersebut, pengembangan e-modul dan bahan ajar digital dilaporkan efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memperkuat motivasi belajar peserta didik, karena pemanfaatan teknologi memungkinkan diversifikasi bentuk bahan ajar dan pemenuhan kebutuhan belajar yang semakin kompleks dan beragam.¹³

Berdasarkan kebutuhan penguatan pembelajaran digital, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pemanfaatan bahan ajar digital dalam konteks pembelajaran di Universitas Terbuka. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar digital terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas bahan ajar digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih optimal di lingkungan pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Terbuka di daerah yang berperan sebagai pengguna bahan ajar digital berbasis Android melalui perangkat smartphone dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Subjek penelitian merupakan mahasiswa yang secara aktif memanfaatkan bahan ajar digital dalam kegiatan belajar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*, yaitu teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian tanpa mempertimbangkan perbedaan strata atau tingkatan tertentu dalam populasi.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik *path analysis* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis data dilakukan melalui serangkaian uji statistik yang meliputi statistik deskriptif, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas data, uji linearitas, serta pengujian hipotesis guna memperoleh kesimpulan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

¹² Nadila, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran," *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia* 2, no. 1 (2024): 37–46, https://www.researchgate.net/publication/381797291_Pemanfaatan_Teknologi_Digital_Dalam_Pembelajaran.

¹³ Miftahul Janah, "Analisis Faktor Penyebab Degradasi Moral Sopan Santun pada Siswa Kelas V SD X Guguk Malalo," *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023): 48–55, <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/ihtirafiah/article/view/1592>.

Objek penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Universitas Terbuka di daerah yang berperan sebagai pengguna bahan ajar digital melalui perangkat bergerak, khususnya smartphone, dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital. Penetapan mahasiswa sebagai responden sejalan dengan praktik umum dalam penelitian kuantitatif di bidang pendidikan, mengingat karakteristik mahasiswa dinilai relevan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital.¹⁴ Teknik penarikan sampel yang diterapkan adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak yang memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel tanpa memperhatikan perbedaan strata atau tingkatan tertentu.¹⁵ Penerapan teknik *simple random sampling* ini bertujuan untuk menjamin pemerataan peluang pemilihan sampel serta meningkatkan representativitas populasi penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis jalur (*path analysis*) untuk menguji secara empiris hubungan kausal dan besaran pengaruh antarvariabel yang diteliti.¹⁶ Pendekatan analisis jalur dipilih karena mampu menjelaskan pola hubungan langsung maupun tidak langsung antarvariabel dalam kerangka penelitian kuantitatif, serta telah banyak diterapkan dalam studi-studi sejenis dengan dukungan perangkat lunak statistik.¹⁷ Seluruh proses pengolahan data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, yang secara luas digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk pengujian kualitas instrumen dan analisis statistik inferensial.¹⁸

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis jalur (*path analysis*) guna menguji hubungan kausal serta besaran pengaruh antarvariabel

¹⁴ Nella Ayu Novia et al., “Pengaruh Pengetahuan Keuangan dan Locus of Control terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Riau,” *Jimetera: Jurnal Ilmiah Ekonomi Terpadu* 2, no. 1 (2022): 30–39, <https://jurnal.utu.ac.id/jimetera/article/view/4799>.

¹⁵ I Nyoman Siryayasa et al., “Influencer: Sumber Daya Promosi yang Ramah Wisatawan Milenial,” *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 9, no. 1 (2024): 38–50, <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/1797>.

¹⁶ Andi Hermawan, Ahmad Fatih Gozali, dan A. Muwahid Muhammadi, “Optimasi Penguatan Komitmen Profesi Guru melalui Pengembangan Kecerdasan Adversitas, Komunikasi Interpersonal, Interdependensi Tugas dan Kepuasan Kerja,” *Jurnal Syntax Admiration* 4, no. 9 (2023): 2180–2193, <https://journalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/944>.

¹⁷ Firni Widiastuti et al., “Motivasi Belajar Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit,” *Jurnal Perspektif* 7, no. 2 (2023): 150–163, <https://perspektif.uinsgd.ac.id/index.php/JP/article/view/257>.

¹⁸ Zuli Nuraeni et al., “Pelatihan Software SPSS untuk Menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Analisis Butir Soal bagi Mahasiswa Calon Guru di Palembang,” *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 15–23, <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah/article/view/3383>.

penelitian secara empiris.¹⁹ Pemodelan hubungan antarvariabel melalui analisis jalur telah banyak diimplementasikan dalam penelitian kuantitatif dengan dukungan perangkat lunak statistik, yang memungkinkan pengujian model secara sistematis dan terukur.²⁰ Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, yang secara luas digunakan dalam penelitian kuantitatif baik untuk pengujian kualitas instrumen maupun analisis statistik inferensial.²¹

Secara operasional, tahapan analisis data meliputi analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik umum dan kecenderungan data penelitian,²² pengujian validitas dan reliabilitas instrumen guna memastikan kelayakan alat ukur sebelum dilakukan analisis lanjutan,²³ serta pengujian asumsi statistik yang mencakup uji normalitas data sebagai prasyarat dalam analisis regresi dan pengujian pengaruh, termasuk penerapan prosedur *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*.²⁴ Selain itu, uji linearitas dilakukan untuk memastikan terpenuhinya asumsi hubungan linear antarvariabel sebelum pengujian hipotesis. Tahap akhir analisis adalah pengujian hipotesis untuk menilai signifikansi dan kekuatan pengaruh antarvariabel dalam kerangka analisis jalur atau regresi setelah seluruh persyaratan statistik terpenuhi.²⁵

Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono, uji regresi linear sederhana adalah pengujian terhadap data yang mana terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen dan satu variabel dependen, dimana variabel tersebut bersifat kausal (berpengaruh).²⁶

Persamaan dari regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX + e$$

¹⁹ Hermawan, Ahmad Fatih Gozali, dan A. Muwahid Muhammadi, "Optimasi Penguatan Komitmen Profesi Guru melalui Pengembangan Kecerdasan Adversitas, Komunikasi Interpersonal, Interdependensi Tugas dan Kepuasan Kerja."

²⁰ Widiastuti et al., "Motivasi Belajar Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit."

²¹ Nuraeni et al., "Pelatihan Software SPSS untuk Menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Analisis Butir Soal bagi Mahasiswa Calon Guru di Palembang."

²² Febri Tia Aldila et al., "The Relationship of Teacher Teaching Skills and Learning Interests of Physics Students of Senior High School," *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 8, no. 1 (2023): 101–105, <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/24864>.

²³ Nuraeni et al., "Pelatihan Software SPSS untuk Menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Analisis Butir Soal bagi Mahasiswa Calon Guru di Palembang."

²⁴ I Gusti Putu Endra Suantra, Albert Amartei, dan Joel P Kankani, "The Influence of the STAD and PowerPoint-Assisted Jigsaw Models on Economics Learning Achievement," *JSKE: Journal of Social Knowledge Education* 4, no. 4 (2023): 122–128, <https://cahaya-ic.com/index.php/JSKE/article/view/756>.

²⁵ Hermawan, Ahmad Fatih Gozali, dan A. Muwahid Muhammadi, "Optimasi Penguatan Komitmen Profesi Guru melalui Pengembangan Kecerdasan Adversitas, Komunikasi Interpersonal, Interdependensi Tugas dan Kepuasan Kerja."

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar (Variabel dependen)

X = Penggunaan BA Digital (Variabel independen)

e = Error term

a = Konstanta

b = Angka arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan b (-) maka terjadi penurunan

X = subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data primer dalam penelitian ini Adalah kuesioner dengan menyebarkan sebanyak 100 kuesioner kepada responden yaitu mahasiswa Universitas Terbuka yang berada di tiga Lokasi antara lain UT Ambon, UT Gorontalo dan UT Makassar. Jumlah kuesioner yang dikembalikan sebanyak 97 eksemplar (97%), jumlah kuesioner dengan data yang dapat diolah adalah 97 eksemplar (97%). Peneliti mengelompokan responden menurut jenis kelamin, jenis pemanfaatan bahan ajar digital, jumlah akses kedalam bahan ajar digital berbasis android.

Jumlah responden yang dipakai untuk pengolahan data dalam penelitian ini sebanyak 97 orang, Gambaran umum mengenai profil responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Profil Responden

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin:		
a. Pria	30	31
b. Wanita	67	69
Usia:		
a. 17-26 tahun	70	72
b. 27-36 tahun	16	16
c. 37-46 tahun	9	9
d. >47	2	2

Sumber: Data primer diolah

Dari data yang terkumpul, jumlah responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki yaitu 30 orang dengan persentase 31%. sedangkan yang berjenis kelamin perempuan

berjumlah 67 orang dengan persentase 69%. Responden yang berumur 17-26 tahun berjumlah 70 responden dengan persentase 72%, 27-36 tahun berjumlah 16 responden dengan persentase 16%, yang berusia 37-46 tahun berjumlah 9 responden dengan persentase 9%. dan yang berusia diatas 47 tahun berjumlah 2 responden dengan persentase 2%.

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah suatu kuesioner itu valid atau tidak pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam suatu kuesioner. Kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur dengan kuesioner. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner dengan skor total pada tingkat signifikansi 5%. Hasil uji validitas dengan metode korelasi *pearson* pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi setiap item pertanyaan dengan total skor variabelnya masing-masing adalah signifikan pada tingkat 0,05 (*one-tailed*).

Tabel 2
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Pearson Corelation	r _{tabel} (5%)	Keterangan
Penggunaan Bahan Ajar Digital	PBA1	0,655	0,202	Valid
	PBA2	0,592		Valid
	PBA3	0,713		Valid
	PBA4	0,714		Valid
	PBA5	0,726		Valid
	PBA6	0,755		Valid
	PBA7	0,712		Valid
	PBA8	0,805		Valid
	PBA9	0,728		Valid
Motivasi Belajar	MB1	0,599	0,202	Valid
	MB2	0,581		Valid
	MB3	0,325		Valid
	MB4	0,593		Valid
	MB5	0,606		Valid
	MB6	0,540		Valid
	MB7	0,510		Valid
	MB8	0,668		Valid
	MB9	0,563		Valid
	MB10	0,482		Valid
	MB11	0,432		Valid
	MB12	0,544		Valid

Sumber: Data primer diolah

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa korelasi antara masing-masing skor butir pertanyaan terhadap total skor variabel menunjukkan hasil yang signifikan (pada level 0,05).

Jadi dapat disimpulkan bahwa masing-masing butir pertanyaan pada variabel konstruk penelitian adalah valid.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kuesioner serta untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten apabila diukur berulang kali. Suatu instrument dapat dikatakan reliabel (handal) apabila memiliki nilai alpha (α) lebih besar dari 0,6. Reliabilitas masing-masing variabel dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

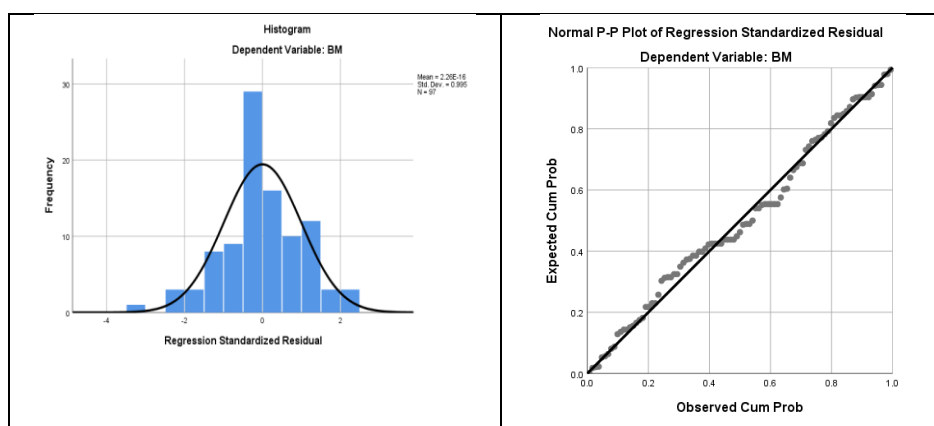
No	Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1	Penggunaan Bahan Ajar	0,874	Reliabel
2	Motivasi Belajar	0,704	Reliabel

Sumber: Data primer diolah

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan nilai lebih besar dari 0,60 maka hasil uji reliabilitas dapat dinyatakan reliabel.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel bebas dan variabel terikat keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Dengan melihat tampilan grafik histogram maupun grafik normal plot dapat dilihat normalitas datanya. Agar pengujian normalitas data menjadi lebih handal maka digunakan juga metode *normal probability plot* terhadap masing-masing variabel. Hasil dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Histogram & normal probability plot).

Gambar 1
Grafik Histogram dan Normal Plot



Sumber: Data primer diolah

Dengan melihat tampilan grafik histogram yang seimbang dan titik-titik pada grafik normal probability plot secara visualisasi bahwa penyebaran data yang ditandai oleh bulat cenderung mengikuti arah garis diagonal dan merapat hal tersebut dapat dikatakan data dalam penelitian ini telah memiliki distribusi secara normal atau data penelitian berdistribusi secara normal.

Pengujian linearitas dilakukan dalam pengujian model persamaan regresi suatu variabel Y atas variabel X. Uji linieritas digunakan guna pemenuhan syarat analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X dan Y pada populasi yang linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel secara signifikansi mempunyai pengaruh linear atau tidak. Pengujian linearitas berdasarkan nilai signifikansi $> 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang linier, jika kurang dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier.

Tabel 4
Anova Tabel

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
BM * PBA	Between Groups	(Combined)	753.541	17	44.326	4.202	.000
		Linearity	470.751	1	470.751	44.625	.000
		Deviation from Linearity	282.790	16	17.674	1.675	.069
	Within Groups		833.367	79	10.549		
	Total		1586.907	96			

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan hasil uji linieritas, diperoleh nilai F sebesar 1,675 ($F = 1,675$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,069. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,069 > 0,05$). Hal ini berarti terdapat hubungan pemanfaatan bahan ajar digital dengan motivasi belajar adalah regresi linier.

Penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana untuk memprediksi seberapa besar hubungan positif pemanfaatan bahan ajar digital terhadap motivasi belajar dan Analisis ini menggunakan data berdasarkan kuesioner yang dibagikan. Perhitungan uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Adapun hasil dari uji analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.647	2.768		12.876	.000
	PBA	.442	.070	.545	6.330	.000
a. Dependent Variable: BM						

Sumber: Data primer diolah

Dari Tabel 6 diatas menunjukkan hasil yang diperoleh nilai constant (a) sebesar 35.647, sedangkan nilai penggunaan bahan ajar (b/kofisien regresi) sebesar 0,442. Dari hasil tersebut dapat dimasukkan dalam persamaan regresinya sebagi berikut: $Y = a + bX + e$
 $Y = 35.647 + 0,442X$. Hasil persamaan diatas dapat diterjemahkan konstanta sebesar 35.647 yang mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel penggunaan bahan ajar digital sebesar 35.647 kofisien regresi X sebesar 0,442 yang menyatakan bahwa penambahan 1% nilai penggunaan bahan ajar digital maka motivasi belajar akan bertambah sebesar 0,442. Kofisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan bahan ajar digital (variabel X) terhadap motivasi belajar (variabel Y) adalah positif. Dan berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel diatas sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan bahan ajar digital (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y).

Pembahasan

Analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden (97%) dari total 100 kuesioner yang dibagikan dapat dianalisis secara komprehensif, mencerminkan partisipasi responden yang tinggi. Dominasi responden perempuan (69%) dan mayoritas berusia 17–26 tahun (72%) menggambarkan karakteristik generasi mahasiswa yang akrab dengan teknologi digital, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa generasi digital native cenderung lebih responsif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital dibanding kelompok usia lainnya.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner memiliki nilai korelasi signifikan dengan skor total variabelnya masing-masing, menunjukkan kuesioner mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Hal ini sejalan dengan penelitian Siagian et al. yang menekankan pentingnya validitas instrumen untuk menjamin bahwa data yang diperoleh

benar-benar mencerminkan fenomena yang diukur (valid).²⁷ Uji reliabilitas juga menunjukkan nilai Cronbach's Alpha >0,60 untuk kedua konstruk variabel, yang menyatakan bahwa instrumen pengukuran cukup konsisten dan dapat menghasilkan data yang stabil jika diukur berulang kali.

Pengujian normalitas data dengan histogram dan normal probability plot menunjukkan distribusi data yang mendekati normal, memenuhi asumsi dasar untuk analisis regresi linier. Ini penting karena teknik regresi seperti analisis jalur mensyaratkan distribusi residual yang normal agar estimasi koefisien regresi dan uji signifikansi dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Abdullah menegaskan bahwa data normalitas merupakan prasyarat utama dalam pengujian hubungan antarvariabel yang valid.²⁸

Uji linearitas menunjukkan hubungan linier antara pemanfaatan bahan ajar digital dan motivasi belajar. Hubungan linier ini penting karena regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini mensyaratkan bahwa hubungan antara variabel bebas (pemanfaatan bahan ajar digital) dan variabel terikat (motivasi belajar) bersifat linear. Temuan ini didukung oleh Wahyudi et al. yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran cenderung berhubungan linier dengan motivasi belajar siswa/mahasiswa, terutama jika media tersebut dirancang interaktif dan menarik.²⁹

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar (koefisien regresi = 0,442; sig = 0,000). Ini berarti bahwa peningkatan pemanfaatan bahan ajar digital akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Setiawan dan Audia yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform digital, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar karena menawarkan pengalaman belajar yang dinamis, visual, dan responsif.³⁰ Faris et al. juga menyatakan bahwa penggunaan media

²⁷ Hesti Herawati Siagian et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal," *Jurnal Ilmiah Nusantara* 2, no. 4 (2025): 167–174, <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/4992>.

²⁸ Mohamad Syarief Abdullah, "Mendorong Motivasi Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Multimedia dalam Pendekatan Flipped Learning: Sebuah Tinjauan Sistematis Literatur," *Jurnal Bisnis Mahasiswa* 5, no. 3 (2025): 1208–1221, <https://jurnalbisnismahasiswa.com/index.php/jurnal/article/view/600>.

²⁹ Sri Wahyudi et al., "Effectiveness of Using Digital Technology-Based Learning Media in Increasing Student Motivation at State Elementary School 012 Ujung Batu III Rokan Hulu," *Journal of ICT Applications and System* 2, no. 2 (2023): 41–49, <https://e-jurnal.rokania.ac.id/index.php/jictas/article/view/269>.

³⁰ Hasrian Rudi Setiawan dan Rindi Irma Audia, "The Influence of Digital Learning Media on the Learning Motivation of Students at Bumrungruksa Islamic Boarding School, Thailand," *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (2025): 44–54, <https://www.ejurnalilmiah.com/index.php/Educate/article/view/12116>.

pembelajaran digital dilaporkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena karakteristiknya yang interaktif dan mampu menarik perhatian peserta didik secara lebih efektif dibandingkan media tradisional.³¹

Penelitian Abdullah juga menggarisbawahi bahwa teknologi digital dapat merangsang motivasi belajar melalui multimedia, gamifikasi, dan pengaturan pembelajaran mandiri yang fleksibel, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat.³² Selain itu, Latuny et al. menyatakan bahwa adopsi media digital dalam pembelajaran telah terbukti memperkuat motivasi karena memberi mahasiswa kontrol lebih besar terhadap proses belajar mereka.³³

Selain itu, penelitian Syafaatussalamah dan Salsabilla menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang bervariasi, seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan e-learning berbasis smartphone, sering dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar yang signifikan karena dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih personal dan kontekstual.³⁴

Secara teoritis, hasil ini menguatkan asumsi bahwa media pembelajaran digital, terutama yang dirancang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan belajar mahasiswa, dapat menjadi salah satu determinan penting dalam motivasi belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa institusi pendidikan tinggi perlu mengoptimalkan penggunaan bahan ajar digital dan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini mencakup penyediaan infrastruktur yang memadai, pelatihan dosen dalam desain media digital, serta pengembangan materi pembelajaran yang interaktif.

Meskipun hasil ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya, beberapa penelitian juga mencatat tantangan implementasi pembelajaran digital, seperti kesiapan teknologi, literasi digital mahasiswa, dan kompetensi instruktur yang dapat memoderasi hubungan antara media digital dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian lanjutan

³¹ Abdul Faris et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 367–393, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793>.

³² Abdullah, "Mendorong Motivasi Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Multimedia dalam Pendekatan Flipped Learning: Sebuah Tinjauan Sistematis Literatur."

³³ Leny Sophia Latuny et al., "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Efektif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perguruan Tinggi," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 15055–15061, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/36316>.

³⁴ As Syafaatussalamah dan Deandra Eka Salsabilla, "Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2025): 11–24, <https://journal.staiyapiqbaubau.ac.id/index.php/Al-Tarbiyah/article/view/2479>.

dapat mempertimbangkan variabel moderasi seperti keterampilan digital atau jenis media yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital berbasis Android memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Terbuka. Temuan ini menjawab permasalahan penelitian mengenai efektivitas bahan ajar digital pada konteks pendidikan jarak jauh yang menuntut fleksibilitas dan kemandirian belajar. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,442 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang menegaskan adanya hubungan kausal yang bermakna. Peningkatan intensitas dan kualitas penggunaan bahan ajar digital secara empiris diikuti oleh peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis Android terbukti berperan strategis sebagai sarana pendukung pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mahasiswa Universitas Terbuka.

Karakteristik responden yang didominasi mahasiswa usia produktif dan akrab dengan teknologi mendukung efektivitas implementasi bahan ajar digital berbasis Android. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan mampu merepresentasikan konstruk penelitian secara akurat dan konsisten. Uji asumsi statistik, meliputi normalitas dan linearitas, memastikan bahwa model regresi yang digunakan layak dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hubungan linear antara penggunaan bahan ajar digital dan motivasi belajar memperkuat ketepatan pemilihan metode analisis kuantitatif. Secara metodologis, temuan ini memberikan landasan empiris yang kuat terhadap kesimpulan penelitian yang dihasilkan.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dan optimalisasi bahan ajar digital berbasis Android perlu menjadi prioritas strategis institusi pendidikan tinggi jarak jauh. Pemanfaatan bahan ajar digital tidak hanya berfungsi sebagai media distribusi materi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis untuk menumbuhkan motivasi belajar berkelanjutan. Institusi diharapkan memperhatikan kualitas desain instruksional, kemudahan akses, serta relevansi konten dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Dukungan infrastruktur teknologi dan peningkatan kompetensi dosen turut menentukan keberhasilan pemanfaatan bahan ajar digital secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa bahan ajar digital berbasis Android merupakan solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Universitas Terbuka pada konteks pembelajaran jarak jauh.

REFERENSI

- Abdullah, Mohamad Syarief. “Mendorong Motivasi Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Multimedia dalam Pendekatan Flipped Learning: Sebuah Tinjauan Sistematis Literatur.” *Jurnal Bisnis Mahasiswa* 5, no. 3 (2025): 1208–1221. <https://jurnalbisnismahasiswa.com/index.php/jurnal/article/view/600>.
- Adnyaswari, Kadek Mira, I Gede Margunayasa, dan Ni Wayan Rati. “Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Berbasis Android pada Topik Perpindahan Kalor.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022): 197–207. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/47208>.
- Aldila, Febri Tia, Endah Febri Setiya Rini, Sri Wina Octavia, Hikma Nur Khaidah, Feliza Paramitha Sinaga, dan Neni Septiani. “The Relationship of Teacher Teaching Skills and Learning Interests of Physics Students of Senior High School.” *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 8, no. 1 (2023): 101–105. <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/24864>.
- Dewi, Leni Kristiana, Mustaji, dan Achmad Noor Fatirul. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pemrograman Web untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 72–80. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/5305>.
- Faris, Abdul, Suprapti, Nurul Inayati, Adwia, dan Niswatun Hasanah. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 367–393. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793>.
- Hermawan, Andi, Ahmad Fatih Gozali, dan A. Muwahid Muhammadi. “Optimasi Penguatan Komitmen Profesi Guru melalui Pengembangan Kecerdasan Adversitas, Komunikasi Interpersonal, Interdependensi Tugas dan Kepuasan Kerja.” *Jurnal Syntax Admiration* 4, no. 9 (2023): 2180–2193. <https://journalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/944>.
- Janah, Miftahul. “Analisis Faktor Penyebab Degradasi Moral Sopan Santun pada Siswa Kelas V SD X Guguk Malalo.” *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023): 48–55. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/ihtirafiah/article/view/1592>.
- Latuny, Leny Sophia, Meny Sriwati, Dyah Nugraheny Priastuti, Nelli Roza, Nana Suyana, dan Muhamad Syafii. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Efektif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perguruan Tinggi.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 15055–15061. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/36316>.
- Lestari, Ceni Amalia Ayu, Ana Dwi Lestari, Innayatul Magfirah, dan Samsul Susilawati. “Peran Bahan Ajar, Media dan Sumber Belajar: Kunci Sukses dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam* 7, no. 1 (2025): 1–21. <https://journal.uui.ac.id/thullab/article/view/37725>.
- Mashuri, Hendra, Peby Gunarto, I Putu Panca Adi, M. Adam Mappaompo, dan Didik Purwanto. “Bahan Ajar Digital Ilmu Gizi Olahraga dalam Hybrid Learning: Sebuah Studi Pendahuluan.” *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia* 6, no. 1 (2022): 41–

50. <https://journal2.um.ac.id/index.php/gpji/article/view/30114>.
- Nadila. “Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran.” *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia* 2, no. 1 (2024): 37–46. https://www.researchgate.net/publication/381797291_Pemanfaatan_Teknologi_Digital_Dalam_Pembelajaran.
- Novia, Nella Ayu, Nadya Berlianti, Aulia Rahmi Anasril, dan Siti Rodiah. “Pengaruh Pengetahuan Keuangan dan Locus of Control terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Riau.” *Jimetera: Jurnal Ilmiah Ekonomi Terpadu* 2, no. 1 (2022): 30–39. <https://jurnal.utu.ac.id/jimetera/article/view/4799>.
- Nuraeni, Zuli, Ruth Helen Simarmata, Novika Sukmaningthias, dan Novita Sari. “Pelatihan Software SPSS untuk Menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Analisis Butir Soal bagi Mahasiswa Calon Guru di Palembang.” *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 15–23. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah/article/view/3383>.
- Oktarina, Cindy, dan Rahadian Zainul. “Analysis of the Need Development of E-Content Based on Problem Based Learning (PBL) using Moodle on Basic Chemical Law Material.” *PAKAR Pendidikan* 22, no. 1 (2024): 233–244. <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/552>.
- Pratama, Canja Putri, dan Ofianto. “Inovasi E-Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA.” *Jurnal Kronologi* 5, no. 1 (2023): 255–266. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/640>.
- Pratomo, Hari, Nurmida Catherine Sitompul, dan Nunung Nurjati. “Pengembangan E-Learning untuk Meningkatkan Pembelajaran Elektrikal Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Sidoarjo.” *Journal of Education Research* 6, no. 1 (2025): 139–147. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/2278>.
- Rahmah, Dewi Leyla, dan Een Juhriah. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android di TK Ketilang PGRI Citeureup Bogor.” *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* 5, no. 4 (2022): 400–407. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/11251>.
- Rokhmah, Siti, Iin Emy Prastiwi, dan Anisatul Farida. “Transformasi Pembelajaran Berbasis Digital melalui Pengembangan Learning Management System (LMS) dan Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Digital di SMP Muhammadiyah 2 Kartasura.” *BUDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 3 (2025): 9–22. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/18182>.
- Setiawan, Hasrian Rudi, dan Rindi Irma Audia. “The Influence of Digital Learning Media on the Learning Motivation of Students at Bumrungsuksa Islamic Boarding School, Thailand.” *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (2025): 44–54. <https://www.ejurnalilmiah.com/index.php/Educate/article/view/12116>.
- Siagian, Hesti Herawati, Ria Agustina Sigi, Pintar Rohsangapta Padang, Ade Asminaria Sihombing, dan Revita Yuni. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal.” *Jurnal Ilmiah Nusantara* 2, no. 4 (2025): 167–174.

- <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/4992>.
- Siryayasa, I Nyoman, Sudarmi, Masri Ridwan, Muhammad Arfin Muhammad Salim, dan Firda Rahmayanti. "Influencer: Sumber Daya Promosi yang Ramah Wisatawan Milenial." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 9, no. 1 (2024): 38–50. <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/1797>.
- Suantara, I Gusti Putu Endra, Albert Amartey, dan Joel P Kankani. "The Influence of the STAD and PowerPoint-Assisted Jigsaw Models on Economics Learning Achievement." *JSKE: Journal of Social Knowledge Education* 4, no. 4 (2023): 122–128. <https://cahaya-ic.com/index.php/JSKE/article/view/756>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Syafaatussalamah, As, dan Deandra Eka Salsabilla. "Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2025): 11–24. <https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Al-Tarbiyah/article/view/2479>.
- Wahyudi, Sri, Adyanata Lubis, Jufri, dan Detri Amelia Chandra. "Effectiveness of Using Digital Technology-Based Learning Media in Increasing Student Motivation at State Elementary School 012 Ujung Batu III Rokan Hulu." *Journal of ICT Applications and System* 2, no. 2 (2023): 41–49. <https://ejurnal.rokania.ac.id/index.php/jictas/article/view/269>.
- Widiastuti, Firni, Tika Karlina Rachmawati, Neng Risya Safitri Haryadi, dan Yuli Tri Wiyanto. "Motivasi Belajar Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit." *Jurnal Perspektif* 7, no. 2 (2023): 150–163. <https://perspektif.uinsgd.ac.id/index.php/JP/article/view/257>.
- Zunanni, M. Yogi, dan Rifqiawati Zahara. "Implementasi Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Imtera di Madrasah Ibtidaiyah." *SITTAH: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 107–120. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/418>.