

Peran Teknologi terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas: Perspektif Psikologi Pendidikan di Indonesia

¹Diana Christiany Malau, ²Aurora Putri Astari, ³Triana Indrawati, ⁴Tri Nathalia Palupi
Doktor Psikologi, Universitas Persada Indonesia YAI, Jakarta

E-mail: ¹diana.2466290001@upi-yai.ac.id, ²aurora.2466290017@upi-yai.ac.id,
³triana.2466290003@upi-yai.ac.id, ⁴tri.2466290012@upi-yai.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang merupakan generasi digital native cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran teknologi terhadap peningkatan minat belajar siswa SMA dari perspektif psikologi pendidikan. Metode yang digunakan adalah survei kuantitatif dengan 100 responden siswa SMA. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert untuk mengukur pengaruh penggunaan teknologi terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dengan nilai R^2 sebesar 0,55 dan nilai F-statistic yaitu $5,35 < 0.001$.

Kata kunci : teknologi pendidikan, minat belajar, psikologi pendidikan.

ABSTRACT

The development of digital technology has had a significant impact on the world of education, especially in Indonesia. High school students, who are digital natives, tend to have a high interest in the use of technology in their daily lives, including in the learning process. This study aims to analyze the role of technology in increasing high school students interest in learning from an educational psychology perspective. The method used was a quantitative survey with 100 high school student respondents. The research instrument was a Likert scale questionnaire to measure the significance of technology use on student learning interest. The results showed that the use of technology in learning had a positive and significant effect on increasing student learning interest with an R^2 value of 0.55 and P-value of $5.35 < 0.001$.

Key words: educational technology, learning interest, educational psychology.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa perubahan besar terhadap gaya hidup dan interaksi manusia dalam lingkungan sosialnya. Teknologi tidak hanya memengaruhi cara manusia bekerja, tetapi juga cara berpikir, berkomunikasi, dan membangun relasi sosial. Hal ini senada dengan pernyataan

dari Manuel Castells (2000) bahwa revolusi dalam teknologi informasi telah mengubah tatanan sosial, ekonomi, bahkan sistem pendidikan dari konvensional menuju pendidikan modern di seluruh dunia. Pendidikan modern sendiri merupakan proses pendidikan yang menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tuntutan dari Masyarakat

masa kini. Tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik, pendidikan modern lebih menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, karakter, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman (Trilling, B., & Fadel, 2009).

Perubahan yang dibawa teknologi semakin terasa sejak pandemi Covid-19, ketika pembelajaran daring menjadi keharusan dan mempercepat digitalisasi pendidikan di Indonesia. Kondisi ini mengubah metode penyampaian materi, menuntut penyesuaian kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta kesiapan infrastruktur teknologi. Di satu sisi, teknologi membuka peluang besar berupa akses tanpa batas terhadap sumber belajar, fleksibilitas waktu dan tempat, serta pemanfaatan platform interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa (Hodges et al., 2020). Namun di sisi lain, tantangan serius juga muncul, antara lain kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan, keterbatasan literasi digital, hingga masalah motivasi belajar mandiri (Zaharah et al., 2020).

Dari perspektif psikologi pendidikan, siswa SMA berada pada tahap perkembangan kognitif formal operasional yang ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak, logis, dan sistematis (Piaget, 1972). Dalam tahap ini, penerapan teknologi dapat menjadi instrumen efektif untuk menstimulasi minat belajar siswa. Minat belajar sendiri erat kaitannya dengan motivasi intrinsik, keterlibatan siswa, serta relevansi pembelajaran dengan kebutuhan pribadi maupun sosial (Slameto, 2015). Sejalan dengan itu, Vygotsky mengemukakan bahwa konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar yang mana teknologi dapat berperan sebagai sarana *scaffolding* yang memungkinkan siswa berkolaborasi tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan

sumber belajar global (Hagos & Lemma, 2024)

Dalam era digital, gagasan ini dapat diwujudkan melalui model pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji peran teknologi terhadap peningkatan minat belajar siswa Sekolah Menengah Atas.

2. LANDASAN TEORI

Psikologi Pendidikan dan Minat Belajar

Psikologi pendidikan berfokus pada bagaimana individu belajar dan bagaimana guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Slameto (2015), minat belajar adalah dorongan dalam diri individu yang memunculkan perhatian, keterlibatan, serta rasa senang terhadap aktivitas belajar. Sedangkan menurut Sardiman, (2011), minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan yang relatif menetap dalam diri individu untuk memberikan perhatian serta mengingat suatu aktivitas dengan perasaan senang. Sehingga dengan tegas dapat dinyatakan bahwa minat belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri individu berupa perhatian, rasa senang, dan kecenderungan yang menetap untuk terlibat aktif dalam aktivitas belajar sehingga kegiatan belajar dilakukan secara sadar tanpa adanya paksaan.

Menurut Hurlock (Zahirah et al., 2024), aspek-aspek minat belajar meliputi:

1. Perhatian yang meliputi adanya fokus pada objek atau kegiatan belajar.
2. Perasaan senang yang berarti timbul rasa suka terhadap aktivitas belajar.
3. Keterlibatan berisikan tentang partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.
4. Ketekunan yaitu usaha berulang dan konsisten dalam belajar.

Selain memperhatikan aspek-aspek yang telah dipaparkan di atas, maka dalam meningkat minat belajar perlu memperhatikan faktor yang mempengaruhi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto, (2015) beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa yaitu

1. Faktor internal yang terdiri dari kondisi jasmani (kesehatan, kelelahan); psikologis (perhatian, bakat, motivasi, dan kesiapan); minat dan motivasi bawaan individu.
2. Faktor eksternal yakni faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, hubungan antar anggota keluarga); faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, sarana prasarana, relasi dengan teman dan guru) dan faktor masyarakat (lingkungan sekitar, pergaulan, media massa).

B. Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu bidang kajian yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam merancang, mengembangkan, mengelola, serta mengevaluasi proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna. Dalam era modern, teknologi pendidikan tidak hanya dipahami sebatas penggunaan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga mencakup strategi, pendekatan, serta metode pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penerapan teknologi pendidikan telah mengalami transformasi signifikan, terutama dalam menghadirkan model pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Marienko et al., 2020).

Salah satu wujud penerapan teknologi pendidikan adalah melalui pemanfaatan media digital, seperti video pembelajaran,

animasi, *e-book*, *podcast*, hingga simulasi berbasis komputer. Media digital ini berfungsi tidak hanya untuk menyampaikan informasi, melainkan juga untuk memperjelas konsep-konsep abstrak, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta memfasilitasi gaya belajar yang beragam. Selain itu, teknologi pendidikan juga hadir dalam bentuk platform pembelajaran daring atau *Learning Management System (LMS)* seperti Moodle, Edmodo, dan *Google Classroom* (Sumardi et al., 2021) yang memungkinkan guru untuk mengelola materi, memberikan tugas, melakukan penilaian, dan memantau perkembangan belajar siswa secara terintegrasi. Platform ini membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel.

Aspek lain yang semakin populer adalah gamifikasi, yakni penerapan prinsip-prinsip permainan dalam pembelajaran. Gamifikasi memberikan elemen kompetisi dan penghargaan melalui sistem poin, badge, leaderboard, atau level, yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Dengan demikian, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar karena merasa tertantang dan terlibat secara emosional. Tidak kalah penting, perkembangan aplikasi kolaboratif seperti *Google Docs*, *Padlet*, dan *Miro* turut memberikan kontribusi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Melalui aplikasi ini, siswa dapat bekerja sama, berdiskusi, serta berbagi ide secara real-time meskipun terpisah oleh jarak. Hal ini sejalan dengan tuntutan keterampilan pada era modern ini yang menekankan kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan berkomunikasi efektif.

Manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan teknologi pendidikan sangat beragam. Pertama, dari sisi aksesibilitas, teknologi memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana

saja, bahkan menjangkau peserta didik di daerah terpencil. Kedua, teknologi meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis daring, forum diskusi, maupun simulasi digital. Ketiga, teknologi memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang terpersonalisasi, di mana sistem adaptif dapat menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kecepatan belajar individu. Keempat, teknologi pendidikan mendukung kolaborasi dalam pembelajaran diantara siswa maupun dengan guru, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan partisipatif. Kelima, dari sisi efisiensi, teknologi memberikan kemudahan bagi guru untuk memantau perkembangan peserta didik melalui *learning analytics*, sehingga proses pengambilan keputusan dalam pembelajaran lebih berbasis data dan obyektif.

Meskipun memiliki berbagai manfaat, penerapan teknologi pendidikan juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah adanya kesenjangan digital, di mana tidak semua peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi maupun jaringan internet yang stabil (Halim & Nurul Hidayat, 2025). Tantangan lainnya terletak pada kompetensi guru, yang memerlukan literasi digital dan keterampilan pedagogis agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki potensi menimbulkan distraksi, misalnya ketika peserta didik lebih tertarik pada konten hiburan daripada fokus pada materi pelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi teknologi pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia serta kebijakan pendidikan yang mendukung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan bukan

sekadar penggunaan perangkat digital, melainkan sebuah transformasi paradigma pembelajaran yang menekankan pada aksesibilitas, interaktivitas, kolaborasi, dan personalisasi. Kehadiran teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat memperkuat kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih relevan dengan perkembangan zaman, serta mampu menjawab tantangan global di era digital. Namun demikian, agar teknologi pendidikan dapat memberikan dampak optimal, diperlukan upaya serius dalam mengatasi kesenjangan digital, meningkatkan kompetensi guru, serta menciptakan kebijakan pendidikan yang inklusif. Dengan cara itulah teknologi pendidikan benar-benar dapat menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Beberapa penelitian mendukung pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran:

- a. Warschauer, (2011): media digital meningkatkan keterlibatan siswa dan akses terhadap pengetahuan.
- b. Yusuf, (2020): minat belajar siswa lebih tinggi ketika menggunakan media visual dan interaktif.
- c. Santrock, (2018): teknologi membantu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan perkembangan kognitif remaja.
- d. Kemdikbud, (2021): transformasi digital merupakan strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- e. Deci & Ryan, (2000) pemanfaatan teknologi mendukung motivasi intrinsik siswa melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses

pembelajaran memegang peranan besar dalam memperbaiki kualitas aktivitas belajar mengajar. Teknologi tidak hanya memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dan memperluas akses terhadap sumber pengetahuan, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar melalui media yang interaktif dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

3. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain survei deskriptif. Dengan menggunakan metode ini, maka peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif, terukur (Sugiyono, 2021). Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui peran teknologi terhadap minat belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 100 responden yang terdiri dari 57 orang laki-laki dan 43 orang perempuan yang terbiasa menggunakan teknologi terkini seperti gadget, dan platform digital lainnya. Sementara instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner skala Likert 1–4 untuk mengukur penggunaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) dan skala minat belajar siswa (*Student Learning Interest Scale*). Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari teknologi terhadap minat belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa variabel penggunaan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa yang diukur melalui skor total. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.001$). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi

pengaruh positif terhadap minat belajar siswa terbukti secara statistik.

Nilai R-squared sebesar 0.550 mengindikasikan bahwa 55% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan teknologi. Sementara itu, sisanya sebesar 45% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas atau diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi intrinsik, dukungan orang tua, metode mengajar guru, maupun lingkungan belajar. Nilai Adjusted R-squared = 0.546 yang relatif dekat dengan R-squared menunjukkan bahwa model yang digunakan cukup stabil dan mampu menjelaskan hubungan antar variabel dengan baik. Hasil uji F menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan ($\text{Prob (F-statistic)} = 5.35 < 0.001$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi secara bersama-sama memberikan kontribusi yang bermakna dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dan kemanfaatan penggunaan teknologi akan memengaruhi sikap positif siswa dalam proses belajar. Semakin siswa merasa teknologi mendukung dan memudahkan mereka, semakin tinggi pula minat belajar yang ditunjukkan. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, serta hasil belajar secara signifikan. Secara praktis, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan institusi pendidikan perlu mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran, baik melalui platform digital, multimedia interaktif, maupun sistem manajemen pembelajaran (LMS). Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menarik ketertarikan atau

minat siswa supaya lebih aktif, kreatif, dan berpartisipasi dalam proses belajar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan teknologi terhadap peningkatan minat belajar siswa Sekolah Menengah Atas dari perspektif psikologi pendidikan di Indonesia, maka dapat disimpulkan:

1. Penggunaan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis regresi menunjukkan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.001$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta motivasi siswa dalam belajar.
2. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0.55$) menunjukkan bahwa sebesar 55% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan teknologi.
3. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Technology Acceptance Model (TAM), yang menegaskan bahwa persepsi kemudahan dan kemanfaatan teknologi berpengaruh pada sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Semakin mudah dan bermanfaat teknologi yang digunakan, semakin tinggi pula minat belajar siswa.
4. Secara praktis, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dioptimalkan. Guru dan institusi pendidikan disarankan memanfaatkan platform digital, multimedia interaktif, gamifikasi, serta Learning Management System (LMS) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa generasi *digital native*.

5. Dari perspektif psikologi pendidikan, teknologi berperan sebagai sarana stimulasi motivasi dan minat belajar, sejalan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa SMA yang berada pada tahap operasional formal misalnya mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis. Selain itu, melalui media digital, simulasi interaktif, maupun gamifikasi, teknologi membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit secara lebih nyata sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*.
- Hagos, T., & Lemma, A. (2025). Problem-based learning with scaffolding assisted by mobile technology: enhancing students' understanding of chemical kinetics. *Royal Society*.
- Halim, U., & Nurul Hidayat. (2025). The Sequential Levels of the Digital Divide in the Educational Domain Among Indonesian University Students. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*.
- Kemdikbud. (2021). *Strategi Transformasi Digital Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Manuel Castells. (2000). *The Rise of the Network Society*. Blackwell Publishers.
- Marienko, M., Nosenko, Y., Sukhikh, A., Tataurov, V., & Shyshkina, M. (2020). Personalization of learning through adaptive technologies in the context of sustainable development of teachers' education. *E3S Web of Conferences*, 166. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016610015>
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan*

- Anak. Erlangga.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sumardi, D., Suryani, N., & Musadad, A. A. (2021). *Use of Learning Management Systems (LMS) As A Network Learning Media (Online) During the Covid-19 Pandemic*. 2021(4), 60–66. <https://doi.org/10.11594/nstp.2021.1206>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. CA: John Wiley & Sons (Jossey-Bass).
- Warschauer, M. (2011). *Learning in the Cloud: How (and Why) to Transform Schools with Digital Media*. Teachers College.
- Yusuf, S. (2020). *Psikologi Pendidikan: Perkembangan Peserta Didik*. Rosdakarya.
- Zaharah, Z., Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>
- Zahirah, A. A., Devi, W. S., & Widyasari, N. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar. *Jurnal UMJ*, 1724–1729.