

# HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN MURID

Sukariadi Harso<sup>1</sup>, Bakri Faruq<sup>2</sup>

Email : [sukariadiharso@gmail.com](mailto:sukariadiharso@gmail.com)<sup>1</sup>, [faruqb452@gmail.com](mailto:faruqb452@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> MIN 3 Mojokerto

Jl. Sumput, Pesantren, Medali, Kec. Puri, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61363

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 08, 2026

Revised Juni 01, 2026

Accepted Juni 13, 2026

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Digital,  
Keterampilan, Motivasi

### Keywords:

Digital Learning Media, Skills,  
Motivation

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid MIN 3 Mojokerto. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya motivasi belajar murid yang berpotensi menghambat penguasaan keterampilan praktis, meskipun dukungan media pembelajaran digital telah disediakan secara memadai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Subjek penelitian terdiri atas 65 murid MIN 3 Mojokerto. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, kuesioner penilaian media pembelajaran digital, serta tes keterampilan praktik. Data dianalisis menggunakan uji korelasi dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar murid masih tergolong rendah, terutama dalam aspek kemandirian belajar dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Namun, keterampilan praktik murid berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik memiliki peran penting dalam peningkatan kompetensi. Uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran digital terhadap keterampilan murid, motivasi belajar terhadap keterampilan murid, serta hubungan simultan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital yang memadai dan strategi peningkatan motivasi belajar perlu dikelola secara sinergis untuk mengoptimalkan pencapaian kompetensi murid MIN 3 Mojokerto. Implikasi penelitian ini memberikan dasar bagi sekolah untuk memperkuat manajemen sarana prasarana serta strategi pedagogis dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between digital learning media and learning motivation on the skills of MIN 3 Mojokerto students. The background of this research is the still low learning motivation of students, which could potentially hinder the mastery of practical skills, even though adequate digital learning media support has been provided. This study uses a quantitative approach with a correlational method. The research subjects consist of 65 MIN 3 Mojokerto students. Data collection was carried out through a learning motivation questionnaire, a digital learning media assessment questionnaire, and practical skills tests. Data were analyzed using correlation tests and hypothesis testing. The results show that students' learning motivation is still relatively low, especially in terms of independent learning and persistence in completing tasks. However, students' practical skills fall into a high category, indicating that practice-based learning plays a role in. However, students' practical skills are in the high category, which

*shows that practice-based learning plays an important role in improving competence. Hypothesis testing shows a positive and significant effect of digital learning media on students' skills, learning motivation on students' skills, as well as a simultaneous relationship between digital learning media and learning motivation on students' skills. These findings indicate that adequate digital learning media and strategies to boost learning motivation need to be managed synergistically to optimize the competence achievement of students at MIN 3 Mojokerto. The implications of this study provide a basis for schools to strengthen the management of facilities and infrastructure as well as pedagogical strategies in learning.*

## PENDAHULUAN

Mutu pendidikan ditentukan oleh beragam faktor, antara lain guru, murid, proses pembelajaran, lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta pengelolaan waktu pembelajaran di sekolah. Di antara faktor-faktor tersebut, guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Peran aktif guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar murid. Sebagaimana diungkapkan oleh Sardiman (2011:75), motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk menumbuhkan ketekunan dan semangat dalam proses belajarnya.

Terdapat berbagai faktor yang berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar murid. Salah satunya adalah dorongan eksternal yang berasal dari lingkungan di luar diri murid, yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dalam dirinya. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar antara lain keinginan untuk meraih keberhasilan, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, cita-cita dan harapan masa depan, penghargaan terhadap hasil belajar, aktivitas pembelajaran yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, guru dapat merancang suasana belajar yang positif sehingga mampu mendorong setiap murid untuk mengoptimalkan potensi yang ia dimiliki.

Keberhasilan belajar yang tercermin dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan merupakan harapan bagi setiap murid. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator perkembangan murid selama mengikuti proses pendidikan, sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran berikutnya. Namun demikian, dalam praktiknya, proses belajar tidak selalu berjalan tanpa hambatan. Berbagai kendala sering muncul, baik yang bersumber dari faktor internal seperti rendahnya kemampuan intelektual, kesulitan membaca atau menulis, maupun dari faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kurang kondusif, minimnya dukungan keluarga, serta penggunaan metode pengajaran yang kurang efektif.

Media pembelajaran digital di lingkungan sekolah, khususnya pada pendidikan dasar, berperan sebagai sarana utama yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Fasilitas ini mencakup segala bentuk sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk mendukung kegiatan belajar murid secara praktis. Menurut Ardiansyah dkk. (2020:129), sarana pembelajaran digital merupakan tempat yang dilengkapi dengan berbagai peralatan dan fasilitas memadai yang memungkinkan murid berlatih secara langsung guna mengasah keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 3 Mojokerto, ditemukan bahwa sebagian murid masih kurang memperhatikan penjelasan guru di kelas. Selain itu, hasil praktik menggunakan pembelajaran digital menunjukkan bahwa sekitar 3% dari 65 murid belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri murid (internal) maupun dari luar (eksternal). Salah satu faktor internal yang menonjol adalah kurangnya pemahaman terhadap materi teori yang diajarkan, sehingga murid mengalami kesulitan saat menerapkannya dalam praktik. Hal tersebut terjadi karena murid kurang fokus ketika guru memberikan penjelasan. Oleh karena itu, pemberian motivasi di awal pembelajaran menjadi langkah penting yang perlu dilakukan oleh guru untuk membangkitkan semangat belajar murid agar mereka lebih antusias dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan pendapat Emda (2017:173), guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar murid. Dengan memberikan dorongan yang tepat selama proses pembelajaran, guru dapat membantu murid meningkatkan minat belajar mereka serta mencapai hasil belajar yang optimal. Dari sisi eksternal, khususnya dalam konteks media pembelajaran digital, kondisi yang tersedia sebenarnya sudah cukup mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Media Pembelajaran Digital telah memiliki ruang teori dan ruang praktik yang terpisah sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih fokus dan tidak saling mengganggu. Dalam pelaksanaan praktik, terdapat beberapa computer. Meskipun fasilitas tersebut tergolong memadai, pemanfaatannya oleh murid belum berjalan secara optimal. Jumlah peralatan yang terbatas dibandingkan dengan jumlah peserta praktik, yakni 34 murid, mengakibatkan terjadinya antrean dan penumpukan selama kegiatan praktik berlangsung. Murid sering kali harus menunggu giliran untuk menggunakan mesin atau alat yang dibutuhkan. Kondisi ini menuntut adanya manajemen waktu dan pembagian kelompok praktik yang lebih terstruktur agar kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien, serta mampu menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid, khususnya dalam pembelajaran praktik desain. Media pembelajaran digital yang memadai diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam, sedangkan motivasi belajar berperan sebagai pendorong internal yang memengaruhi semangat murid dalam menguasai keterampilan praktik. Dengan demikian, sinergi antara tersedianya fasilitas yang baik dan motivasi belajar yang tinggi diharapkan mampu meningkatkan keterampilan murid secara signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengambilan keputusan bagi pihak sekolah maupun guru dalam upaya mengoptimalkan sarana pembelajaran dan strategi motivasional guna meningkatkan kualitas hasil belajar praktik murid.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *ex-post facto*, yaitu penelitian yang berupaya menelusuri hubungan sebab-akibat dari peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Menurut Sugiyono (2017:50), penelitian *ex-post facto* dilakukan untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang sudah ada di masa lalu guna menemukan kemungkinan hubungan atau pengaruh di antara variabel tersebut. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui dan mengungkap faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan murid dalam pembelajaran praktik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menelusuri sejauh mana media pembelajaran digital dan motivasi belajar berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan murid dalam kegiatan praktik.

Subjek penelitian ini adalah seluruh murid kelas V yang berjumlah 65 murid. Teknik pengambilan sampel menggunakan sensus sampling, yaitu dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Menurut Arikunto (2013:104), apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi dapat dijadikan sampel. Oleh karena itu, seluruh murid kelas V dijadikan responden agar hasil penelitian lebih akurat dan menggambarkan kondisi sebenarnya di lapangan.

Prosedur penelitian ini dimulai dengan kegiatan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan belajar, khususnya dalam kegiatan praktik. Setelah itu, peneliti menyusun landasan teori yang relevan dengan topik penelitian sebagai dasar konseptual. Langkah berikutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan, menyusun instrumen penelitian, melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen tersebut, serta mengumpulkan data melalui penyebaran angket dan pengumpulan nilai hasil belajar praktik. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Statistics 25 for Windows untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Instrumen penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh melalui dua teknik, yaitu angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur variabel media pembelajaran digital dan motivasi belajar murid dengan menggunakan skala Likert, yang berisi sejumlah pernyataan dengan beberapa alternatif jawaban sesuai tingkat persetujuan responden. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar praktik, yang diperoleh dari nilai rapor murid pada mata pelajaran praktik. Kedua teknik ini dipilih karena mampu memberikan gambaran objektif mengenai persepsi murid terhadap media pembelajaran digital, tingkat motivasi belajar, serta hasil keterampilan praktik yang dicapai.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data setiap variabel dengan menampilkan nilai mean ( $M$ ), median ( $Me$ ), modus ( $Mo$ ), standar deviasi ( $SD$ ), tabel distribusi frekuensi, histogram, diagram lingkaran, dan kategori kecenderungan variabel. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, linieritas, dan multikolinearitas (Zami & Widodo, 2021:76). Setelah semua uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis yang dilakukan melalui analisis regresi sederhana dan regresi berganda untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid. Pengujian dilakukan dengan mengacu pada nilai Korelasi Pearson ( $r$ ) sebagaimana dijelaskan oleh Krismiyati dan Yulia (2023:16).

Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran empiris mengenai seberapa besar kontribusi media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid dalam praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran serta pengelolaan sarana praktik yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas hasil belajar murid.

TikTok sebagai sarana pembelajaran melalui metode deskriptif kualitatif secara sistematis dan mendalam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

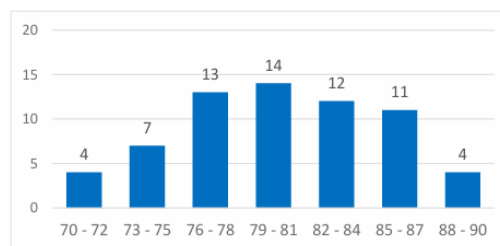
Data mengenai variabel motivasi belajar dikumpulkan dalam penyebaran kuesioner yang terdiri atas 25 butir pernyataan kepada 65 responden yang merupakan murid kelas V. Berdasarkan hasil tabulasi data pada variabel media pembelajaran

digital, diperoleh skor tertinggi sebesar 90 dan skor terendah sebesar 70. Dari hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata (mean) sebesar 80,2, nilai tengah (median) sebesar 80, nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 83, dan standar deviasi sebesar 4,83. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat media pembelajaran digital yang dirasakan oleh murid berada pada kategori baik, dengan sebaran data yang relatif homogen. Distribusi frekuensi lengkap dari variabel media pembelajaran digital dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Media pembelajaran digital

Interval	Frekuensi	Persentase
70-72	4	6,2%
73-75	7	10,8%
76-78	13	20%
80-81	14	21,5%
82-84	12	18,5%
85-87	11	16,8%
88-90	4	6,2%

Sedangkan hasil distribusi frekuensi variabel media pembelajaran digital pada Tabel 1 di atas dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram frekuensi

Maka berdasarkan hasil data yang disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1, selanjutnya menentukan kecenderungan skor media pembelajaran digital dapat dikategorikan sangat tinggi sesuai dengan Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Skor Media pembelajaran digital

Interval	F	Kategori
$X < 75,05$	11	Sangat Rendah
$75,05 \leq X < 78,35$	13	Rendah
$78,35 \leq X < 81,65$	14	Cukup
$81,65 \leq X < 84,95$	12	Tinggi
$84,95 \leq X$	15	Sangat Tinggi

### Motivasi Belajar

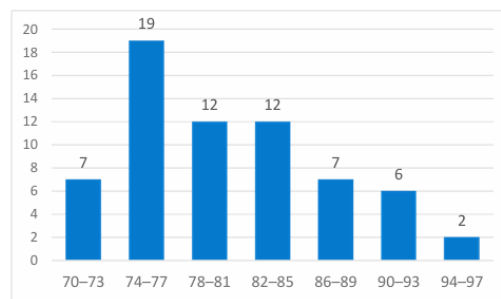
Motivasi belajar diukur melalui instrumen kuesioner yang terdiri atas 25 butir pertanyaan dan diisi oleh 65 responden. Berdasarkan hasil tabulasi data, diperoleh skor tertinggi sebesar 94 dan skor terendah sebesar 70. Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 80,77, nilai tengah (median) sebesar 80, nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 75, serta standar deviasi sebesar 6,54. Gambaran distribusi frekuensi dari variabel motivasi belajar secara lebih rinci

dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi**

<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
70-73	7	10,8%
74-77	19	29,2%
78-81	12	18,5%
82-85	12	18,5%
86-89	7	10,8%
90-93	6	9,1%
94-97	2	3,1%
Jmlh	65	100%

Hasil distribusi frekuensi variabel motivasi belajar pada Tabel 3 di atas dapat digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram frekuensi Motivasi

Berdasarkan hasil data yang disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 2, selanjutnya berdasarakan skor motivasi jikaberdasarakan pada tabel 4 maka motivasi tergolong rendah. Adapun Tabel 4 dapat dilihat berikut ini

**Tabel 4. Skor Motivasi Belajar**

<b>Interval</b>	<b>F</b>	<b>Kategori</b>
$X < 76$	17	Sangat Rendah
$76 \leq X < 80$	19	Rendah
$80 \leq X < 84$	9	Cukup
$84 \leq X < 88$	11	Tinggi
$88 \leq X$	9	Sangat Tinggi
Jumlah	65	-

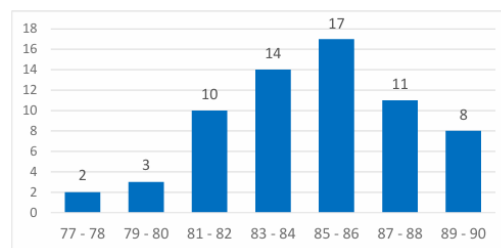
### Keterampilan

Hasil penilaian terhadap pembelajaran praktik diperoleh melalui dokumentasi penilaian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi yang dicapai murid adalah 90, sedangkan skor terendah sebesar 77. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 84,75, median 85, modus 85, serta standar deviasi 3,01. Gambaran lengkap mengenai penyebaran data hasil belajar praktik dapat dilihat pada Tabel 5 yang menyajikan distribusinya.

Tabel 5. Frekuensi Keterampilan

Interval	Frekuensi	Presentase
77 - 78	2	3,1%
79 - 80	3	4,6%
81 - 82	10	15,4%
83 - 84	14	21,4%
85 - 86	17	26,2%
87 - 88	11	16,9%
89 - 90	8	12,4%

Hasil distribusi frekuensi variabel keterampilan pada Tabel 5 dapat digambarkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Keterampilan

Berdasarkan hasil data yang disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 3, selanjutnya menentukan skor hasil belajar praktik dengan hasil sangat tinggi yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Skor Keterampilan

Interval	Frekuensi	Kategori
$X < 75,05$	11	Sangat Rendah
$75,05 \leq X < 78,35$	13	Rendah
$78,35 \leq X < 81,65$	14	Cukup
$81,65 \leq X < 84,95$	12	Tinggi
$84,95 \leq X$	15	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>	65	

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pertama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar praktik. Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi  $Y = 54,368 + 0,379X_1$ .

Persamaan ini memperlihatkan bahwa variabel media pembelajaran digital berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar praktik, di mana setiap peningkatan skor media pembelajaran digital diikuti dengan peningkatan hasil belajar praktik.

Hasil uji signifikansi mendukung temuan tersebut, dengan nilai t hitung sebesar 6,081 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,670, sehingga hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran digital dan hasil belajar praktik. Selain itu, nilai r hitung sebesar 0,608 menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara kedua variabel berada pada kategori tinggi, karena berada dalam rentang 0,600–0,799. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik dan lengkap media

pembelajaran digital yang tersedia, maka semakin tinggi pula hasil belajar praktik yang dicapai oleh murid.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar praktik. Berdasarkan analisis regresi sederhana, diperoleh persamaan  $Y = 67,657 + 0,212X_2$ , yang menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar murid, maka semakin baik pula hasil belajar praktik yang dicapai. Nilai koefisien regresi yang positif menandakan adanya pengaruh positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar praktik.

Hasil uji signifikansi mendukung temuan tersebut, dengan  $t$  hitung sebesar 4,114 yang lebih besar dari  $t$  tabel 1,670, sehingga hipotesis diterima. Selain itu, diperoleh  $r$  hitung sebesar 0,460, yang mengindikasikan bahwa tingkat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar praktik berada pada kategori cukup kuat, karena berada dalam rentang 0,400–0,599.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ketiga memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital dan motivasi belajar secara simultan juga memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar praktik. Dari hasil analisis regresi berganda diperoleh persamaan  $Y = 38,497 + 0,371X_1 + 0,204X_2$ , yang menunjukkan bahwa kedua variabel bebas tersebut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar praktik.

Uji signifikansi menggunakan uji  $F$  menghasilkan  $F$  hitung sebesar 40,517, lebih besar dari  $F$  tabel sebesar 3,14, sehingga hipotesis diterima. Nilai  $R$  hitung sebesar 0,753 menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap hasil belajar praktik berada pada kategori tinggi, karena berada dalam interval 0,600–0,799.

Hasil perhitungan sumbangan relatif menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berkontribusi sebesar 63,96%, sedangkan motivasi belajar menyumbang 36,27% terhadap hasil belajar praktik. Untuk sumbangan efektif, media pembelajaran digital memberikan 36,27% dan motivasi belajar memberikan 20,43%, sehingga total kontribusi kedua variabel bebas terhadap hasil belajar praktik mencapai 56,7%. Sisa 43,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar murid berada pada kategori cukup, namun masih terdapat sejumlah murid yang memiliki motivasi belajar rendah. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kurangnya dorongan intrinsik, minat belajar yang belum optimal, serta lingkungan belajar yang belum sepenuhnya mendukung. Motivasi belajar sangat penting dalam menentukan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran praktik yang membutuhkan partisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh S. Sutarto dkk. (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar berperan sebagai pendorong utama dalam meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar murid. Selain itu, studi oleh N. Hidayat (2020) menegaskan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada kurangnya kesiapan murid dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan praktik di kelas kejuruan.

Meskipun motivasi belajar murid masih tergolong cukup, hasil belajar praktik menunjukkan kategori tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa keterampilan praktik murid

cukup baik, meskipun sebagian murid memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini dimungkinkan karena keberadaan media pembelajaran digital yang cukup mendukung serta bimbingan intensif dari guru. Dalam konteks pendidikan dasar, praktik langsung memberikan pengalaman nyata yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan murid. Hal ini diperkuat oleh penelitian A. R. Rahman dan I. Fadillah (2022) yang menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas praktik yang memadai berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan teknis murid. Temuan serupa juga dijelaskan oleh R. S. Wulandari dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kemampuan psikomotorik murid meskipun motivasi belajar tidak sepenuhnya optimal.

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini semakin memperkuat keterkaitan antara media pembelajaran digital, motivasi belajar, dan hasil belajar praktik. Pengujian hipotesis pertama membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran digital dengan hasil belajar praktik, yang menunjukkan bahwa semakin baik fasilitas yang tersedia, maka semakin tinggi pula hasil belajar murid. Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa motivasi belajar juga berhubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar praktik, meskipun tingkat kontribusinya lebih rendah dibandingkan media pembelajaran digital. Selanjutnya, pengujian hipotesis ketiga memperlihatkan bahwa kedua variabel bebas tersebut, jika digabungkan, memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar praktik murid. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian M. D. Sari dkk. (2021) dan T. A. Pratama (2022) yang menemukan bahwa kombinasi antara lingkungan belajar yang memadai dan motivasi internal murid memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan prestasi belajar murid di sekolah kejuruan. Dengan demikian, peningkatan media pembelajaran digital dan penguatan motivasi belajar menjadi dua faktor strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar praktik murid.

## PENUTUP

Kesimpulan yang diperoleh dari hubungan antara media pembelajaran digital dan motivasi belajar terhadap keterampilan murid MIN 3 Mojokerto menunjukkan adanya hubungan yang saling melengkapi dan memperkuat. Media pembelajaran digital berfungsi sebagai sarana utama untuk memberikan pengalaman belajar nyata, sedangkan motivasi belajar menjadi penggerak internal yang mendorong murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Kombinasi keduanya menghasilkan pembelajaran praktik yang lebih efektif dan berdampak langsung terhadap peningkatan keterampilan murid. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan E. P. Santosa dkk. (2021) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang memadai dan motivasi belajar yang kuat berkontribusi signifikan terhadap pencapaian keterampilan murid. Selain itu, studi A. Kurniawan dan F. Sari (2023) menegaskan bahwa peningkatan keterampilan murid MIN 3 Mojokerto sangat bergantung pada bagaimana sekolah mengelola media pembelajaran digital dan membangun budaya belajar yang memotivasi murid untuk terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M., Hidayat, R., & Susanto, E. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar praktik murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 125–134.
- Emda, A. (2017). Peran motivasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,

- 22(1), 172–182.
- Hidayat, N. (2020). Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap keterampilan praktik murid SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 6(1), 55–64.
- Kurniawan, A., & Sari, F. (2023). Optimalisasi media pembelajaran digital dalam peningkatan kompetensi murid vokasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 13(2), 134–146.
- Pratama, T. A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 12(1), 44–53.
- Rahman, A. R., & Fadillah, I. (2022). Ketersediaan sarana praktik dan keterampilan murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 9(3), 201–210.
- Santosa, E. P., Nugraha, A., & Setiawan, D. (2021). Peran lingkungan belajar dalam meningkatkan kompetensi kejuruan murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Edukasi Vokasi*, 11(2), 155–165.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. D., Prasetyo, A., & Wibowo, S. (2021). Pengaruh sarana prasarana dan motivasi belajar terhadap hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 97–108.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarto, S., Suryadi, D., & Fatkhurrohman, M. (2021). Hubungan motivasi dan minat belajar terhadap keaktifan murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 77–89.
- Wulandari, R. S., Rahayu, N., & Hidayati, A. (2023). Pembelajaran praktik langsung sebagai upaya meningkatkan keterampilan murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(2), 101–113.
- Zami, R., & Widodo, A. (2021). Uji prasyarat analisis statistik dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 72–80.
- Krismiyati, Y., & Yulia, P. (2023). Analisis regresi dan korelasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika Terapan*, 4(1), 15–22.
- Hidayah, N. (2020). Motivasi belajar murid dalam konteks pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 63–72.
- Mulyono, D. (2020). Strategi pembelajaran praktik kejuruan di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 188–197.
- Lestari, A. P., & Wibowo, H. (2019). Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(1), 45–56.
- Rahayu, S., & Prasetyo, D. (2021). Motivasi belajar dan faktor yang mempengaruhinya di SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(4), 200–212.
- Nurhalimah, T., & Suhendar, A. (2023). Lingkungan belajar dan motivasi murid dalam pembelajaran praktik. *Jurnal Vokasi dan Teknologi*, 15(1), 77–90.
- Priyono, E. (2022). Hubungan fasilitas dan prestasi belajar murid vokasi. *Jurnal Pendidikan dan Keterampilan*, 7(2), 143–154.
- Putra, R. (2021). Motivasi belajar dan keberhasilan murid dalam pembelajaran vokasi. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 11(1), 88–97.
- Suryana, I., & Wahyudi, M. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan praktik murid teknik. *Jurnal Inovasi Vokasi*, 3(2), 117–129.
- Maulana, R., & Kurniawati, S. (2023). Media pembelajaran digital dan keterampilan praktik murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Kejuruan Indonesia*, 5(2), 165–177.
- Sulastri, R. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar di SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan Terapan*, 4(3), 90–100.
- Wibisono, H. (2020). Motivasi dan lingkungan belajar dalam pendidikan vokasi. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 8(2), 201–212.
- Kurniasih, I., & Rahayu, A. (2021). Kualitas sarana pembelajaran dan dampaknya terhadap

- hasil belajar praktik murid. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 11(4), 222–233.
- Rahmawati, L. (2019). Motivasi belajar dalam meningkatkan keterampilan murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(3), 178–187.
- Yuliana, D., & Haris, A. (2022). Analisis pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi murid vokasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 51–62.
- Mardiana, E. (2020). Hubungan lingkungan belajar, motivasi, dan hasil belajar murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 190–201.
- Widodo, B., & Saputra, A. (2023). Pengaruh fasilitas dan motivasi terhadap keterampilan vokasi murid MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Kejuruan Indonesia*, 14(2), 134–146.