

**PENGARUH ERA DIGITAL DAN LINGKUNGAN BELAJAR SISWA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MELALUI *PLATFORM*
PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS
XI SMA N 2 GADINGREJO**

SKRIPSI

Oleh

Maylania Herlis Sagefi

2013031007



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH ERA DIGITAL DAN LINGKUNGAN BELAJAR SISWA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MELALUI *PLATFORM* PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS XI SMA N 2 GADINGREJO

OLEH

MAYLANIA HERLIS SAGEFI

Penelitian ini didasari oleh pentingnya pengembangan minat belajar sebagai kunci dalam menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi yang terus berkembang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa melalui *platform* pembelajaran digital pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo.

Pendekatan penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan analisis jalur (*path analysis*). Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi, lalu dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum tidak terdapat pengaruh langsung maupun tidak langsung yang signifikan dari era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa. Hanya lingkungan belajar yang berpengaruh langsung terhadap *platform* digital. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi belum cukup mendorong minat belajar tanpa dukungan faktor lain. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak serta merta meningkatkan minat belajar siswa tanpa dukungan lingkungan belajar yang kondusif dan peran aktif guru serta sekolah dalam membimbing siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, bukan hanya aspek teknologinya.

Kata Kunci: Digitalisasi Pendidikan, Era Digital, Lingkungan Belajar, Minat Belajar, Platform Digital.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE DIGITAL ERA AND LEARNING ENVIRONMENT ON STUDENTS' LEARNING INTEREST THROUGH DIGITAL LEARNING PLATFORMS AMONG GRADE XI STUDENTS AT SMA NEGERI 2 GADINGREJO

By

MAYLANIA HERLIS SAGEFI

This study is based on the importance of developing students' learning interest as a key factor in facing the challenges of education in an era of rapidly evolving technology. The purpose of this research is to determine the influence of the digital era and learning environment on students' learning interest through digital learning platforms among Grade XI students at SMA Negeri 2 Gadingrejo. The research approach uses a quantitative method with path analysis. Data were collected through questionnaires, interviews, documentation, and observations, and analyzed using SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). The results of the study indicate that, in general, there is no significant direct or indirect influence of the digital era, learning environment, and digital learning platforms on students' learning interest. Only the learning environment was found to have a direct effect on the use of digital platforms. The implication of these findings suggests that the integration of technology in education alone is insufficient to enhance students' learning interest without the support of a conducive learning environment and the active role of teachers and schools in guiding students. Therefore, technological integration in learning should be accompanied by instructional strategies that foster emotional and cognitive engagement, rather than focusing solely on the technological aspect.

Keywords: Digital Education, Digital Era, Learning Environment, Learning Interest, Digital Platform.

**PENGARUH ERA DIGITAL DAN LINGKUNGAN BELAJAR SISWA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MELALUI *PLATFORM*
PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS
XI SMA N 2 GADINGREJO**

Oleh

Maylania Herlis Sagefi

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

**PENGARUH ERA DIGITAL DAN LINGKUNGAN
BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
MELALUI PLATFORM PEMBELAJARAN
DIGITAL PADA SISWA KELAS XI SMA N 2
GADINGREJO**

Nama Mahasiswa

Maylania Herlis Sagefi

NPM

: 2013031007

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP. 19600826 198603 1 001

Suroto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19930713 201903 1 016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP. 19741108 200501 1 003

Suroto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

Sekretaris

Suroto, S.Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Juni 2025



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maylania Herlis Sagefi
NPM : 2013031007
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian atau implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik. Pada karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025



Maylania Herlis Sagefi
NPM 2013031007

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Maylania Herlis Sagefi, akrab disapa dengan May. Penulis lahir di Gadingrejo pada tanggal 17 Mei 2002, merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Yulius Hermawan dan Ibu Sri Lestari. Penulis berasal dari Desa Gadingrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

Riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 Gadingrejo (sekarang UPT SDN 2 Gadingrejo), lulus pada tahun 2014.
2. SMP Xaverius Pringsewu, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Gadingrejo, lulus pada tahun 2020.
4. Tahun 2020, diterima melalui jalur SNMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS), FKIP Universitas Lampung.

Selama menjalani pendidikan di Universitas Lampung, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2023 di Desa Bumi Jaya, Kecamatan Negara Batin, Kabupaten Way Kanan, serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Hidayatul Muslihin Bumi Jaya. Penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan, seperti ASSETS (Asosiasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi) dan UKM Katolik Universitas Lampung. Dalam penyelesaian studi jenjang sarjana (S1), penulis mengikuti Seminar Proposal pada 7 Maret 2025, Seminar Hasil pada 2 Juni 2025, serta Ujian Komprehensif pada 5 Juni 2025.

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, kasih sayang, serta kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik. Karya ini penulis persembahkan untuk:

Kedua Orang Tua Tercinta

Bapak Yulius Hermawan dan Ibu Sri Lestari, terima kasih atas segala cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti. Kalian adalah sumber semangat dan kekuatan terbesar dalam hidup penulis.

Adik-adik Tersayang

Nicolaus Gading Hermawan dan Atanasius Lucky Hermawan, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan doa yang selalu menguatkan dalam setiap langkah.

Keluarga Besar

Ucapan terima kasih atas doa, dukungan, dan kehangatan yang senantiasa menyertai. Semoga penulis dapat menjadi pribadi yang membanggakan bagi keluarga.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen

Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan keteladanan yang telah diberikan selama proses belajar. Semoga segala kebaikan menjadi amal yang tak terputus.

Sahabat-sahabat Tersayang

Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah menemani dalam perjalanan ini. Setiap kenangan menjadi bagian berharga dalam hidup penulis.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

(Filipi 4:6 TB)

“All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them”

(Walt Disney)

“Seek God, Be educated, Get money, Dress well, and Stay humble.”

(Unknown)

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Era Digital dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Melalui *Platform* Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo”, merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, arahan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, kritik, dan semangat yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan selalu menyertai Bapak beserta keluarga.

8. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan atas dedikasi, kesabaran, dan bimbingan yang luar biasa selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan dan kelancaran dalam segala aktivitas.
9. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas dan penguji utama yang telah memberikan masukan serta kritik konstruktif demi penyempurnaan karya ini. Terima kasih atas segala ilmu dan perhatian yang diberikan selama proses sidang dan konsultasi.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Drs. Nurdin, M.Si., Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., dan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
12. Terimakasih kepada Ibu Dr. Yuli Yanti, M.Pd. selaku kepala sekolah, Ibu Marina Tivani, M.Pd., selaku waka kurikulum dan seluruh guru, staff dan siswa SMA Negeri 2 Gadingrejo. Terima kasih atas kerja sama dan bantuan yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung.
13. Diriku sendiri, terima kasih sudah berjuang hingga di tahap ini, walau tertinggal jauh, tapi selalu ingat bahwa proses setiap orang itu berbeda dan kamu tidak selalu harus sama dengan yang lain. Lanjutkan dan kejar apa yang kamu impikan selama ini, ini adalah waktunya. Jangan pernah lupakan Tuhan dalam setiap langkahmu, semoga apa yang kamu impikan dapat terwujud di masa yang akan datang. Tidak ada perjuangan yang sia-sia.
14. Teruntuk yang paling istimewa kedua Orang Tuaku, Bapak Yulius Hermawan dan Ibu Sri Lestari yang telah memberikan semangat, cinta, kasih sayang dan didikan yang membuatku menjadi seorang yang sekuat ini, terimakasih atas semua pengorbananmu untukku yang tiada hentinya mendoakanku di setiap

perjalanan hidupku, yang selalu memberikan perhatian yang jarang sekali diucapkan namun selalu ditunjukkan dalam bentuk tindakan, terimakasih bu untuk selalu ada dan selalu memeluk anakmu yang lemah ini. Maaf jika saya belum bisa memberikan pencapaian yang terbaik kepada Bapak dan Ibu. Kedepannya saya akan berusaha semaksimal mungkin untuk membanggakan dan memberikan kebahagiaan serta balas budi yang terbaik untuk Bapak dan Ibu. Semoga Tuhan senantiasa memberikan kesehatan, rezeki dan umur yang panjang untuk Bapak dan Ibu sehingga dapat melihat saya bertumbuh dan sukses di masa depan. Semoga gelar studi anakmu ini dapat menjadi salah satu kado terindah yang Bapak dan Ibu terima.

15. Teruntuk adik-adikku, Nicolaus Gading Hermawan dan Atanasius Lucky Hermawan. Terima kasih atas semangat dan canda yang telah menghibur penulis di tengah kesibukan menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga kalian tetap semangat mengejar impian dan dapat membahagiakan orang tua seperti harapan kita bersama.
16. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat, dan menjadi tempat pulang penuh kehangatan. Terima kasih atas semua bentuk perhatian dan dukungan yang tulus.
17. Teruntuk Sahabatku tersayang, Nadia, Puspita, Lutvia. Terima kasih banyak telah hadir dan selalu menemani segala proses yang saya jalani selama ini, terima kasih atas segala support yang kalian berikan. Semoga kalian selalu dilindungi oleh Tuhan, selalu diberi kelimpahan rejeki, dan dilancarkan segala urusannya, dan sukses selalu.
18. Teruntuk teman-teman sekolah dan bermain, terima kasih sudah hadir dan mau mendengar keluh kesah penulis selama ini. Semoga kalian sehat selalu, dan doa baik lainnya dari penulis untuk kalian.
19. Kepada teman-teman “Pejuang Cita Cinta”. Zalma, Nadia, Reza, Yurisma, Indri, Ivena, Nur, dan Fida. Terima kasih telah menjadi teman yang baik, terimakasih atas segala semangat, pengalaman, dukungan, dan doa-doa baik kalian untuk penulis. Semoga pertemanan kita selalu terjaga dengan baik.

20. Terima kasih kepada seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2020 Universitas Lampung. Terima kasih atas pengalaman, tawa, dan semangat yang dibagikan selama masa studi.
21. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bantuan dan dukungan terhadap penulis. Semoga hal-hal baik senantiasa kebersamai kalian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri serta menjadi referensi dan bahan pertimbangan yang bermanfaat bagi pembaca di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 2 Juni 2025
Penulis,

Maylania Herlis Sagefi

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	16
1.3. Pembatasan Masalah	17
1.4. Rumusan Masalah	17
1.5. Tujuan Penelitian.....	18
1.6. Manfaat Penelitian.....	19
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	20
II. TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1. Tinjauan Pustaka	21
2.1.1. Minat Belajar	21
2.1.2. <i>Platform</i> Pembelajaran Digital	28
2.1.3. Era Digital.....	32
2.1.4. Lingkungan Belajar	37
2.2. Penelitian yang Relevan	42
2.3. Kerangka Pikir.....	50
2.4. Hipotesis.....	52
III. METODE PENELITIAN	54
3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	54
3.2. Populasi dan Sampel	55
3.2.1. Populasi	55
3.2.2. Sampel	55
3.3. Teknik Pengambilan Sampel.....	57
3.4. Variabel Penelitian.....	58

3.4.1. Variabel Eksogen (Independen Variabel/Variabel Bebas) .	58
3.4.2. Variabel Endogen (Dependen Variabel/Variabel Terikat) ..	58
3.4.3. Variabel Intervening.....	58
3.5. Definisi Konseptual Variabel	59
3.5.1. Era Digital (X ₁).....	59
3.5.2. Lingkungan Belajar (X ₂).....	59
3.5.3. <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y).....	60
3.5.4. Minat Belajar (Z)	60
3.6. Definisi Operasional Variabel	61
3.7. Teknik Pengumpulan Data	63
3.8. Uji Persyaratan Instrumen.....	65
3.8.1. Uji Validitas Instrumen	65
3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	71
3.9. Uji Persyaratan Statistik Parametrik	74
3.9.1. Uji Normalitas	75
3.9.2. Uji Homogenitas.....	76
3.10. Uji Persyaratan Regresi Linear Berganda (Uji Asumsi Klasik).....	77
3.10.1. Uji Linearitas Garis Regresi	77
3.10.2. Uji Multikolinearitas.....	78
3.10.3. Uji Autokorelasi.....	78
3.10.4. Uji Heteroskedastisitas	79
3.11. Pengujian Hipotesis.....	80
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	86
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	86
4.1.1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA N 2 Gadingrejo	86
4.1.2. Visi dan Misi Sekolah.....	87
4.1.3. Tenaga Pendidik SMA N 2 Gadingrejo	87
4.1.4. Sarana dan Prasarana Sekolah	88
4.2. Gambaran Umum Responden.....	88
4.3. Deskripsi Data	88
4.3.1. Era Digital (X ₁).....	89
4.3.2. Lingkungan Belajar (X ₂)	92
4.3.3. <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y)	94
4.3.4. Minat Belajar (Z).....	97

4.4. Uji Prasyarat Statistik Parametrik.....	99
4.4.1. Uji Normalitas Data.....	99
4.4.2. Uji Homogenitas.....	100
4.5. Uji Asumsi Klasik.....	101
4.5.1. Uji Linearitas Regresi.....	101
4.5.2. Uji Multikolinearitas	102
4.5.3. Uji Autokorelasi.....	103
4.5.4. Uji Heteroskedastisitas	104
4.6. Analisis Data.....	105
4.6.1. Persamaan Struktural.....	108
4.6.2. Besarnya pengaruh variabel Independen terhadap variabel Intervening secara proporsional dapat dihitung.....	109
4.7. Pengujian Hipotesis	112
4.7.1. Uji T Pengujian Hipotesis Secara Sendiri Sendiri/Parsial..	112
4.7.2. Uji F Pengujian Hipotesis Secara Simultan/Gabungan	118
4.8. Kesimpulan Analisis Statistik.....	119
4.9. Pembahasan	121
4.9.1. Pengaruh langsung era digital (X_1) terhadap <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	121
4.9.2. Pengaruh langsung lingkungan belajar (X_2) terhadap <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	122
4.9.3. Hubungan era digital (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) siswa kelas XISMA N 2 Gadingrejo.....	124
4.9.4. Pengaruh langsung era digital (X_1) terhadap minat belajar (Z) siswakelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	125
4.9.5. Pengaruh langsung lingkungan belajar(X_2) terhadap minat belajar (Z)127 siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	127
4.9.6. Pengaruh langsung <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) terhadap minat128 belajar (Z) siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	128
4.9.7. Pengaruh tidak langsung era digital (X_1) terhadap minat belajar (Z) melalui <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	129

4.9.8. Pengaruh tidak langsung lingkungan belajar (X_2) terhadap minat belajar (Z) melalui <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	132
4.9.9. Pengaruh simultan era digital (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) terhadap <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	134
4.9.10. Pengaruh simultan era digital (X_1), lingkungan belajar (X_2), dan <i>platform</i> pembelajaran digital (Y) terhadap minat belajar (Z) siswa kelas kelas XI SMA N 2 Gadingrejo	136
4.10. Variabel Paling Berpengaruh Dalam Penelitian.....	139
4.11. Implikasi Hasil Penelitian	140
4.12. Keterbatasan Penelitian	141
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	143
5.1. Kesimpulan.....	143
5.2. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA.....	147
LAMPIRAN.....	163

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Kuesioner Minat Belajar Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.	3
Tabel 2. Hasil Kuesioner Era Digital Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.	8
Tabel 3. Hasil Kuesioner Lingkungan Belajar Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.	11
Tabel 4. Hasil Kuesioner Platform Pembelajaran Digital Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.	13
Tabel 5. Penelitian yang Relevan.	42
Tabel 6. Data Jumlah Siswa Kelas Kelas XI 1, XI 2, XI 3, dan XI 4 SMA N 2 Gadingrejo Tahun Ajaran 2024/2025.	55
Tabel 7. Perhitungan jumlah sampel untuk masing-masing kelas.	57
Tabel 8. Definisi Operasional Variabel.	62
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Era Digital (X1).	67
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Lingkungan Belajar (X2).	68
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y).	69
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Minat Belajar (Z).	70
Tabel 13. Daftar Interpretasi Nilai r.	72
Tabel 14. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Era Digital (X ₁).	72
Tabel 15. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Lingkungan Belajar (X ₂).	73
Tabel 16. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y).	73
Tabel 17. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Minat Belajar (Z).	74
Tabel 18. Distriibusi Frekuensi Variabel Era Digital (X1).	90
Tabel 19. Kategori Variabel Era Digital (X1).	91
Tabel 20. Distriibusi Frekuensi Variabel Lingkungan Belajar (X2).	93
Tabel 21. Kategori Variabel Era Digital (X1).	94
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y).	95
Tabel 23. Kategori Variabel <i>Platform</i> Pembelajaran Digital (Y).	96
Tabel 24. Distriibusi Frekuensi Variabel Minat Belajar (Z).	98
Tabel 25. Kategori Variabel Minat Belajar (Z).	99
Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.	100

Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.	101
Tabel 28. Rekapitulasi Hasil Uji Linearitas Regresi.	102
Tabel 29. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas.	103
Tabel 30. Rekapitulasi Hasil Uji Autokorelasi.	103
Tabel 31. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastiditas.	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	52
Gambar 2. Diagram Jalur Substruktur 1	82
Gambar 3. Diagram Jalur Substruktur 2	82
Gambar 4. Diagram Jalur Substruktur 3	83
Gambar 5. Kurva Durbin – Watson.....	104
Gambar 6. Model diagram jalur berdasarkan paradigma penelitian.....	106
Gambar 7. Model persamaan dua jalur	106
Gambar 8. Substruktur 1	107
Gambar 9. Substruktur 2	107
Gambar 10. Substruktur 1	109
Gambar 11. Substruktur 2	110
Gambar 12. Diagram Jalur Lengkap	112
Gambar 13. Pengaruh tidak langsung X1 terhadap Z melalui Y	116
Gambar 14. Pengaruh tidak langsung X2 terhadap Z melalui Y	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Penelitian Pendahuluan.	164
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.	165
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	166
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian.....	167
Lampiran 5. Pelaksanaan Penelitian	168
Lampiran 6. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian	169
Lampiran 7. Kuesioner Penelitian.....	174
Lampiran 8. Uji Validitas	178
Lampiran 9. Rekapitulasi Tabulasi Data Penelitian	192
Lampiran 10. Uji Normalitas	195
Lampiran 11. Uji Homogenitas.....	195
Lampiran 12. Uji Linearitas Garis Regresi	196
Lampiran 13. Uji Multikolinearitas	198
Lampiran 14. Uji Autokorelasi/Otokorelasi.....	198
Lampiran 15. Uji Heteroskedastisitas	199
Lampiran 16. Pengujian Hipotesis	200
Lampiran 17. Hasil Cek Turnitin	204

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumber daya manusia (SDM) merupakan aset terpenting bagi suatu negara dalam mencapai kemajuan dan pembangunan yang berkelanjutan. Kualitas SDM yang tinggi akan berkontribusi pada peningkatan produktivitas, inovasi, dan daya saing di tingkat global. Menurut World Economic Forum (2020), negara-negara dengan SDM yang terdidik dan terampil cenderung memiliki pertumbuhan ekonomi yang lebih stabil dan berkelanjutan. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan menjadi sangat krusial untuk menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya memberikan pengetahuan akademis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan kritis dan kreatif yang diperlukan untuk beradaptasi dalam dunia kerja yang terus berubah.

Salah satu faktor kunci yang memengaruhi kualitas SDM adalah minat belajar siswa. Djaali (2020), minat belajar adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu, yang menunjukkan bahwa keinginan untuk memahami materi berasal dari rasa ketertarikan pribadi. Dalam buku Manajemen Sumber Daya Manusia, Marnis dan Priyono (2016) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang dipicu oleh rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, yang berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih efektif. Maydiantoro, dkk. (2021) Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan akademik siswa di tingkat SMA dan perguruan tinggi. Yanti, & Puspasari (2024), menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Aulia (2021), Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan motivasi berprestasi yang lebih baik.

Wandansari, & Hernawati. (2021), menekankan bahwa minat belajar bukan hanya menjadi kunci untuk kesuksesan akademis, tetapi juga merupakan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi dapat membantu siswa tidak hanya dalam mencapai hasil akademis yang baik, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan, pada akhirnya, kualitas SDM. Sejalan dengan peneilitian Aprijal, dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara minat belajar siswa dan keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, peningkatan minat belajar harus menjadi prioritas dalam strategi pendidikan, karena hal ini tidak hanya berkontribusi pada hasil akademis yang lebih baik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan siswa yang relevan dengan tuntutan dunia kerja di masa depan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti terhadap siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa banyak siswa yang tidak memanfaatkan waktu luang mereka untuk belajar atau mengulang pelajaran, melainkan lebih memilih untuk mengobrol, pergi ke kantin, atau bahkan tidur di kelas yang menandakan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Selain itu, diperkuat dengan penelitian oleh Ridwan Santoso (2018), yang menunjukkan bahwa minat baca peserta didik di SMA Negeri 2 Gadingrejo tergolong rendah. Hal ini terlihat dari jumlah pengunjung perpustakaan yang rendah, dengan rata-rata hanya 182 pengunjung per bulan dari total 648 siswa pada tahun pelajaran 2016/2017. Rendahnya jumlah pengunjung perpustakaan mencerminkan kurangnya minat siswa untuk membaca dan mencari informasi tambahan di luar materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Meskipun SMA Negeri 2 Gadingrejo memiliki fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas dan perpustakaan, kurangnya akses terhadap sumber belajar yang variatif dan menarik dapat mengurangi minat siswa untuk belajar. Sehingga, siswa cenderung lebih

banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dan bersosial media daripada membaca buku atau mencari pengetahuan di internet. Kondisi tersebut juga didukung dari data penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan mengenai minat belajar yang disebar secara acak pada siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Minat Belajar Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya hanya fokus untuk belajar ketika berada di sekolah	30	10	75	25
2.	Saya akan mengunjungi perpustakaan jika guru meminta saya untuk mencari materi dari sumber lainnya	24	16	60	40
3.	Saya merasa cepat bosan ketika belajar	35	5	87,5	12,5
4.	Saya sudah mempelajari materi yang akan diberikan oleh guru sebelum diajarkan oleh guru di kelas	18	22	45	55

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Dari Tabel 1, diperoleh sebuah informasi bahwa terdapat 30 (75%) siswa yang hanya fokus untuk belajar ketika berada di sekolah dan 10 (25%) siswa yang tidak hanya fokus untuk belajar ketika berada di sekolah. Selanjutnya, diketahui bahwa 24 (60%) siswa yang akan mengunjungi perpustakaan jika guru meminta untuk mencari materi dari sumber lain dan terdapat 16 (40%) siswa yang tidak mengunjungi perpustakaan jika guru meminta untuk mencari materi dari sumber lain. Selain itu, didapat informasi bahwa 35 (87,5%) siswa merasa cepat bosan ketika belajar dan 5 (12,5%) siswa yang tidak merasa bosan ketika belajar. Diketahui juga bahwa terdapat 18 (45%) siswa yang sudah mempelajari materi yang akan diberikan oleh guru sebelum diajarkan oleh guru di kelas dan 22 (55%) siswa yang tidak mempelajari materi yang akan diberikan oleh guru sebelum diajarkan oleh guru di kelas.

Berdasarkan hasil di atas, menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak mempersiapkan diri dengan mempelajari materi sebelum pembelajaran mencerminkan kurangnya inisiatif dan minat untuk belajar mandiri. Siswa juga tampak bergantung pada instruksi guru dan tidak memiliki minat untuk mencari materi tambahan secara mandiri karena sebagian besar siswa tidak memiliki inisiatif untuk mencari materi tambahan atau memperdalam pemahaman mereka secara pribadi tanpa adanya perintah atau dorongan dari guru. Hal ini dapat berpengaruh pada kedalaman pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, mereka akan cenderung kurang aktif dalam proses belajar, dan hal tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan kognitif mereka. Sedangkan dari hasil di atas terlihat jika siswa mudah merasa cepat bosan ketika belajar, yang menandakan adanya kurangnya minat atau ketertarikan pada materi yang diajarkan.

Muna (2023), menyatakan bahwa penyampaian materi yang monoton dan padatnya jam pelajaran menjadi faktor penyebab kejenuhan belajar. Hal tersebut didukung oleh Susanti, dkk. (2024), yang menyatakan bahwa pengajaran yang monoton dapat menyebabkan kebosanan dan penurunan minat belajar siswa. Menurut Umihani, dkk. (2023), kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa bosan dan pembelajaran terkesan monoton sehingga pada akhirnya siswa tidak fokus dalam belajar. Suroto, dkk. (2023), menyatakan bahwa dalam proses pendidikan perlu untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk menunjang perkembangan potensi dan keterampilan peserta didik. Salshabella, dkk. (2021), siswa membutuhkan media yang dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Rahmawati, dkk. (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video tutorial dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan perlunya guru untuk perlu mengembangkan metode yang lebih interaktif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau penggunaan teknologi, yang dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan cara ini, siswa

akan lebih termotivasi untuk mendalami materi dan memahami konsep secara lebih mendalam. Disamping itu, peran guru menjadi sangat penting. Wahyuni dan Inka (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi informasi oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru adalah meningkatkan aktivitas siswa melalui media pembelajaran, khususnya memberi arahan dan dorongan yang terus menerus. Dengan teknologi yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Minat belajar siswa merupakan faktor krusial yang memengaruhi efektivitas pembelajaran dan hasil akademis. Dalam era digital saat ini, akses terhadap informasi dan sumber belajar semakin mudah berkat kemajuan teknologi. Penelitian oleh Rahadian (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *platform* pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan akses yang lebih luas terhadap materi pelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif, baik fisik maupun sosial, juga berperan penting dalam membangun minat belajar. Menurut Kamaruddin (2024), lingkungan yang mendukung, termasuk dukungan dari guru dan interaksi positif antara siswa, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam lingkungan belajar membutuhkan dukungan kebijakan yang holistik, pelatihan literasi digital, dan pengembangan infrastruktur yang merata untuk mengoptimalkan manfaatnya (Ulfa, dkk., 2024). Faktor internal seperti kesehatan fisik dan mental yang prima, dukungan kuat dari keluarga, serta motivasi dan minat yang tinggi, merupakan pendorong utama bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Natasha, dkk., 2024). Dengan demikian, kombinasi antara era digital yang menyediakan alat dan sumber daya serta lingkungan belajar yang mendukung dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan pengalaman pendidikan

yang lebih menarik dan efektif. Penelitian-penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital, serta meningkatkan minat belajar siswa melalui *platform* pembelajaran digital yang tepat guna.

Platform pembelajaran digital adalah alat atau sistem yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara online. *Platform* ini mencakup berbagai bentuk media, seperti video pembelajaran, modul interaktif, forum diskusi, dan aplikasi pembelajaran. Menurut Sari (2021), penggunaan *platform* pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Beberapa *platform* populer yang digunakan di sekolah-sekolah saat ini termasuk Google Classroom, Edmodo, Kahoot, Moodle, dan Zoom. Mulyani (2021), menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar terhadap sumber daya pendidikan. Dengan adanya *platform* pembelajaran digital, siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Namun, tantangan tetap ada, penggunaan platform digital harus disertai dengan bimbingan lingkungan belajar yang mendukung untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan akademik mereka.

Lingkungan belajar juga memiliki peran penting dalam memengaruhi minat belajar siswa. Widiati, dkk. (2022), lingkungan belajar yang baik dapat mendukung lancarnya kegiatan belajar mengajar. Usaha guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan produktif berpengaruh positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Haryanto, dkk. (2024), menyatakan bahwa suasana kelas yang mendukung dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, orang tua juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif di rumah. Rumbewas, dkk. (2018), pengaruh

orang tua terhadap keberhasilan belajar anak sangat besar, terlihat dari perhatian dan bimbingan yang diberikan. Ariani, dkk. (2022), menyatakan bahwa interaksi positif antara orang tua dan anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa karena mereka merasa didukung dan dihargai dalam proses pendidikan mereka.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, pihak sekolah dan guru perlu bekerja sama dengan serius untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan menyenangkan. Pertama, sekolah bisa mengadakan pelatihan bagi guru-guru agar mereka bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dalam pengajaran. Siswanti, dkk. (2024) menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi penting dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, baik secara online maupun offline, agar lebih efektif dan menarik bagi siswa. Kurniadi, dkk. (2023) menyatakan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu guru mempersiapkan materi belajar yang menarik dan terkini, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Misalnya, guru bisa memanfaatkan video pembelajaran, kuis online, dan diskusi kelompok di *platform* seperti Google Classroom untuk membuat suasana belajar lebih hidup. Selain itu, orang tua juga perlu dilibatkan untuk mendukung anak-anak mereka dalam belajar di rumah. Dengan adanya dukungan dari kedua belah pihak, siswa akan merasa lebih termotivasi dan memiliki tujuan yang jelas dalam belajar.

Langkah-langkah tersebut tidak hanya diharapkan dapat membantu siswa memanfaatkan teknologi dan *platform* digital dengan lebih baik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan minat belajar mereka. Ketika siswa merasa nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan, pada akhirnya, dapat meningkatkan prestasi akademis mereka. Dengan lingkungan belajar yang mendukung dan bimbingan yang baik dari guru, diharapkan minat belajar siswa di SMA N 2

Gadingrejo dapat meningkat, yang akan berdampak positif pada kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini. Berdasarkan penelitian pendahuluan di atas tersebut, pemanfaatan era digital oleh siswa untuk mencari informasi pembelajaran secara mandiri masih kurang efektif. Banyak siswa tidak menggunakan smartphone mereka dengan baik untuk mengulang atau mencari materi yang telah dipelajari. Sebaliknya, mereka lebih tertarik membuka aplikasi lain, seperti game, WhatsApp, dan Instagram, terutama untuk mengupdate status atau melakukan siaran langsung ketika memiliki waktu luang. Selain itu, kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital membuat siswa menjadi terlena dan menganggap remeh tugas-tugas dari guru, sehingga mereka cenderung menunda untuk mengerjakan tugas. Berikut adalah data dari hasil kuesioner mengenai penggunaan era digital.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Era Digital Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya dapat memanfaatkan waktu dengan baik ketika menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari	18	22	45	55
2.	Saya merasa puas karena semua informasi di internet selalu relevan untuk kebutuhan belajar saya	24	16	60	40
3.	Saya memiliki banyak aplikasi di perangkat digital saya	26	14	65	35
4.	Saya merasa bahwa di era digital ini mempermudah hidup saya untuk mengakses banyak hal tanpa batasan	34	6	85	15

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Berdasarkan informasi dari Tabel 2, dapat diketahui bahwa terdapat 18 (45%) siswa yang dapat memanfaatkan waktu dengan baik ketika menggunakan perangkat digital dan terdapat 22 (55%) siswa yang tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik ketika menggunakan perangkat digital. Selanjutnya dapat diketahui bahwa 24 (60%) siswa merasa puas dengan informasi yang didapat dari internet dan terdapat 16 (40%) siswa yang tidak puas dengan informasi yang didapat dari internet. Selanjutnya dalam tabel juga diperoleh informasi bahwa terdapat 26 (65%) siswa yang memiliki banyak aplikasi di perangkat digital mereka dan terdapat 14 (35%) siswa yang tidak memiliki banyak aplikasi di perangkat digital mereka. Selain itu juga, terdapat 34 (85%) siswa yang merasa dimudahkan untuk mengakses banyak hal tanpa batasan dan 6 (15%) siswa yang tidak merasa dimudahkan untuk mengakses banyak hal tanpa batasan.

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa banyak siswa merasa dimudahkan untuk mengakses banyak hal tanpa batasan di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi, aplikasi, dan sumber daya melalui perangkat digital yang mereka miliki. Aplikasi hiburan atau media sosial sering kali lebih menarik bagi siswa, sehingga hal tersebut menjadikan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar oleh siswa menjadi terbuang. Namun, meskipun akses yang mudah ini memberikan banyak manfaat, tanpa pengelolaan waktu dan fokus yang baik, siswa dapat teralihkan dari tujuan belajar dan lebih tertarik pada hiburan atau kegiatan non-pendidikan lainnya. Haryadi, & Fadhilah, (2023), siswa yang memiliki pengelolaan waktu yang baik akan mempunyai kemauan yang kuat untuk dapat memecahkan masalah - masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai tujuan belajarnya. Zulfa & Mujazi (2022) menyoroti fenomena tingginya intensitas penggunaan smartphone di kalangan siswa yang berujung pada penurunan konsentrasi belajar. Mereka mencatat bahwa upaya pembelajaran menjadi tidak efektif jika siswa tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Riinawati dan Muhaimin (2021), siswa yang dapat berkonsentrasi dengan baik biasanya lebih termotivasi

untuk aktif dalam proses belajar, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi dan teknologi memberikan banyak kemudahan, mereka juga dapat menjadi sumber gangguan yang signifikan bagi siswa. Ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik saat menggunakan perangkat digital, hal ini menjadi pengingat pentingnya memberikan dukungan kepada siswa agar perangkat digital dapat digunakan dengan lebih bijak dan produktif.

Lingkungan belajar yang kondusif sangat berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun siswa dapat dengan mudah mengakses informasi di era digital, tanpa adanya ruang belajar yang mendukung, baik fisik maupun emosional, mereka akan kesulitan untuk fokus. Menurut Susanto dan Anggresta (2024), lingkungan belajar yang positif berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Mereka menyatakan bahwa lingkungan yang nyaman, fasilitas yang memadai, dan dukungan dari guru serta teman sebaya sangat penting untuk menciptakan suasana yang memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Tanpa dukungan tersebut, meskipun memiliki akses ke berbagai aplikasi dan informasi, siswa akan lebih mudah terdistraksi dan kurang dapat menggali pengetahuan secara mendalam. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi terkait pengaruh lingkungan belajar sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Kuesioner Lingkungan Belajar Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya memiliki kelompok belajar di luar sekolah bersama teman teman untuk mengulas materi pembelajaran yang telah diajarkan di sekolah	11	29	27,5	72,5
2.	Saya merasa orang tua belum bisa memberikan pendampingan sepenuhnya pada saat belajar karena kesibukannya	36	4	90	10
3.	Saya lebih tertarik untuk bertanya kepada teman daripada bertanya kepada guru	23	17	57,5	42,5
4.	Saya merasa proses belajar saya belum optimal karena fasilitas yang ada masih kurang memadai	26	14	65	35

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh informasi bahwa terdapat 11 (27,5%) siswa memiliki kelompok belajar bersama temannya dan terdapat 29 (72,5%) siswa yang tidak memiliki kelompok belajar bersama temannya. Selanjutnya dapat diketahui bahwa terdapat 36 (90%) siswa yang merasa belum mendapatkan pendampingan secara penuh dari orang tuanya dan terdapat 4 (10%) siswa yang tidak merasa belum mendapatkan pendampingan secara penuh dari orang tuanya. Selain itu, diperoleh informasi bahwa terdapat 23 (57,5%) siswa yang lebih tertarik untuk bertanya kepada teman daripada bertanya kepada guru dan terdapat 17 (42,5%) siswa yang tidak tertarik untuk bertanya kepada teman daripada bertanya kepada guru. Selanjutnya terdapat bahwa 26 (65%) siswa merasa bahwa proses belajarnya belum optimal karena fasilitas yang kurang memadai dan terdapat 14 (35%) siswa yang tidak merasa bahwa proses belajarnya belum optimal karena fasilitas yang kurang memadai.

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa lingkungan belajar siswa saat ini belum cukup mendukung minat belajar mereka, terlihat dari banyaknya siswa yang belum mendapatkan pendampingan secara penuh dari orang tua mereka ketika belajar, menunjukkan bahwa dukungan dari orang tua sebagai elemen dalam lingkungan belajar siswa masih kurang. Meskipun pembelajaran mandiri itu penting, peran orang tua dalam mendampingi dan memotivasi siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar mereka. Menurut Masyitoh dan Meiliana (2024), terdapat hubungan positif yang kuat antara dukungan orang tua dan minat belajar siswa. Ketika anak-anak menerima pujian dan dorongan positif dari orang tua, hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka, sehingga minat belajar siswa pun meningkat. Dalam konteks ini, pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak mereka tidak dapat diabaikan. Marten, dkk., (2024) menyatakan bahwa partisipasi orang tua dalam pendidikan anak merupakan indikator signifikan dari kualitas pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan orang tua tidak hanya berkontribusi terhadap minat belajar siswa tetapi juga terhadap keberhasilan akademis mereka secara keseluruhan. Dukungan dari teman sebaya juga memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar siswa. Hidayah (2021), menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam kelompok belajar cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Melalui kelompok belajar, siswa dapat berdiskusi, bertanya, dan saling menjelaskan materi, yang membantu memperdalam pemahaman mereka sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan.

Lingkungan belajar di sekolah, termasuk interaksi siswa dan guru, sangat memengaruhi minat belajar. Haryanti (2020) menyatakan bahwa hubungan baik antara guru dan siswa meningkatkan kenyamanan siswa untuk bertanya, sehingga pemahaman mereka bertambah. Sebaliknya, siswa yang lebih sering bertanya kepada teman menunjukkan adanya jarak emosional dengan guru. Ramadhani (2022) menegaskan bahwa interaksi positif antara guru dan siswa sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar. Selain itu, kondisi fisik lingkungan belajar juga berperan penting. Nuraini (2021) menyebutkan bahwa ruang kelas dengan desain yang baik dan fasilitas lengkap

meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan lingkungan yang kurang mendukung. Fasilitas belajar yang memadai menciptakan kenyamanan dan fokus, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal. Selain itu, *platform* pembelajaran digital juga memainkan peran penting. *Platform* seperti Google Classroom dan Zoom menyediakan fleksibilitas belajar dengan fitur-fitur interaktif seperti video pembelajaran, diskusi, dan kuis, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja (Rachmawati, dkk. 2020). Miftah, dkk. (2023), menunjukkan bahwa *platform* digital mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka. Kebebasan ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, diperoleh data mengenai *platform* pembelajaran digital sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner *Platform* Pembelajaran Digital Terhadap Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya memiliki <i>platform</i> pembelajaran digital di smartphone saya	33	7	82,5	17,5
2.	Saya merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran melalui <i>platform</i> pembelajaran digital	29	11	72,5	27,5
3.	Saya sering mengalami kendala ketika menggunakan <i>platform</i> pembelajaran digital	24	16	60	40
4.	Saya merasa bahwa pembelajaran di sekolah sudah cukup, sehingga tidak perlu lagi menggunakan <i>platform</i> pembelajaran digital lainnya	28	12	70	30

Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh informasi bahwa terdapat 33 (82,5%) siswa memiliki *platform* pembelajaran digital di smartphone mereka dan terdapat 29 (72,5%) siswa tidak memiliki *platform* pembelajaran digital di smartphone mereka. Selanjutnya dapat diketahui bahwa terdapat 29 (72,5%) siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran melalui *platform* pembelajaran digital dan terdapat 11 (27,5%) siswa yang tidak merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran melalui *platform* pembelajaran digital. Selain itu, diperoleh informasi bahwa terdapat 24 (60%) siswa yang sering mengalami kendala ketika menggunakan *platform* pembelajaran digital dan terdapat 16 (40%) siswa yang tidak sering mengalami kendala ketika menggunakan *platform* pembelajaran digital. Selanjutnya terdapat 28 (70%) siswa merasa bahwa pembelajaran di sekolah sudah cukup, sehingga tidak perlu lagi menggunakan *platform* pembelajaran digital lainnya dan terdapat 12 (30%) siswa yang tidak merasa bahwa pembelajaran di sekolah sudah cukup, sehingga tidak perlu lagi menggunakan *platform* pembelajaran digital lainnya.

Dari hasil Tabel 4, dapat diketahui bahwa banyak siswa yang telah memiliki *platform* pembelajaran digital di smartphone mereka, menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah memiliki akses ke teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, meskipun akses terhadap *platform* pembelajaran digital sudah tersedia, hal ini tidak menjamin bahwa proses belajar siswa akan optimal. Bisa dilihat dari data yang diperoleh bahwa, banyak siswa yang sering mengalami kendala ketika menggunakan *platform* pembelajaran digital, ini menunjukkan bahwa terdapat masalah teknis atau tantangan dalam mengakses dan menggunakan teknologi tersebut secara efektif. Husna (2020), kendala yang dialami siswa ketika belajar dengan menggunakan teknologi bisa bermacam-macam, seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil, kesulitan dalam mengoperasikan *platform* yang kompleks, dan kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan berbagai fitur yang ada di *platform* pembelajaran digital. Rusman, dkk. (2020) menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengakses internet yang stabil dan kurangnya keterampilan dalam menggunakan

teknologi untuk pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan frustrasi selama proses belajar. Kendala-kendala ini tentu dapat menghambat proses belajar dan dapat mengurangi efektivitas pembelajaran melalui *platform* digital. Jantrifa dan Marwan (2023), ketika siswa tidak dapat mengakses materi dengan lancar atau merasa bingung dengan penggunaan *platform*, mereka cenderung kehilangan fokus dan minat untuk belajar. Meskipun *platform* pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas, kenyataannya banyak siswa yang mungkin belum terbiasa atau tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk memaksimalkan penggunaan *platform* tersebut dalam memahami materi dengan baik. Menurut Putri dan Nur (2022), terdapat beberapa faktor yang dapat membuat siswa merasa kesulitan dalam penggunaan *platform* pembelajaran, seperti kurangnya bimbingan atau penjelasan yang mendalam dari guru melalui *platform*, atau adanya keterbatasan dalam fitur atau konten yang disediakan oleh *platform* tersebut. Sehingga siswa lebih merasa puas dengan metode dan materi yang diajarkan di sekolah tanpa merasa perlu menggunakan *platform* pembelajaran digital tambahan. Ini menunjukkan adanya ketergantungan pada metode pengajaran tradisional yang hanya bergantung pada pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan dalam penggunaan *platform* pembelajaran digital, Fitrianingrum, dkk. (2024), menyatakan bahwa perlu dilakukan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi guru dan keterampilan teknologi mereka. Selain itu, penting untuk memperbaiki akses internet di daerah yang belum memadai. Sekolah juga bisa memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang cara menggunakan fitur-fitur di *platform*, serta menggabungkan pembelajaran digital dengan cara mengajar tradisional. Dengan langkah-langkah ini, siswa akan lebih percaya diri dan terdorong untuk memanfaatkan sumber daya tambahan, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Era Digital dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Melalui Platform Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu:

1. Siswa masih dominan dengan instruksi guru dan kurang menunjukkan minat dalam mencari materi tambahan serta belajar secara mandiri.
2. Siswa mudah merasa bosan saat belajar yang mengindikasikan kurangnya minat atau ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.
3. Masih terdapat banyak siswa yang tidak memanfaatkan waktu dengan baik dalam menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran di era digital, sehingga mengurangi efektivitas proses belajar.
4. Siswa sering mengalami kendala saat mengakses pembelajaran digital, yang menghambat kemampuan mereka untuk mencari materi belajar.
5. Banyak siswa tidak mendapat pendampingan belajar dari orang tua di rumah berdampak negatif pada minat dan kemampuan belajar siswa.
6. Masih banyak siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas karena kurangnya dukungan emosional dari guru dan teman sebaya, sehingga mengurangi efektivitas belajar mereka.
7. Masih banyak siswa kesulitan memahami materi pembelajaran saat menggunakan *platform* digital, menghambat proses belajar mereka.
8. Siswa merasa cukup dengan pembelajaran di sekolah saja dan tidak merasa perlu untuk belajar di luar dan menggunakan *platform* pembelajaran digital tambahan.

1.3. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan pada Era Digital (X_1), Lingkungan Belajar (X_2), terhadap *Platform* Pembelajaran Digital (Y), melalui Minat Belajar Siswa (Z) pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Gadingrejo.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh langsung era digital terhadap *platform* pembelajaran digital pada siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
2. Apakah ada pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
3. Apakah ada hubungan era digital dengan lingkungan belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
4. Apakah ada pengaruh langsung era digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
5. Apakah ada pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
6. Apakah ada pengaruh langsung *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
7. Apakah ada pengaruh tidak langsung era digital terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
8. Apakah ada pengaruh tidak langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
9. Apakah ada pengaruh simultan era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?
10. Apakah ada pengaruh simultan era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh langsung era digital terhadap *platform* pembelajaran digital pada siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
2. Pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
3. Hubungan era digital dengan lingkungan belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
4. Pengaruh langsung era digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
5. Pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar Ekonomi siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
6. Pengaruh langsung *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
7. Pengaruh tidak langsung era digital terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
8. Pengaruh tidak langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
9. Pengaruh simultan era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.
10. Pengaruh simultan era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keilmuan khususnya di bidang pendidikan tentang era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital.
 - b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan secara teoritis sebagai rujukan awal bagi pengembangan penelitian lanjutan yang mengangkat isu atau objek kajian serupa.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa
 Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui era digital dan lingkungan belajar dengan menggunakan *platform* pembelajaran digital.
 - b. Bagi Guru
 Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa di era digital dan lingkungan belajar melalui *platform* pembelajaran digital.
 - c. Bagi Peneliti
 Harapannya penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai faktor yang memengaruhi minat belajar siswa.
 - d. Bagi Sekolah
 Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran di era digital.
 - e. Bagi Program Studi
 Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi mahasiswa Universitas Lampung untuk meneliti dengan variabel yang sejenis dan penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi tambahan pada pustaka program studi terutama pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Era Digital (X_1), Lingkungan Belajar (X_2), *Platform* Pembelajaran Digital (Y), dan Minat Belajar (Z).

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA N 2 Gadingrejo

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun 2024

5. Ilmu Penelitian

Ilmu penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Minat Belajar

2.1.1.1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar bisa diartikan sebagai rasa ingin tahu yang kuat atau keinginan seseorang untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Minat belajar adalah kecenderungan seseorang terhadap kegiatan belajar yang memengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka. Minat yang tinggi penting karena dapat meningkatkan hasil belajar, membuat siswa lebih aktif, berpartisipasi, dan berprestasi dalam akademik (Aulia, 2021). Menurut Nurayuni (2021), minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan hati dan pikiran seseorang terhadap sesuatu yang ia anggap penting dan bermanfaat, serta disertai dengan perasaan senang saat melakukannya. Minat belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri seseorang seperti perhatian dan keterlibatan dalam aktivitas belajar, maupun dari luar seperti dukungan lingkungan keluarga dan suasana di sekolah.

Hendrizal (2020) menjelaskan bahwa ada beberapa strategi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar, misalnya dengan memberikan penjelasan yang jelas mengenai tujuan dari pembelajaran, memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa yang menunjukkan usaha, serta menggunakan media

pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa. Minat belajar merupakan aspek penting dalam pendidikan karena hal ini menjadi pendorong bagi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai hasil yang maksimal. Menurut Andi (2019), minat belajar mencerminkan motivasi intrinsik individu untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka. Selain itu, minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk peran guru sebagai pemberi motivasi utama bagi siswa. Beberapa strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar meliputi pengelolaan kelas yang baik, penggunaan berbagai metode pengajaran yang bervariasi, serta pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan relevan (Jamaluddin, 2020). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sangat penting untuk memadukan strategi pembelajaran yang efektif dengan pendekatan pengajaran yang baik, serta dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar (Halawa dan Malaisari, 2023). Dengan semua ini, siswa dapat merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar serta mengembangkan diri lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan di atas, minat belajar adalah hal penting dalam pendidikan karena itu adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk belajar dan menambah pengetahuan. Minat ini dipengaruhi oleh hal-hal dari dalam diri, seperti perhatian dan keterlibatan siswa, serta hal-hal dari luar, seperti dukungan dari keluarga, lingkungan sekolah, dan guru. Guru berperan penting dalam memotivasi siswa melalui cara mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang baik, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dukungan dari orang tua dan

lingkungan juga sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang baik sehingga siswa bisa belajar dengan maksimal dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

2.1.1.2. Indikator minat belajar

Menurut Santika, dkk. (2020), terdapat empat indikator yang dapat menggambarkan minat belajar siswa. Pertama, perasaan senang, di mana siswa merasa bahagia saat mengikuti pelajaran. Kedua, perhatian siswa, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan perhatian penuh selama proses pembelajaran. Ketiga, ketertarikan siswa, yang terlihat dari tingginya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Terakhir, keterlibatan siswa, di mana siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas. Sedangkan menurut Yanti, & Puspasari (2024), indikator minat belajar dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, siswa yang memiliki minat belajar menunjukkan perasaan senang terhadap pelajaran, yang membuat mereka merasa bahagia saat mengikuti pembelajaran. Kedua, kemampuan untuk fokus menjadi indikator penting, di mana siswa dapat berkonsentrasi sepenuhnya pada materi tanpa terganggu oleh hal-hal di sekitarnya. Ketiga, ada kemauan untuk belajar, yang berarti siswa menunjukkan keinginan untuk belajar secara sukarela tanpa merasa terpaksa. Keempat, kemauan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, di mana siswa tidak hanya pasif tetapi juga aktif bertanya dan berdiskusi. Terakhir, ada upaya untuk mewujudkan keinginan belajar, yang terlihat dari tindakan nyata siswa seperti mengerjakan tugas dan mencari informasi tambahan.

Secara keseluruhan, minat belajar dapat dilihat dari bagaimana siswa merasa senang ketika belajar, mampu fokus pada pelajaran, memiliki keinginan kuat untuk terus belajar, dan melakukan tindakan nyata untuk mencapai tujuan belajarnya. Siswa yang memiliki minat belajar akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih fokus, dan termotivasi untuk mengambil langkah nyata dalam mengembangkan pengetahuan mereka. Minat belajar ini sangat penting karena memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil yang optimal. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, gigih, dan berhasil dalam memahami materi pelajaran dibandingkan siswa yang tidak memiliki minat belajar.

2.1.1.3. Faktor – faktor yang memengaruhi minat belajar

Menurut Syah (dalam Alawiyah, 2020), terdapat dua kategori faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor Internal mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Pemusatan perhatian: Kemampuan siswa untuk fokus pada pelajaran yang diajarkan, yang berpengaruh pada keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
2. Keingintahuan: Dorongan dari dalam diri siswa untuk memahami materi lebih mendalam, yang mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi pelajaran.
3. Motivasi: Faktor pendorong dari dalam diri siswa yang membuat mereka tertarik untuk belajar, yang bisa

berasal dari tujuan tertentu seperti meraih nilai baik atau mencapai prestasi.

4. Kebutuhan: Keinginan siswa untuk berprestasi atau mencapai cita-cita tertentu juga dapat memengaruhi minat belajar mereka.

Faktor Eksternal, di sisi lain, meliputi:

1. Dorongan dari guru: Peran guru sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar melalui metode pengajaran yang menarik.
2. Prasarana dan sarana: Fasilitas yang tersedia, seperti buku dan teknologi, membantu mendukung proses belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Lingkungan: Lingkungan sosial dan fisik, termasuk dukungan dari keluarga dan hubungan dengan teman, juga berpengaruh pada minat belajar siswa.

Kedua faktor ini saling berinteraksi dan dapat memengaruhi sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Aimang (2023), faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor Internal mencakup:

1. Konsentrasi: Kemampuan siswa untuk fokus pada materi pelajaran sangat penting, karena siswa yang dapat berkonsentrasi dengan baik cenderung lebih memahami dan menikmati proses belajar.

2. Keingintahuan: Rasa ingin tahu yang tinggi membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari sesuatu secara lebih mendalam, sehingga meningkatkan minat mereka dalam belajar.
3. Motivasi: Semangat atau dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar sangat berpengaruh; siswa dengan motivasi tinggi akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Kebutuhan: Kebutuhan individu, seperti keinginan untuk mendapatkan nilai bagus, dapat menjadi faktor pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat.

Faktor Eksternal meliputi:

1. Dorongan dari guru: Guru yang menggunakan metode pengajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan dukungan guru yang berperan besar dalam memotivasi siswa.
2. Lingkungan keluarga: Dukungan emosional dan intelektual dari keluarga sangat penting; perhatian positif dari keluarga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Fasilitas sekolah: Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti buku dan teknologi, membantu siswa mendapatkan sumber daya yang mereka butuhkan untuk belajar.

4. Teman sebaya: Interaksi dengan teman-teman yang memiliki sikap positif terhadap belajar dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan faktor-faktor tersebut maka, minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri mereka (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Faktor internal mencakup kemampuan berkonsentrasi, rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan yang mendorong mereka untuk belajar. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi peran guru, dukungan keluarga, fasilitas belajar yang memadai, serta pengaruh dari teman sebaya. Kombinasi dari faktor-faktor ini sangat penting untuk menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa. Selain itu, *platform* pembelajaran digital juga turut berperan sebagai faktor eksternal yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menyediakan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap sumber belajar, serta mendukung interaksi yang lebih aktif antara siswa dan pengajaran, *platform* digital dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Muthi dan Zein (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, khususnya dengan menyediakan konten yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini menegaskan bahwa *platform* digital memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di era pendidikan yang semakin terintegrasi dengan teknologi.

2.1.2. *Platform* Pembelajaran Digital

2.1.2.1. Pengertian *Platform* Pembelajaran Digital

Menurut Putri (2023), di era digital, penting bagi proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi. Penyesuaian ini mencakup pengembangan metode baru, inovasi dalam cara mengajar, serta evaluasi yang dilakukan melalui media digital. Di Indonesia, *platform* digital kini digunakan secara luas dalam pendidikan, berfungsi sebagai sistem berbasis teknologi yang mendukung kegiatan belajar-mengajar secara online. Salah satu bentuknya adalah e-learning, yang menurut Indahsari dan Sari (2020), membantu siswa untuk lebih terbiasa dengan teknologi. E-learning memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi melalui perangkat elektronik seperti komputer atau smartphone, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Veriska, & Khairunnisa (2024) menjelaskan, *platform* pembelajaran digital menciptakan ruang belajar yang lebih luas, interaktif, dan tanpa batasan tempat maupun waktu. Pembelajaran digital juga menyajikan materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang memberikan lebih banyak pilihan kepada guru dan siswa dalam menyampaikan dan menyerap pelajaran. Meski memberikan banyak kemudahan, penggunaan pembelajaran digital juga membawa dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan, baik bagi guru maupun siswa. Sementara itu, Bashori (2018) mengemukakan bahwa *platform* pembelajaran digital adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi. *Platform* ini

memungkinkan siswa dan guru untuk belajar dan berinteraksi tanpa harus berada di satu tempat yang sama, sehingga pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *platform* digital juga menyediakan fitur yang mendukung kolaborasi dan diskusi antara siswa dan guru, seperti kelas virtual dan forum diskusi. Hal ini menjadikan *platform* pembelajaran digital sebagai jembatan yang menghubungkan semua pihak di dunia pendidikan, memperluas akses dan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pembelajaran berlangsung dengan memungkinkan pembelajaran online melalui *platform* digital. Sistem ini memberikan fleksibilitas dan akses yang lebih luas kepada siswa dan guru, yang sangat memungkinkan untuk belajar dan mengajar dari mana saja dan kapan saja. *Platform* digital tidak hanya menawarkan materi dalam berbagai format, tetapi juga mendukung interaksi lebih lanjut, seperti diskusi dan kolaborasi melalui kelas virtual. Dengan demikian, *platform* pembelajaran digital menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa, namun tetap perlu diperhatikan bagaimana penggunaannya agar memberi dampak yang optimal dalam pendidikan.

2.1.2.2. Indikator *Platform* Pembelajaran Digital

Menurut Adisel, dkk. (2023), terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *platform* pembelajaran digital. Pertama, kemudahan akses menjadi penting agar semua pengguna, baik siswa maupun guru, dapat mengakses *platform* tanpa hambatan. Kedua,

interaktivitas diperlukan untuk mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa, misalnya melalui forum diskusi atau video conference. Ketiga, variasi konten sangat penting agar *platform* menyediakan berbagai jenis materi pembelajaran, seperti video, teks, dan kuis, untuk menarik minat siswa. Keempat, fleksibilitas waktu memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, dukungan teknologi yang baik harus tersedia untuk membantu pengguna mengatasi masalah teknis. Selanjutnya, keamanan data menjadi aspek krusial untuk melindungi informasi pribadi pengguna, sehingga mereka merasa aman saat menggunakan *platform* tersebut. Terakhir, adanya umpan balik yang cepat dari guru mengenai perkembangan belajar siswa juga sangat dianjurkan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Menurut Assidiqi dan Sumarni (2020), terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai *platform* pembelajaran digital. Pertama, kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi sangat penting, karena penguasaan aplikasi oleh guru akan mengoptimalkan penyampaian materi secara digital. Kedua, interaksi yang efektif antara guru dan siswa harus didukung oleh layanan yang memadai, sehingga komunikasi yang lancar dapat membuat proses belajar lebih mudah dipahami. Ketiga, variasi *platform* yang digunakan, seperti WhatsApp, Google Classroom, dan Zoom, dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan keunggulan masing-masing *platform*. Keempat, kreativitas dalam pembelajaran diharapkan dari guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik agar siswa tidak merasa bosan. Terakhir, *platform* pembelajaran

digital sebaiknya memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka lebih aktif dan serius dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.2.3. Manfaat *platform* pembelajaran digital

Menurut Bashori (2018), manfaat dari *platform* pembelajaran digital dapat dijelaskan melalui beberapa poin penting. Pertama, aksesibilitas pendidikan yang ditawarkan oleh *platform* digital memungkinkan siswa di daerah terpencil untuk mengakses materi yang sama dengan siswa di kota besar, tanpa terhalang oleh lokasi geografis. Kedua, pembelajaran interaktif yang difasilitasi oleh fitur seperti forum diskusi dan kelas virtual meningkatkan interaksi antara siswa dan pengajar, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketiga, sumber daya beragam tersedia bagi siswa, termasuk video, e-book, dan kuis interaktif, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Keempat, fleksibilitas waktu yang diberikan oleh *platform* digital memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman. Terakhir, *platform* ini juga mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa memiliki akses ke modul pembelajaran dan umpan balik yang cepat.

Sementara itu, Adisel, dkk. (2023) mengemukakan manfaat penting dari *platform* pembelajaran digital dalam konteks era digital. Mereka menekankan bahwa *platform* ini memberikan akses pendidikan yang lebih luas, yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi dari berbagai sumber tanpa batasan waktu dan tempat. Fleksibilitas ini sangat penting di zaman sekarang, karena

siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka sendiri. Assidiqi dan Sumarni (2020), menyatakan bahwa pembelajaran mandiri berbasis daring memungkinkan siswa untuk mengatur proses belajar mereka sendiri dengan lebih baik. Dengan menggunakan *platform* digital, siswa dapat memilih materi yang ingin dipelajari dan menentukan waktu serta cara belajar yang paling sesuai bagi mereka, sehingga sangat berkontribusi pada peningkatan minat belajar. Dengan demikian, *platform* pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pendidikan tetapi juga secara langsung berkontribusi pada pengembangan minat belajar siswa, menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan bermakna di era yang semakin terhubung secara digital.

2.1.3. Era Digital

2.1.3.1. Pengertian Era Digital

Era digital adalah waktu di mana teknologi digital sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan berdampak besar pada banyak aspek kehidupan manusia. Dalam era ini, teknologi seperti internet, smartphone, dan aplikasi berbasis cloud telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Di Indonesia, perubahan ini telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan, baik dalam konteks pribadi maupun profesional.

Menurut Budiyono (2020), era digital, yang sering disebut sebagai era global, ditandai dengan tingginya penggunaan internet dan teknologi digital. Era ini membawa perubahan besar bagi peradaban manusia dengan mengubah cara informasi disampaikan dan bagaimana teknologi dimanfaatkan. Karena perubahan yang cepat ini, diperlukan

adanya transformasi di berbagai sektor, terutama pendidikan, untuk memenuhi tuntutan zaman yang terus berkembang (Susyanto, 2022). Hadinata (2023) menyatakan bahwa salah satu ciri utama dari era digital adalah kemampuan untuk mengakses dan menyebarkan informasi dengan cepat melalui perangkat digital seperti komputer dan smartphone. Transformasi ini telah mengubah cara berkomunikasi, bekerja, serta berinteraksi. Era digital juga membuka peluang baru di berbagai bidang, termasuk bisnis dan pendidikan. Namun, di balik semua kemudahan ini, terdapat tantangan yang harus dihadapi, seperti masalah keamanan siber dan penyebaran disinformasi. Sementara itu, Fatmawati (2020) menjelaskan bahwa di era digital, orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui media digital. Namun, hal ini juga memberikan tantangan baru dalam menilai kredibilitas sumber informasi yang ada. Di era ini, media massa memiliki peran penting sebagai sumber informasi yang dapat dipercaya, meskipun ada banyak informasi yang tidak terverifikasi yang beredar luas. Oleh karena itu, masyarakat perlu lebih cerdas dalam memilih sumber informasi yang dianggap dapat diandalkan. Rustam (2022) menambahkan bahwa era digital adalah keadaan di mana semua aspek kehidupan telah bertransformasi ke bentuk digital. Hal ini menciptakan efisiensi dan akses yang lebih besar dalam berbagai hal, tetapi juga menuntut individu dan organisasi untuk dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang terus terjadi.

Era digital telah membawa banyak perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama dengan kemudahan akses informasi melalui teknologi. Di Indonesia, hampir

semua aspek kehidupan telah terpengaruh, termasuk cara berkomunikasi dan belajar. Meskipun era digital telah membuka peluang baru di bidang bisnis dan pendidikan, tantangan seperti keamanan siber dan disinformasi juga perlu diperhatikan. Untuk menghadapi era ini, penting bagi masyarakat untuk cerdas dalam memilih sumber informasi dan terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Dengan memahami dan memanfaatkan teknologi dengan bijak, maka masyarakat dapat mendapatkan manfaat maksimal dari adanya era digital ini.

2.1.3.2. Urgensi Era Digital

Menurut Diah (2020), terdapat beberapa urgensi dalam era digital yang perlu diperhatikan. Pertama, banyaknya pengguna Teknologi Informasi dan Telekomunikasi (TIK) menunjukkan pentingnya masyarakat untuk belajar menggunakan teknologi agar kualitas hidup dapat meningkat. Kedua, nilai data yang tinggi menjadikan pemahaman tentang pengelolaan data sangat penting untuk memanfaatkan peluang ekonomi. Ketiga, banjir informasi di era digital, termasuk informasi yang tidak benar, mengharuskan masyarakat memiliki keterampilan literasi digital untuk memilah informasi yang akurat. Keempat, teknologi memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas masyarakat dalam aspek ekonomi dan sosial. Kelima, kesenjangan akses informasi masih ada, terutama di daerah pedesaan dan untuk kelompok rentan, sehingga perlu upaya untuk meratakan akses tersebut. Terakhir, pendidikan literasi digital harus diutamakan tidak hanya untuk mahasiswa tetapi juga untuk seluruh lapisan masyarakat agar dapat menggunakan teknologi dengan baik. Selain itu, Apriandi, dkk. (2024) menambahkan

bahwa kemudahan akses informasi di era digital memungkinkan pencarian informasi menjadi lebih efisien. Namun, tantangan dalam menilai kredibilitas sumber informasi juga meningkat karena banyaknya sumber yang tidak terverifikasi. Mereka juga mencatat perubahan signifikan dalam media massa dari sumber tradisional ke *platform* digital yang memungkinkan penyebaran informasi secara langsung. Pentingnya sumber ilmiah yang kredibel menjadi sorotan, mengingat banyak informasi yang beredar tidak memiliki bukti ilmiah. Keterampilan literasi digital sangat diperlukan agar masyarakat dapat memilih informasi yang benar dan berguna serta menghindari hoaks.

2.1.3.3. Indikator Era Digital

Era digital dalam pendidikan ditandai dengan transformasi sistemik yang mencakup aksesibilitas teknologi, literasi digital, personalisasi pembelajaran, dan interaktivitas *platform*. Salim (2020), menunjukkan bahwa kesenjangan akses terhadap perangkat dan internet masih menjadi tantangan utama, terutama di daerah terpencil, di mana hanya sebagian kecil siswa memiliki akses stabil ke *platform* pembelajaran digital. Hal ini diperburuk oleh rendahnya literasi digital guru dan siswa, yang berdampak pada kemampuan memanfaatkan konten pembelajaran secara optimal (Rahman, 2021). Yunita dan Indrawati (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis *platform* seperti Google Classroom dan Zoom meningkatkan interaksi siswa secara signifikan, meskipun tantangan seperti kelelahan digital (*digital fatigue*) tetap muncul akibat paparan layar yang berkepanjangan. Personalisasi pembelajaran melalui teknologi adaptif juga menjadi indikator kunci, di mana sistem seperti Ruangguru

dan Zenius menggunakan kecerdasan buatan untuk menyusun materi sesuai kebutuhan individu siswa, sehingga meningkatkan minat belajar (Pramudya, 2022). Namun, kualitas konten pembelajaran digital masih perlu ditingkatkan, karena banyak siswa mengeluhkan materi yang tidak relevan dengan kurikulum sekolah (Nuri, dkk., 2024). Selain itu, Pratama dan Susanto (2023) mengidentifikasi bahwa pelatihan guru harus difokuskan pada pengembangan kompetensi dalam desain instruksional berbasis teknologi, pembuatan konten digital yang menarik, dan pemanfaatan *platform* pembelajaran online secara efektif, untuk memaksimalkan dampak positif teknologi pada proses belajar mengajar.

2.1.3.4. Manfaat Era Digital

Menurut Nazar, dkk. (2023), mendefinisikan era digital sebagai masa di mana berbagai aspek kehidupan menjadi lebih praktis dan modern, serta memberikan kesempatan besar untuk berkembang. Ningsih (2023), menjelaskan bahwa era digital memberikan berbagai manfaat, antara lain akses informasi yang lebih baik, di mana teknologi digital memudahkan siswa dalam mencari sumber informasi yang penting untuk belajar. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai *platform* digital. Haddar (2023), menyatakan bahwa penguasaan keterampilan digital menjadi sangat penting untuk pemberdayaan pribadi dan kesuksesan profesional. *Platform* pembelajaran daring telah muncul sebagai sarana transformatif untuk meningkatkan kompetensi digital, termasuk kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif dalam pendidikan.

Hakim (2023), menjelaskan bahwa era digital menawarkan berbagai manfaat, termasuk akses informasi yang lebih cepat, yang memudahkan siswa dan guru dalam mencari materi pembelajaran. Dengan kemudahan ini, siswa dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar dengan lebih efisien, sementara guru dapat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, teknologi digital memungkinkan penyampaian materi secara interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Interaksi sosial pun menjadi lebih dinamis, karena teknologi memungkinkan komunikasi tanpa batasan waktu dan geografi, sehingga memperkuat hubungan antara siswa dan pendidik. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang didukung oleh teknologi digital tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan minat belajar siswa dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

2.1.4. Lingkungan Belajar

2.1.4.1. Pengertian Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar bisa diartikan sebagai segala kondisi dan unsur yang memengaruhi proses belajar, termasuk aspek fisik, sosial, dan emosional. Menurut Suhardiman (2021), lingkungan belajar adalah tempat interaksi antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar terjadi. Lingkungan belajar adalah elemen penting dalam pendidikan yang mencakup aspek fisik dan sosial di sekitar siswa. Lingkungan ini berpengaruh besar terhadap motivasi dan efektivitas belajar. Faktor-faktor seperti fasilitas,

kondisi ruang, pencahayaan, dan interaksi sosial antara siswa dan guru menentukan kualitas lingkungan belajar. Lingkungan yang kondusif dapat meningkatkan kenyamanan dan fokus siswa, mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Anjani, dkk., 2020). Lingkungan belajar tidak hanya meliputi fasilitas fisik, tetapi juga suasana emosional yang memengaruhi motivasi siswa. Suasana positif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam akademik dan mendorong pencapaian prestasi yang lebih baik (Munira, dkk., 2024). Nurdin, dkk., (2021), menyebutkan bahwa lingkungan belajar adalah kondisi yang memengaruhi perilaku dalam pembelajaran, terutama antara guru dan siswa. Ini melibatkan berbagai aspek seperti lingkungan keluarga dan sekolah yang bisa berdampak pada proses dan hasil belajar siswa. Lingkungan belajar adalah tempat siswa berinteraksi dengan berbagai elemen pendidikan yang memengaruhi perkembangan dan perubahan sikap mereka. Menurut Hanipah, dkk. (2024), lingkungan belajar meliputi berbagai elemen yang memengaruhi proses belajar, baik aspek fisik, seperti ruang dan fasilitas belajar, maupun aspek sosial-emosional yang memberikan kenyamanan bagi siswa. Erviana (2024), menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sehingga mereka dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan definisi dari berbagai pendapat di atas, lingkungan belajar merupakan faktor penting yang mencakup semua kondisi dan elemen yang memengaruhi proses pembelajaran siswa. Lingkungan ini tidak hanya terbatas pada ruang fisik, seperti kelas dan fasilitas, tetapi juga melibatkan aspek sosial, emosional, dan psikologis

yang menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan dan mempertahankan lingkungan belajar yang positif, baik di dalam maupun di luar kelas, agar siswa dapat berkembang dengan baik dan mencapai potensi maksimal mereka.

2.1.4.2. Indikator Lingkungan Belajar

Fathoni (2021) mengemukakan bahwa terdapat enam indikator penting dalam lingkungan belajar yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Indikator tersebut mencakup hubungan antara guru dan siswa, yang berkaitan dengan kualitas interaksi yang dapat memengaruhi suasana belajar. Selain itu, interaksi sosial antara siswa juga menjadi penting untuk mendukung kolaborasi dan pembelajaran bersama. Keadaan fisik gedung sekolah, termasuk kebersihan, keamanan, dan kenyamanan, serta ketersediaan alat belajar juga berperan besar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Metode mengajar yang digunakan oleh guru dan tingkat disiplin yang diterapkan di sekolah juga merupakan faktor penting dalam lingkungan belajar. Sementara itu, Amelia dan Rusman (2022) menambahkan bahwa indikator lingkungan belajar terdiri dari beberapa aspek penting, seperti fasilitas proses pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar, media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi, serta metode pembelajaran yang mencakup berbagai teknik pengajaran. Pengelolaan lingkungan belajar juga menjadi faktor kunci dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif bagi siswa. Hubungan sosial antara

siswa dengan guru dan antar siswa sendiri sangat memengaruhi suasana belajar serta motivasi siswa. Terakhir, kondisi fisik lingkungan seperti kebersihan ruang kelas dan pencahayaan juga berperan dalam kenyamanan belajar siswa.

Lingkungan belajar yang holistik adalah tempat di mana berbagai aspek, seperti kondisi fisik, interaksi sosial, dan metode pengajaran, saling mendukung satu sama lain. Dengan demikian, semua elemen tersebut bekerja sama untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang terbaik. Lingkungan belajar yang baik tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, tetapi juga berperan besar dalam perkembangan akademis dan sosial mereka secara keseluruhan. Ketika siswa merasa nyaman dan terlibat di lingkungan belajarnya, mereka lebih cenderung untuk berpartisipasi aktif, belajar lebih baik, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

2.1.4.3. Aspek – Aspek Lingkungan belajar

Saeful (2021), menjelaskan bahwa untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan. Aspek fisik mencakup ruang kelas yang harus teratur, bersih, dan nyaman, dengan fasilitas seperti papan tulis dan proyektor yang berfungsi dengan baik. Selain itu, pencahayaan dan ventilasi yang memadai sangat penting agar siswa merasa segar saat belajar, sementara pengaturan meja dan kursi harus

disesuaikan dengan ukuran siswa untuk mendukung postur tubuh yang baik. Di sisi sosial, kualitas interaksi antara guru dan siswa serta hubungan antar siswa berperan besar dalam motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aspek emosional juga tidak kalah penting, di mana kesejahteraan mental siswa harus diperhatikan untuk mengurangi stres, serta motivasi belajar harus didorong melalui tantangan yang sesuai dan umpan balik positif. Terakhir, aspek akademis mencakup suasana pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, Harjali (2019) mengelompokkan aspek lingkungan belajar menjadi dua kategori utama: lingkungan fisik dan lingkungan psikososial. Lingkungan fisik meliputi elemen-elemen seperti kualitas ruang kelas, fasilitas sekolah, dan kondisi fisik tempat belajar. Sedangkan lingkungan psikososial mencakup interaksi sosial antara guru dan siswa serta antar siswa, yang mendukung kolaborasi dan kerja sama dalam belajar. Barokah, dkk. (2024), menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lingkungan belajar yang kondusif dengan peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Lingkungan yang positif berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih baik, sehingga mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan didukung dalam lingkungan belajar mereka, minat belajar mereka cenderung meningkat. Dengan memperhatikan semua aspek ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik, yang tidak hanya membantu siswa mencapai hasil akademis yang optimal tetapi juga mendorong perkembangan sosial dan emosional siswa, sehingga menciptakan siklus positif yang memperkuat minat belajar mereka.

2.2. Penelitian yang Relevan

Secara umum, sebuah penelitian dapat mempertimbangkan penelitian lain sebagai referensi untuk mendukung pelaksanaan penelitian tersebut. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini:

Tabel 5. Penelitian yang Relevan.

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Fitria (2024)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa pada SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2023/2024	Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa pada SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2023/2024 dengan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 261 dan nilai F_{tabel} sebesar 3,09 sehingga hasil nilai $F = 261 > 3,09$ (maka H_0 ditolak, H_1 diterima). Persamaan: Salah satu persamaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada pengambilan data dalam penelitian, yaitu menggunakan metode penyebaran kuesioner. Perbedaan: Pada penelitian terdahulu, menggunakan metode pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivism. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian kuantitatif, metode yang akan digunakan adalah deskriptif verifikatif dengan pendekatan Ex post facto dan survei.

Tabel 5. Lanjutan.

2. Wulandari dan Sari (2022)	Media Sosial sebagai <i>Platform</i> Pembelajaran Alternatif di Era Digital	Kebaruan: Menggunakan variabel intervening dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran penting dalam komunikasi dan pendidikan. Media sosial seperti Facebook dan Instagram dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Dengan pemanfaatan yang bijak, media sosial mendorong siswa untuk belajar mandiri dan kreatif, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel era digital dan <i>platform</i> pembelajaran Perbedaan: Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah kuantitatif dan menggunakan metode ex post facto. Kebaruan: Mengidentifikasi interaksi antara era digital dan lingkungan belajar dalam membentuk minat belajar siswa melalui <i>platform</i> pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran daring erat kaitannya dengan digital
3. Noviani (2022)	Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Dalam Memperkuat Sikap	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran daring erat kaitannya dengan digital

Tabel 5. Lanjutan.

	Digital Citizenship Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA N 16 Bandar Lampung	citizenship peserta didik pada mata pelajaran PPKn dikaitkan dalam beberapa komponen yaitu digital acces, digital communication, dan digital ettiquete peserta didik. Media Pembelajaran daring dilakukan dengan real <i>platform</i>, panduan guru, waktu yang terbatas, serta pengawasan dari orang tua. Maka, pemanfaatan komponen digital citizenship peserta didik juga perlu adanya dukungan dari guru dan orang tua Sehingga akan membantu peserta didik dalam menggunakan digital secara signifikan dan mengetahui rambu-rambu dalam penggunaan digital. Persamaan: Menggunakan siswa SMA sebagai subjek penelitian Perbedaan: Perbedaan waktu penelitian, tempat penelitian, dan kuesioner yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan skala likert sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan semantic differential. Kebaruan: Menggunakan <i>platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep dasar matematika
4. Fauza, dkk. (2022) Analisis minat siswa dalam menggunakan Instagram sebagai sumber media pembelajaran matematika.		

Tabel 5. Lanjutan.

		dengan lebih efektif. Persamaan: Menggunakan angket, observasi, dan wawancara dalam pengumpulan data. Perbedaan: Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitiannya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menjadikan minat belajar sebagai variabel dependen. Kebaruan: Pada penelitian yang akan dilakukan, menambahkan <i>platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening.
5. Damanik, dkk. (2023)	Transformasi guru PPKn SMPN 17 Medan: Dari pengajar menjadi teladan moral di era digital	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan moral yang efektif sangat penting, menyeimbangkan penyampaian kurikulum dengan penanaman nilai-nilai etika. Siswa mengungkapkan penghargaan kepada guru yang menunjukkan sikap positif dan menjadi contoh perilaku yang tepat baik dalam lingkungan akademis maupun ruang digital. Persamaan: Terletak pada variabel era digital Perbedaan: Perbedaan waktu, tempat, dan subjek penelitian yang digunakan. Kebaruan: <i>Platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening pada penelitian.

Tabel 5. Lanjutan.

6. Wulandari, dkk. (2025)	Pengaruh penggunaan gadget untuk menarik minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an Tritunggal, Babat, Lamongan.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di Sekolah Menengah Cahaya Qur'an memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa, baik positif maupun negatif. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan gadget dengan baik guna mendukung proses pembelajaran yang produktif sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Persamaan: Menggunakan minat belajar sebagai variabel dependen. Perbedaan: Terletak pada teknik pengumpulan data dan metode penelitian yang digunakan serta waktu dan lokasi penelitian yang berbeda. Kebaruan: Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo melalui <i>platform</i> pembelajaran digital.
7. Nasution, dkk. (2023)	Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar PPKn siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan lingkungan keluarga berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa SMP N 15 IT Binjai.

Tabel 5. Lanjutan.

8. Lestariningsih dan Pengaruh Gaya Sunarti (2019) Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Belajar IPS	Persamaan: Menggunakan penelitian kuantitatif dalam penelitiannya Perbedaan: Terletak pada tempat, waktu, subjek penelitian yang digunakan, serta teknik pengambilan sampelnya. Kebaruan: Menggunakan subjek penelitian yang berbeda dengan menggunakan variabel dependen yang berbeda yakni minat belajar dan tambahan <i>platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa gaya belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajardengan nilai signifikansi 0,024, perhatian orang tua berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi 0,002, pemanfaatan perpustakaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi 0,000, gaya belajar, perhatian orang tua, dan pemanfaatan perpustakaan secara bersama - sama juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan nilai dengan nilai $R = 0,580$; $R^2 = 0,336$; $F_{hitung} 24,946$; signifikansi 0,000.
--	--

Tabel 5. Lanjutan.

		Persamaan: Menjadikan minat belajar sebagai variabel dependen dalam penelitian Perbedaan: Terletak pada subjek yang digunakan dalam penelitian, waktu, dan tempat penelitian dilakukan. Kebaruan: Penelitian terbaru yang akan dilakukan menambahkan <i>platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening.
9. Hidayah, dkk. (2022)	Pengaruh perhatian orang tua terhadap minat belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari uji koefisiensi determinasi sebesar 0,490 yang berarti pengaruh perhatian orang tua terhadap minat belajar siswa kelas IV di MIN 1 Samarinda 49% dan 51% dikarenakan faktor lain. Persamaan: Menggunakan minat belajar sebagai variabel dependen dalam penelitian. Serta kesamaan dalam menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaan: Terletak pada waktu, tempat, serta subjek yang diteliti, di mana penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan siswa kelas XI dalam pelaksanaannya Kebaruan: Menggunakan era digital dan lingkungan belajar sebagai variabel independen dan menambahkan <i>platform</i> pembelajaran digital sebagai variabel intervening.

Tabel 5. Lanjutan.

10. Sahidah, & Sulistyani (2023)	Penerapan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran masa pandemi COVID-19 siswa kelas V SD PUI Haurgeulis	Dalam penelitian ini diperoleh dua hasil penelitian yaitu; (1) perencanaan pelaksanaan pembelajaran kelas V SD PUI Haurgeulis menerapkan keterampilan abad ke-21 dengan merancang komponen RPP yang dapat menunjang keterampilan 4C seperti dengan menyusun metode pembelajaran PBL dan tugas-tugas harian. (2) penerapan keterampilan abad ke-21 dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD PUI Haurgeulis selama pandemi Covid-19 menggunakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM terbatas) dan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh (PJJ) dengan menerapkan media pembelajaran yang modern seperti Whatsapp group dan video serta metode pembelajaran PBL dan tugas-tugas harian yang menyisipkan keterampilan abad ke-21 dalam pelaksanaan pembelajaran. Persamaan : Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran pada variabel yang di teliti. Perbedaan : Perbedaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian, waktu, tempat, serta jumlah variabel penelitian yang digunakan.
----------------------------------	--	---

Tabel 5. Lanjutan.

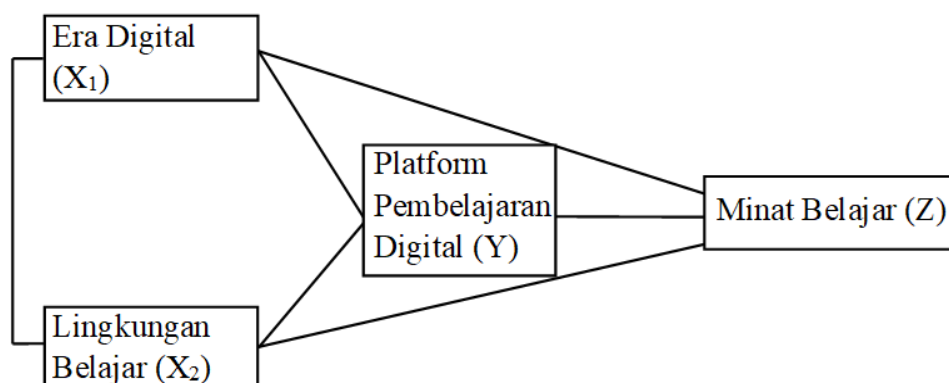
11.	Khusna, dkk. (2021)	Pengaruh lingkungan keluarga dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri se-Kecamatan Loano.	Kebaruan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variabel era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui <i>platform</i> pembelajaran digital. Terdapat pengaruh positif antara lingkungan keluarga dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN se-Kecamatan Loano tahun ajaran 2020/2021 secara bersama-sama maupun terpisah. Persamaan: Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Perbedaan: Penelitian menggunakan subjek penelitian yang berbeda, waktu, dan tempat yang berbeda. Kebaruan: Menggunakan variabel intervening yaitu <i>platform</i> pembelajaran digital dalam penelitian yang akan dilakukan.
-----	------------------------	--	---

2.3. Kerangka Pikir

Minat belajar siswa di era digital dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan teknologi, lingkungan belajar yang fleksibel, dan penggunaan *platform* pembelajaran digital. Dalam kerangka pikir ini, kita akan mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi dan saling memengaruhi untuk membentuk minat belajar siswa. Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa mengakses informasi dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Menurut Mufliva, & Permana (2024),

teknologi pendidikan, termasuk *platform* digital, memberikan solusi untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran. Dengan adanya akses mudah ke sumber daya pendidikan online, siswa dapat belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar mereka. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka. Lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi juga berperan penting dalam membangun minat belajar. Rachmawati, dkk. (2020) mencatat bahwa interaksi antara guru dan siswa melalui *platform* digital seperti Google Classroom dan Zoom memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan fitur-fitur seperti video pembelajaran, forum diskusi, dan tugas online, siswa merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka secara virtual. Ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. *Platform* pembelajaran digital seperti Google Classroom, Edmodo, dan Ruangguru telah menjadi alat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut penelitian oleh Zamjani, dkk. (2019), penggunaan *platform-platform* ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang tidak dimiliki dalam pembelajaran tradisional. Selain itu, *platform-platform* ini sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Misalnya, penyediaan video pembelajaran yang menarik serta latihan interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Zamzami, & Nijal, 2024). Salah satu keuntungan utama dari *platform* pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat menggunakan aplikasi seperti Zenius dan Kelas Pintar untuk mengakses materi tambahan dan melakukan latihan di luar jam sekolah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga membangun rasa percaya diri dalam kemampuan belajar mereka sendiri (Hasbi, dkk., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa memiliki kontrol atas proses belajar mereka, minat mereka cenderung meningkat.

Secara keseluruhan, minat belajar siswa di era digital sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, lingkungan belajar yang mendukung, dan penggunaan *platform* pembelajaran digital. Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, pendidik dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meneliti hubungan antara era digital, lingkungan belajar, dan minat belajar siswa, serta mengevaluasi peran *platform* digital sebagai variabel intervening. Dengan demikian, secara garis besar, kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

2.4. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2020), hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel yang dapat diuji secara empiris melalui pengumpulan data. Hipotesis digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengujian dalam penelitian, baik untuk membuktikan atau menolak pernyataan awal tentang hubungan antar variabel.

Berikut adalah hipotesis penelitian ini:

1. Ada pengaruh langsung era digital terhadap *platform* pembelajaran digital pada siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
2. Ada pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
3. Ada hubungan era digital dan lingkungan belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
4. Ada pengaruh langsung era digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
5. Ada pengaruh langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar Ekonomi siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
6. Ada pengaruh langsung *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
7. Ada pengaruh tidak langsung era digital terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
8. Ada pengaruh tidak langsung lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
9. Ada pengaruh simultan era digital dan lingkungan belajar terhadap *platform* pembelajaran digital siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo
10. Ada pengaruh simultan era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa angka, yang melibatkan populasi atau sampel tertentu, dan menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2020). Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti juga memerlukan metode yang sesuai. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang memiliki tujuan, fungsi, dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif verifikatif dengan pendekatan *Ex post facto* dan survei.

Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi atau keadaan populasi saat ini. Sudaryono (2018: 82) menyatakan bahwa metode deskriptif memberikan gambaran mengenai masalah berupa fakta saat ini dalam suatu populasi, termasuk penilaian sikap terhadap individu atau fenomena tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif-verifikatif karena bertujuan mengukur dan menggambarkan fakta dari variabel yang diteliti, yaitu era digital (X_1), lingkungan belajar siswa (X_2), minat belajar (Y), dan *platform* pembelajaran digital (Z). Metode verifikatif digunakan untuk menguji atau membuktikan hubungan antar variabel dalam penelitian, memastikan data yang diperoleh valid dan mendukung hipotesis yang diajukan. Pendekatan *Ex post facto* menganalisis data yang sudah ada, memungkinkan peneliti menilai hubungan atau pengaruh antar variabel tanpa perlu eksperimen langsung. Metode survei mengumpulkan data dari responden yang dipilih sebagai sampel penelitian melalui kuesioner atau angket. Menurut Gulton dan Sitanggang (2020), metode ini menjadi pengumpulan data yang efisien dan sistematis dari responden, memberikan gambaran lengkap dan akurat tentang fenomena yang diteliti. Dengan memakai kombinasi metode ini, peneliti

memperoleh data komprehensif dan mendalam. Metode deskriptif menggambarkan situasi saat ini, metode verifikatif memastikan validitas hubungan antar variabel, Ex Post Facto mengumpulkan data langsung dari responden.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Populasi adalah kumpulan objek atau subjek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo pada tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 4 kelas dengan total 127 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6. Data Jumlah Siswa Kelas Kelas XI 1, XI 2, XI 3, dan XI 4 SMA N 2 Gadingrejo Tahun Ajaran 2024/2025.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI 1	31
2.	XI 2	32
3.	XI 3	32
4.	XI 4	32
	Jumlah	127

Sumber: Sekretaris kelas XI 1, XI 2, XI 3, dan XI 4 SMA N 2 Gadingrejo tahun ajaran 2024/2025.

3.2.2. Sampel

Sampel memegang peran yang sangat penting dalam proses penelitian karena merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada dalam populasi tertentu (Sugiyono, 2020). Ketika populasi penelitian cukup besar, sampel diambil dari populasi tersebut dengan syarat bahwa sampel yang diambil harus benar-benar mewakili populasi secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 127

siswa, sehingga penentuan jumlah sampel menggunakan rumus T. Yamane untuk memastikan representativitas sampel terhadap populasi secara keseluruhan.

Rumus T. Yamane yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = banyak sampel

N = ukuran populasi

e = tingkat presisi (0,05)

Berdasarkan rumus yang telah diuraikan sebelumnya dengan jumlah populasi sebanyak 127 siswa, peneliti menetapkan tingkat presisi sebesar 0,05 untuk menentukan sampel. Alasan di balik pemilihan tingkat presisi ini adalah karena jumlah populasi yang berada di bawah 1000. Oleh karena itu, besaran sampel yang diperlukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{127}{1 + 127(0,05)^2} \\ &= 96,39 \text{ dibulatkan menjadi } 96 \end{aligned}$$

Dengan demikian, berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 96 responden yang merupakan siswa dari kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.

3.3. Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik probability sampling dengan menerapkan simple random sampling sebagai metode utamanya. Probability sampling adalah pendekatan di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2020). Sementara itu, simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel secara acak tanpa mempertimbangkan strata dalam populasi. Metode ini cocok digunakan ketika populasi memiliki karakteristik yang seragam. Penelitian ini memilih simple random sampling karena populasi siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo bersifat homogen. Namun, untuk memastikan representasi yang tepat, dilakukan perhitungan alokasi proporsional untuk menentukan sampel di setiap kelas.

Berikut adalah rumus alokasi proporsional yang digunakan untuk menentukan sampel di setiap kelas :

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{Jumlah siswa tiap kelas}}{\text{Jumlah populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Tabel 7. Perhitungan jumlah sampel untuk masing-masing kelas.

No.	Kelas	Populasi	Jumlah Sampel
1.	XI 1	$\frac{31}{127} \times 96,39 = 23,52$	24
2.	XI 2	$\frac{32}{127} \times 96,39 = 24,28$	24
3.	XI 3	$\frac{32}{127} \times 96,39 = 24,28$	24
4.	XI 4	$\frac{32}{127} \times 96,39 = 24,28$	24
Jumlah			96

Sumber: Hasil pengolahan data 2025.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dapat dipelajari, sehingga diperoleh berbagai informasi tentang hal tersebut, dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Di bawah ini adalah variabel – variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini:

3.4.1. Variabel Eksogen (Independen Variabel/Variabel Bebas)

Variabel independen adalah variabel bebas yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat (dependen variabel) dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2020). Variabel independen merupakan faktor atau kondisi yang diteliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lainnya yang menjadi fokus penelitian. Variabel independen sering juga disebut sebagai variabel rangsangan, predictor, atau antecedent dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah era digital (X_1) dan lingkungan belajar (X_2).

3.4.2. Variabel Endogen (Dependen Variabel/Variabel Terikat)

Menurut Tritjahjo (2019: 33), variabel terikat adalah suatu keadaan atau nilai yang timbul sebagai hasil dari adanya variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat yang termasuk dalam penelitian ini adalah minat belajar (Z).

3.4.3. Variabel Intervening

Variabel intervening, menurut Sugiyono (2020), adalah variabel yang secara teoritis memengaruhi hubungan antara variabel independen dan dependen sehingga hubungan tersebut menjadi tidak langsung dan tidak dapat diamati atau diukur secara langsung. Variabel ini berfungsi sebagai penghubung antara variabel independen dan dependen, sehingga variabel independen tidak secara langsung memengaruhi

perubahan atau munculnya variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel intervening yang dimaksud adalah *platform* pembelajaran digital (Y).

3.5. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah gambaran abstrak tentang konsep atau fenomena yang diteliti. Ini membantu peneliti mengidentifikasi variabel yang terlibat dalam penelitian dan memberikan pemahaman yang jelas tentang setiap variabel tersebut. Definisi konseptual ini penting untuk merumuskan hipotesis dan merencanakan penelitian secara keseluruhan. Variabel dapat berupa independen (penyebab) atau dependen (hasil), serta intervening (perantara). Berikut adalah definisi konseptual dari masing-masing variabel dalam penelitian ini:

3.5.1. Era Digital (X_1)

Era digital adalah periode di mana teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup penggunaan perangkat digital seperti komputer, smartphone, dan internet untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Era digital juga ditandai dengan transformasi besar-besaran dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan hiburan, di mana teknologi digital digunakan sebagai alat utama untuk berinteraksi, belajar, dan bekerja.

3.5.2. Lingkungan Belajar (X_2)

Lingkungan belajar adalah segala hal yang berada di sekitar peserta didik dan berpengaruh terhadap proses belajar dari peserta didik tersebut. Hal ini termasuk tempat belajar, suasana di dalamnya, peralatan yang digunakan, dan orang-orang di sekitar peserta didik seperti teman, guru, dan orangtua. Lingkungan belajar yang baik dapat

memberikan dorongan dan dukungan untuk belajar dengan lebih efektif, sementara lingkungan yang kurang kondusif mungkin membuat proses belajar menjadi lebih sulit. Jadi, lingkungan belajar sangat berperan dalam membentuk pengalaman belajar peserta didik.

3.5.3. Platform Pembelajaran Digital (Y)

Platform pembelajaran digital adalah sistem atau media yang digunakan untuk menyediakan akses dan mendukung proses pembelajaran secara online. Ini mencakup berbagai aplikasi, situs web, atau *platform* khusus yang menyediakan konten pembelajaran, interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta alat-alat untuk mengukur dan mengevaluasi kemajuan belajar. Dengan *platform* pembelajaran digital, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran, mengikuti kelas atau kursus, berinteraksi dengan pengajar dan sesama peserta, serta melakukan kegiatan pembelajaran lainnya melalui internet. *Platform* ini juga dapat mencakup fitur seperti forum diskusi, kuis online, video pembelajaran, dan berbagai alat bantu belajar lainnya. Dengan demikian, *platform* pembelajaran digital memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat yang terhubung dengan internet.

3.5.4. Minat Belajar (Z)

Minat belajar adalah ketertarikan, keinginan, atau motivasi yang dimiliki peserta didik terhadap proses belajar. Ini mencakup rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Minat belajar memengaruhi seberapa efektif peserta didik untuk belajar dan sejauh mana mereka terlibat dalam aktivitas belajar. Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih termotivasi, tekun, dan rajin dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat membuat peserta didik kurang termotivasi dan sulit untuk fokus dan

memperoleh pemahaman yang mendalam dalam pembelajaran. Dengan demikian, minat belajar adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

3.6. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2020), variabel operasional adalah atribut atau nilai khusus yang dimiliki oleh objek, individu, atau aktivitas yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan dievaluasi guna mencapai kesimpulan. Definisi operasional variabel dalam sebuah penelitian sangat penting untuk memastikan akurasi pengumpulan data dan mencegah terjadinya penyimpangan atau kesalahan interpretasi. Tujuan dari operasionalisasi ini adalah menjelaskan makna dari variabel yang diteliti sehingga dapat dipahami dengan benar oleh pembaca dan peneliti, serta mengurangi potensi kesalahan dalam penafsiran.

1. Era Digital

Era digital merupakan skor jawaban responden tentang kemandirian belajar yang terdiri dari indikator: Ketersediaan Akses Internet, Penggunaan Perangkat Digital, Penggunaan Media Sosial, Kemampuan Digital, Penggunaan Aplikasi dan *Platform* Digital, Pola Konsumsi Digital, Pendidikan dan Pembelajaran Digital. Indikator diukur menggunakan skala interval dengan metode semantic differential, yang memiliki kriteria pilihan skala 1 hingga 7. Rentang nilai skala ini mulai dari sangat negatif hingga sangat positif.

2. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan skor jawaban responden tentang lingkungan belajar yang terdiri dari indikator: Respon individu, Perhatian orangtua, Relasi guru dengan siswa, Relasi siswa dengan siswa, Kegiatan siswa dalam masyarakat, Teman bergaul, Relasi antar anggota keluarga. Indikator diukur menggunakan skala interval dengan

metode semantic differential, yang memiliki kriteria pilihan skala 1 hingga 7. Rentang nilai skala ini mulai dari sangat negatif hingga sangat positif.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan skor jawaban responden tentang minat belajar yang terdiri dari indikator: Ketertarikan untuk belajar, Perasaan senang, Perhatian terhadap belajar, Merasa nyaman saat belajar, Adanya pemusatan perhatian, Bahan pelajaran dan sikap guru yang baik, Keterlibatan dalam belajar, Aktif dalam aktivitas belajar. Indikator diukur menggunakan skala interval dengan metode semantic differential, yang memiliki kriteria pilihan skala 1 hingga 7. Rentang nilai skala ini mulai dari sangat negatif hingga sangat positif.

4. Platform Pembelajaran Digital

Platform pembelajaran digital merupakan skor jawaban responden tentang *platform* pembelajaran digital yang terdiri dari indikator: Kesesuaian atau relevansi, Kemudahan, Kemenarikan, Kemanfaatan. Indikator diukur menggunakan skala interval dengan metode semantic differential, yang memiliki kriteria pilihan skala 1 hingga 7. Rentang nilai skala ini mulai dari sangat negatif hingga sangat positif.

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel.

Variabel	Indikator	Skala
Era Digital (X ₁)	1. Ketersediaan Akses Internet	Interval dengan pendekatan Semantic differential
	2. Penggunaan Perangkat Digital	
	3. Penggunaan Media Sosial	
	4. Kemampuan Digital	
	5. Penggunaan Aplikasi dan Platform Digital	
	6. Pola Konsumsi Digital	
	7. Pendidikan dan Pembelajaran Digital.	
(Risan, & Hasriani, 2022)		

Tabel 8. Lanjutan.

Lingkungan Belajar (X ₂)	1. Respon individu	Interval
	2. Perhatian orangtua	dengan
	3. Relasi guru dengan siswa	pendekatan
	4. Relasi siswa dengan siswa	Semantic
	5. Kegiatan siswa dalam masyarakat	differential
	6. Teman bergaul	
	7. Relasi antar anggota keluarga	
(Efendy, dkk., 2021)		
Platform Pembelajaran Digital (Y)	1. Kesesuaian atau relevansi	Interval
	2. Kemudahan	dengan
	3. Kemenarikan	pendekatan
	4. Kemanfaatan	Semantic
(Wibawa, 2021)		
Minat Belajar (Z)	1. Ketertarikan untuk belajar	Interval
	2. Perasaan senang	dengan
	3. Perhatian terhadap belajar	pendekatan
	4. Merasa nyaman saat belajar	Semantic
	5. Adanya pemusatan perhatian	differential
	6. Bahan pelajaran dan sikap guru yang baik	
	7. Keterlibatan dalam belajar	
	8. Aktif dalam aktivitas belajar	
(Sardiman, 2018)		

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beragam metode atau strategi yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian. Di bawah ini adalah metode-metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Kuesioner/ Angket

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan angket atau kuesioner yang disebar kepada responden. Menurut Sukmadinata, Nana Syaodih (2017: 219), angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang bersifat tidak langsung (peneliti tidak berinteraksi langsung dengan responden). Angket tersebut mengandung

serangkaian pertanyaan dan pernyataan yang bertujuan untuk menghimpun informasi dan data terkait variabel era digital (X_1), lingkungan belajar (X_2), *platform* pembelajaran digital (Y), dan minat belajar (Z). Angket tersebut dirancang dalam format tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disusun untuk mempermudah responden dalam menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala semantic differential yang terdiri dari 7 alternatif jawaban, dimulai dari angka 7 yang menunjukkan sangat setuju hingga angka 1 yang berarti sangat tidak setuju. Metode kuesioner/angket ini memiliki manfaat untuk menggali pandangan dan pendapat responden terkait suatu hal.

2. Wawancara

Dalam rangka memperoleh informasi yang lebih akurat terkait variabel yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2020), wawancara adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang mendalam dan lebih detail karena peneliti dapat mengklarifikasi dan memperdalam jawaban responden. Dalam penelitian ini melibatkan wawancara dengan sejumlah pihak penting. Di antaranya adalah perwakilan dari guru kelas XI dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Wawancara tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan kondisi nyata dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang variabel-variabel penelitian. Melalui wawancara ini, diharapkan informasi yang diperoleh dapat memperkuat hasil penelitian dan memberikan wawasan yang lebih mendalam.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang tepat terkait variabel era digital, lingkungan belajar, minat belajar, dan *platform* pembelajaran digital. Menurut Sugiyono (2020), dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengkaji

dokumen-dokumen seperti catatan tertulis, gambar, atau karya monumental dari individu atau lembaga. Teknik ini memberikan akses pada informasi penting yang mendukung jalannya penelitian. Teknik dokumentasi juga memanfaatkan sumber-sumber informasi seperti buku, jurnal, dan berita terkini dari media massa yang efektif dan relevan.

4. Observasi

Observasi adalah salah satu metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau subjek penelitian di lingkungan nyata tanpa adanya intervensi. Teknik ini digunakan peneliti pada tahap studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran awal mengenai situasi yang terjadi di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati perilaku belajar dan aktivitas siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo. Melalui observasi ini, peneliti dapat memahami secara langsung fenomena yang berkaitan dengan minat belajar siswa, seperti bagaimana siswa memanfaatkan waktu luang, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta interaksi mereka dengan platform pembelajaran digital.

3.8. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian dianggap baik dan sesuai jika memenuhi standar validitas dan reliabilitas. Uji validitas menilai sejauh mana instrumen mengukur konsep yang diinginkan, sedangkan reliabilitas menilai konsistensi dan keandalan instrumen. Hal ini penting untuk memastikan kepercayaan dan kualitas hasil penelitian.

3.8.1. Uji Validitas Instrumen

Validitas penelitian, menurut Sugiyono (2020), mengacu pada kemampuan peneliti untuk mengukur secara tepat apa yang seharusnya diukur. Pendapat Rusman (2015) menegaskan bahwa uji validitas berfungsi untuk menilai seberapa baik suatu alat dapat

mengukur instrumen yang digunakan. Instrumen dianggap valid jika mampu mengukur dengan akurat hal yang diinginkan dan menghasilkan data yang sesuai dari variabel yang sedang diteliti. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson sebagai metode evaluasi validitas.

Rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabe X dan Y
- N = Jumlah sampel/responden
- X = Skor responden untuk tiap item
- Y = Total skor tiap responden
- $\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum X^2$ = Jumlah skor masing – masing skor X
- $\sum Y^2$ = Jumlah skor masing – masing skor Y

Terdapat kriteria pengujian dalam uji validitas ini. Jika, $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat pengukuran dapat dikatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran dapat dikatakan tidak valid dengan taraf signifikansi atau $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ yakni sampel yang diteliti (Rusman, 2015). Hasil uji coba instrumen penelitian yang dilakukan terhadap 31 responden menggunakan perangkat lunak SPSS menunjukkan nilai validitas sebagai berikut:

1. Era Digital (X₁)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen untuk variabel kemampuan literasi digital, dari total 15 pernyataan, sebanyak 11 pernyataan dinyatakan valid, sementara 4 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan yang valid telah memenuhi kriteria nilai r_{hitung} di

atas r_{tabel} sebesar 0,344. Adapun pernyataan yang tidak valid kemudian dieliminasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian hanya digunakan 11 pernyataan. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen untuk variabel era digital disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Era Digital (X1).

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (Sig) > 0,05	Simpulan
Butir 1	-0,122	<	0,344	0,512	Tidak Valid
Butir 2	0,917	>	0,344	0,000	Valid
Butir 3	0,839	>	0,344	0,000	Valid
Butir 4	0,238	<	0,344	0,197	Tidak Valid
Butir 5	0,871	>	0,344	0,000	Valid
Butir 6	0,871	>	0,344	0,000	Valid
Butir 7	0,909	>	0,344	0,000	Valid
Butir 8	-0,259	<	0,344	0,160	Tidak Valid
Butir 9	0,883	>	0,344	0,000	Valid
Butir 10	0,880	>	0,344	0,000	Valid
Butir 11	0,839	>	0,344	0,000	Valid
Butir 12	0,901	>	0,344	0,000	Valid
Butir 13	0,346	<	0,344	0,057	Tidak Valid
Butir 14	0,860	>	0,344	0,000	Valid
Butir 15	0,905	>	0,344	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

2. Lingkungan Belajar (X₂)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen untuk variabel kemampuan literasi digital, dari total 16 pernyataan, sebanyak 10 pernyataan dinyatakan valid, sementara 6 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan yang valid telah memenuhi kriteria nilai r_{hitung} di

atas r_{tabel} sebesar 0,344. Adapun pernyataan yang tidak valid kemudian dieliminasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian hanya digunakan 10 pernyataan. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen untuk variabel era digital disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Lingkungan Belajar (X2).

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (Sig) > 0,05	Simpulan
Butir 1	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 2	0,350	<	0,344	0,054	Tidak Valid
Butir 3	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 4	0,019	<	0,344	0,019	Tidak Valid
Butir 5	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 6	0,086	<	0,344	0,646	Tidak Valid
Butir 7	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 8	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 9	0,062	<	0,344	0,741	Tidak Valid
Butir 10	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 11	0,279	<	0,344	0,129	Tidak Valid
Butir 12	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 13	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 14	0,815	>	0,344	0,000	Valid
Butir 15	0,133	<	0,344	0,477	Tidak Valid
Butir 16	0,815	>	0,344	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

3. Platform Pembelajaran Digital (Y)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen untuk variabel kemampuan literasi digital, dari total 17 pernyataan, sebanyak 10 pernyataan dinyatakan valid, sementara 7 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan yang valid telah memenuhi kriteria nilai r_{hitung} di

atas r_{tabel} sebesar 0,344. Adapun pernyataan yang tidak valid kemudian dieliminasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian hanya digunakan 10 pernyataan. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen untuk variabel era digital disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Platform Pembelajaran Digital (Y).

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (Sig) > 0,05	Simpulan
Butir 1	0,071	<	0,344	0,703	Tidak Valid
Butir 2	0,031	<	0,344	0,868	Tidak Valid
Butir 3	0,947	>	0,344	0,000	Valid
Butir 4	0,943	>	0,344	0,000	Valid
Butir 5	0,905	>	0,344	0,000	Valid
Butir 6	-0,027	<	0,344	0,887	Tidak Valid
Butir 7	0,935	>	0,344	0,000	Valid
Butir 8	0,955	>	0,344	0,000	Valid
Butir 9	0,244	<	0,344	0,186	Tidak Valid
Butir 10	0,945	>	0,344	0,000	Valid
Butir 11	0,939	>	0,344	0,000	Valid
Butir 12	-0,244	<	0,344	0,185	Tidak Valid
Butir 13	-0,030	<	0,344	0,872	Tidak Valid
Butir 14	0,945	>	0,344	0,000	Valid
Butir 15	0,939	>	0,344	0,000	Valid
Butir 16	0,939	>	0,344	0,000	Valid
Butir 17	0,245	<	0,344	0,183	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

4. Minat Belajar (Z)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen untuk variabel kemampuan literasi digital, dari total 17 pernyataan, sebanyak 11 pernyataan dinyatakan valid, sementara 6 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan yang valid telah memenuhi kriteria nilai r_{hitung} di atas r_{tabel} sebesar 0,344. Adapun pernyataan yang tidak valid kemudian dieliminasi, sehingga dalam pelaksanaan penelitian hanya digunakan 11 pernyataan. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen untuk variabel era digital disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Penelitian Variabel Minat Belajar (Z).

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (Sig) > 0,05	Simpulan
Butir 1	0,966	>	0,344	0,000	Valid
Butir 2	-0,347	<	0,344	0,055	Tidak Valid
Butir 3	-0,007	<	0,344	0,971	Tidak Valid
Butir 4	0,904	>	0,344	0,000	Valid
Butir 5	0,927	>	0,344	0,000	Valid
Butir 6	0,173	<	0,344	0,353	Tidak Valid
Butir 7	0,934	>	0,344	0,000	Valid
Butir 8	0,863	>	0,344	0,000	Valid
Butir 9	0,925	>	0,344	0,000	Valid
Butir 10	0,912	>	0,344	0,000	Valid
Butir 11	-0,072	<	0,344	0,700	Tidak Valid
Butir 12	0,941	>	0,344	0,000	Valid
Butir 13	0,970	>	0,344	0,000	Valid
Butir 14	0,292	<	0,344	0,110	Tidak Valid
Butir 15	0,916	>	0,344	0,000	Valid
Butir 16	0,935	>	0,344	0,000	Valid
Butir 17	-0,192	<	0,344	0,301	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepercayaan suatu instrumen dalam sebuah penelitian. Proses ini mencerminkan sejauh mana instrumen tersebut dapat diandalkan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan metode uji reliabilitas Alpha Cronbach, yang diterapkan pada instrumen dengan tiga atau lebih alternatif jawaban, termasuk pilihan ganda atau essay. Metode ini memungkinkan pengukuran tingkat kepercayaan instrumen yang lebih menyeluruh.

Berikut adalah rumus yang dapat digunakan dalam uji reliabilitas instrumen:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Variabel total

Kriteria pengujian dari perhitungan menggunakan Alpha Cronbach didapat sebagai berikut, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,05 maka instrumen adalah reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,05 maka instrumen tersebut tidak reliabel. Berikut adalah daftar interpretasi nilai r:

Tabel 13. Daftar Interpretasi Nilai r.

Koefisien r	Tingkat Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: Rusman (2015).

Instrumen penelitian untuk setiap variabel telah diuji reliabilitasnya melalui data yang diperoleh dari 31 responden. Berikut adalah hasil analisisnya:

1. Era Digital (X₁)

Pengujian reliabilitas instrumen variabel era digital dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, berdasarkan 11 item pernyataan yang telah dinyatakan valid dari total 31 responden sebagai sampel uji coba. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen era digital:

Tabel 14. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Era Digital (X₁).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,980	11

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai r Alpha sebesar 0,980. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel era digital memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

2. Lingkungan Belajar (X₂)

Pengujian reliabilitas instrumen variabel lingkungan belajar dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, berdasarkan 10 item pernyataan yang telah dinyatakan valid dari total 31 responden sebagai sampel uji coba. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen lingkungan belajar:

Tabel 15. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Lingkungan Belajar (X₂).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
1,000	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai r Alpha sebesar 1,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel lingkungan belajar memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Platform Pembelajaran Digital (Y)

Pengujian reliabilitas instrumen variabel *platform* pembelajaran digital dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, berdasarkan 10 item pernyataan yang telah dinyatakan valid dari total 31 responden sebagai sampel uji coba. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen *platform* pembelajaran digital:

Tabel 16. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Platform Pembelajaran Digital (Y).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,996	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai r Alpha sebesar 0,996. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel *platform* pembelajaran digital memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

5. Minat Belajar (Z)

Pengujian reliabilitas instrumen variabel minat belajar dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, berdasarkan 11 item pernyataan yang telah dinyatakan valid dari total 31 responden sebagai sampel uji coba. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen minat belajar:

Tabel 17. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Minat Belajar (Z).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,985	11

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai r Alpha sebesar 0,985. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel minat belajar memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3.9. Uji Persyaratan Statistik Parametrik

Penelitian ini menggunakan statistik parametrik atau inferensial dengan variabel yang memiliki data berbentuk interval, sehingga perlu dilakukan pengujian untuk memenuhi persyaratan analisis statistik. Dalam pengujian

hipotesis statistik parametrik, terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi: menggunakan skala pengukuran minimal yang bersifat interval, distribusi data sampel yang normal, serta sampel berasal dari populasi yang homogen (Rusman, 2018).

3.9.1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengecek apakah data memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, digunakan uji Kolmogorov – Smirnov karena data berbentuk interval dengan distribusi frekuensi kumulatif dalam kelas interval. Uji ini dipilih karena sederhana dan konsisten, tidak memunculkan perbedaan interpretasi. Ini penting untuk memastikan validitas analisis statistik.

Rumusan Hipotesis:

H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Dengan statistik uji yang digunakan sebagai berikut

$D = \max |F_0(X_i) - S_n(X_i)| ; i = 1, 2, 3, \dots$

Di mana:

$F_0(X_i)$ = Fungsi distribusi frekuensi relative dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0 .

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n

Dengan kriteria pengujian yakni membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorov – Smirnov dengan taraf nyata α , maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah:

Jika $D \leq D_{\text{tabel}}$, maka terima H_0 dan tolak H_1

Jika $D \geq D_{\text{tabel}}$, maka tolak H_0 dan terima H_1

3.9.2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian, uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah sampel yang digunakan memiliki varians yang seragam dari populasi. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Levene – Statistic. Penentuan homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi hasil uji Levene dengan nilai alpha yang telah ditetapkan sebesar 5%. Jika nilai signifikansi lebih besar dari nilai alpha, maka dapat disimpulkan bahwa data homogen dari populasi yang sama. Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menguji homogenitas:

$$W = \frac{(n - k)}{(k - 1)} \frac{\sum_{i=1}^k n_i (Z_i - Z)^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - Z)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah observasi

k = Banyak kelompok

Z_{ij} = $|Y_{ij} - Y_i|$

Y_i = Rata – rata dari kelompok ke I

Z_i = Rata – rata kelompok dari Z_i

Z = Rata – rata menyeluruh (overall mean) dari Z_{ij}

Dalam melakukan pengujian homogenitas populasi, diperlukan rumus hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data populasi bervarian homogen

H_1 = Data populasi tidak bervarian homogen

Kriteria pengujian menggunakan nilai signifikansi (sig). Nilai ini harus dibandingkan dengan tingkat alpha yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu pada tingkat 0,05, dengan kriteria berikut:

1. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak.

3.10. Uji Persyaratan Regresi Linear Berganda (Uji Asumsi Klasik)

Penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi kriteria-kriteria penting, seperti distribusi normal, ketiadaan multikolonieritas, tidak adanya autokorelasi, dan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Dengan memenuhi kriteria-kriteria ini, penelitian akan menghasilkan best linear unbiased estimator. Syarat yang diperlukan pada uji asumsi klasik adalah sebagai berikut:

3.10.1. Uji Linearitas Garis Regresi

Pengujian linearitas bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang bersifat linier antara variabel independen dan variabel dependen yang diteliti. Jika hubungan antar variabel menunjukkan pola linier, maka analisis dapat dilanjutkan dengan model regresi linier. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan Analisis Varians (ANOVA).

Pengujian linearitas memerlukan pernyataan hipotesis sebagai dasar analisis, yaitu:

H_0 = Model regresi memiliki bentuk hubungan yang linear

H_1 = Model regresi tidak menunjukkan hubungan yang linear

Aturan pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- a. Membandingkan nilai signifikansi (Sig.) pada kolom deviation from linearity dalam tabel ANOVA. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Namun, jika nilai tersebut $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak.
- b. Membandingkan nilai F pada kolom deviation from linearity dalam tabel ANOVA. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dengan dk pembilang = $k - 2$ dan dk penyebut = $n - k$, maka H_0 diterima. Sebaliknya, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

3.10.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji apakah terdapat hubungan linear antara variabel eksogen dalam penelitian. Untuk mengetahui adanya korelasi antara variabel eksogen, digunakan statistic korelasi product moment dari Pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara X dengan Y
X	= Skor gejala X
Y	= Skor gejala Y
N	= Jumlah sampel

Berikut adalah perumusan hipotesis yang diperlukan untuk melaksanakan uji multikolinearitas:

H_0 = Tidak terdapat hubungan antar variabel bebas

H_1 = Terdapat hubungan antar variabel bebas

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terjadi multikolinearitas. Sebaliknya, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika koefisien sig $< \alpha$, maka terjadi gejala multikolinearitas di antara variabel bebas.

3.10.3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mendeteksi adanya korelasi dalam data pengamatan, serta untuk mengetahui apakah model regresi linier memiliki korelasi antara gangguan pada periode t dan kesalahan gangguan pada periode t-1. Autokorelasi dapat menyebabkan penaksir memiliki varian minimum. Dalam penelitian ini, metode yang

digunakan untuk uji autokorelasi adalah statistik Durbin-Watson. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengujian menggunakan uji Durbin-Watson:

- a. Tentukan nilai residu menggunakan OLS (Ordinary Least Square) dari persamaan yang diuji, kemudian hitung statistic d dengan menggunakan persamaan berikut:

$$d = \frac{\sum_{t=2}^n (e_t - e_{t-1})^2}{\sum_{t=1}^n e_t^2}$$

- b. Menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independen, kemudian merujuk pada tabel statistik uji Durbin-Watson untuk mendapatkan nilai kritis d, yaitu Durbin-Watson Upper (d_u) dan Durbin-Watson Lower (d_l).

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi autokorelasi di antara data pengamatan.

H_1 : Terjadi autokorelasi di antara data pengamatan.

Kriteria Pengujian:

Jika nilai statistik Durbin-Watson berada di sekitar atau mendekati angka 2, maka data pengamatan tersebut tidak memiliki autokorelasi.

3.10.4. Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama untuk semua pengamatan atau tidak. Kriteria pengujiannya adalah membandingkan nilai koefisien sig dengan tingkat α yang telah ditentukan untuk menentukan apakah terjadi heteroskedastisitas. Jika asumsi heteroskedastisitas tidak terpenuhi, maka penaksir menjadi tidak efisien dalam sampel kecil maupun besar, sehingga estimasi koefisien menjadi kurang akurat.

Pengujian menggunakan rank korelasi Spearman dijelaskan sebagai berikut:

$$r_s = 1 - 6 \left| \frac{\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)} \right|$$

Keterangan:

r_s = Koefisien korelasi spearman

d_i = Perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu atau fenomena ke-i

n = Banyaknya individu atau fenomena yang diberi rank. Di mana nilai r_s adalah $-1 \leq r \leq 1$

Hipotesis:

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

Kriteria pengujian:

Jika nilai koefisien signifikansi (Sig.) lebih besar dari ambang yang dipilih (misalnya 0,05), hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas antara data pengamatan, yang berarti H_0 diterima. Sebaliknya, jika nilai koefisien signifikansi (Sig.) lebih kecil dari ambang yang dipilih (misalnya 0,05), itu menandakan bahwa terjadi heteroskedastisitas antara data pengamatan, sehingga H_0 ditolak.

3.11. Pengujian Hipotesis

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear serta analisis jalur. Analisis jalur (path analysis) memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh variabel bebas (variabel eksogen) terhadap variabel

terikat (variabel endogen), baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam analisis jalur, koefisien jalur dapat menggambarkan seberapa besar pengaruh tersebut.

1. Persyaratan Analisis Jalur (Path Analysis)

Aspek-aspek yang harus dipenuhi untuk melakukan analisis jalur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hubungan antar variabel harus bersifat linear, yang berarti setiap perubahan pada satu variabel terkait dengan perubahan linear pada variabel lainnya yang menjadi penyebabnya.
- b. Variabel residual tidak boleh memiliki korelasi dengan variabel yang mendahuluinya, juga tidak boleh memiliki korelasi dengan variabel lain dalam model.
- c. Model hubungan variabel hanya dapat memiliki jalur kausal atau sebab-akibat yang berjalan satu arah.
- d. Data yang digunakan untuk setiap variabel dalam analisis harus berupa data interval dan berasal dari sumber yang sama.

2. Model Analisis Jalur

Diperlukan beberapa langkah untuk melakukan uji hipotesis analisis jalur:

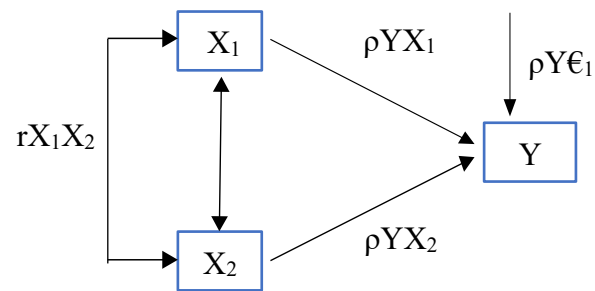
1. Merumuskan hipotesis dan persamaan struktural. Misalnya, persamaan struktural dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = P_{xy1}X_1 + P_{xy2}X_2 + P_y^e1$$

2. Menghitung koefisien jalur berdasarkan koefisien regresi. Koefisien jalur dihitung berdasarkan koefisien regresi yang relevan.

Gambar jalur disusun sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan, dan model struktural dilengkapi dengan persamaan struktural yang sudah ditetapkan.

Substruktur 1

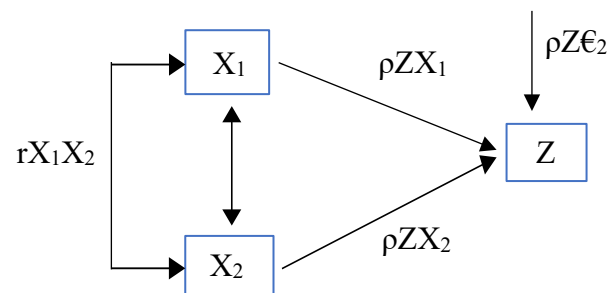


Persamaan Substruktur 1

$$Y = \rho_{YX_1}X_1 + \rho_{YX_2}X_2 + \epsilon_1$$

Gambar 2. Diagram Jalur Substruktur 1

Substruktur 2

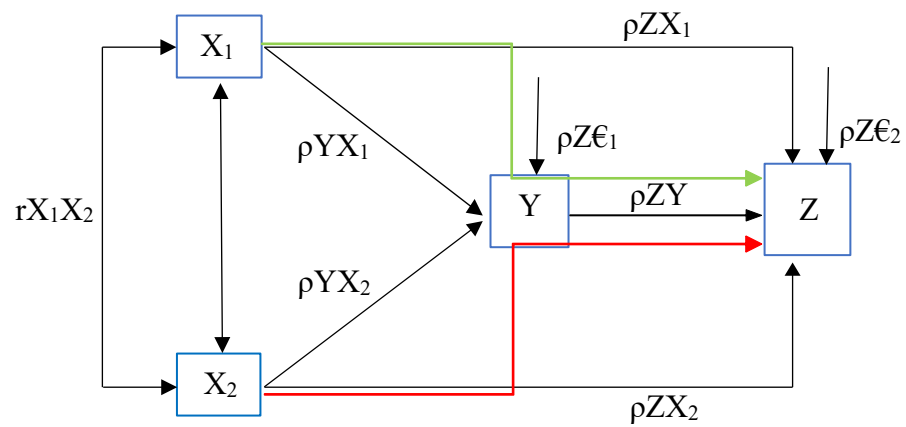


Persamaan Substruktur 2

$$Z = \rho_{ZX_1}X_1 + \rho_{ZX_2}X_2 + \epsilon_2$$

Gambar 3. Diagram Jalur Substruktur 2

Substruktur 3



Persamaan Substruktur 3

$$Z = \rho_{ZX_1} + \rho_{ZX_2} + \rho_{ZY} + \epsilon_2$$

Gambar 4. Diagram Jalur Substruktur 3

Keterangan Garis:

$\xrightarrow{\text{green}} = \rho_{X_1YZ}$
 $\xrightarrow{\text{red}} = \rho_{X_2YZ}$

Keterangan:

X_1 = Era Digital

X_2 = Lingkungan Belajar

Y = Platform Pembelajaran Digital

Z = Minat Belajar

ρ_{YX_1} = Koefisien Jalur X_1 terhadap Y

ρ_{YX_2} = Koefisien Jalur X_2 terhadap Y

ρ_{ZX_1} = Koefisien Jalur X_1 terhadap Z

ρ_{ZX_2} = Koefisien Jalur X_2 terhadap Z

ρ_{X_1YZ} = Koefisien Jalur X_1 terhadap Z melalui Y

ρ_{X_2YZ} = Koefisien Jalur X_2 terhadap Z melalui Y

Koefisien jalur berfungsi untuk menunjukkan pengaruh langsung variabel eksogen terhadap variabel endogen. Setiap koefisien jalur (Path Coefficient) dilambangkan dengan huruf ρ untuk masing-masing variabel eksogen.

3. Menghitung Koefisien Jalur Secara Simultan (Keseluruhan)

Rumusan Hipotesis :

H_0 = Tidak ada pengaruh secara simultan antar variabel ($\rho X_1 Y_1 \neq 0$)

H_1 = Ada pengaruh secara simultan antar variabel ($\rho Y_1 X_1 = 0$)

Kaidah pengujian signifikansi, adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{(n - k)R_{yxk}^2}{K(1 - R_{yxk}^2)}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

k = Jumlah variabel eksogen

R_{yxk}^2 = R square

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh simultan antar variabel. Sebaliknya, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, menunjukkan tidak adanya pengaruh antar variabel.

4. Menghitung Koefisien Jalur Secara Parsial (Individual)

Rumusan Hipotesis :

H_0 = Tidak ada pengaruh secara parsial antar variabel ($\rho Y_1 X_1 \geq 0$)

H_1 = Ada pengaruh secara parsial antar variabel ($\rho Y_1 X_1 \leq 0$)

Kaidah pengujiannya menggunakan uji t, dengan rumus berikut:

$$t = r \sqrt{\frac{n - (k + 1)}{1 - r^2}}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

r = Nilai korelasi parsial

k = Jumlah variabel eksogen

Langkah berikutnya adalah membandingkan hasil perhitungan hipotesis dengan tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh antar variabel.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh antar variabel.

Untuk menentukan tingkat signifikansi analisis jalur, bandingkan nilai probabilitas 0,05 dengan nilai probabilitas Sig. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai probabilitas $0,05 < \text{probabilitas Sig}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak signifikan.
- b. Jika nilai probabilitas $0,05 > \text{probabilitas Sig}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya signifikan.

5. Meringkas dan Menyimpulkan

Berdasarkan hal tersebut, untuk perhitungan secara parsial dan simultan, langkah berikutnya adalah mengambil kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan. Ini diperlukan untuk memastikan hasil yang akurat, dan data yang digunakan harus lengkap. Selain itu, instrumen yang digunakan harus memenuhi syarat yang baik. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian yang diperoleh tepat dan dapat dipertanggungjawabkan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian hipotesis dalam penelitian mengenai pengaruh era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo Tahun Ajaran 2024/2025, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh langsung antara era digital terhadap *platform* pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan dan kemajuan era digital belum mampu mendorong peningkatan penggunaan *platform* pembelajaran digital oleh siswa secara signifikan.
2. Terdapat pengaruh langsung antara lingkungan belajar terhadap *platform* pembelajaran digital. Artinya, kondisi lingkungan belajar yang baik dan mendukung cenderung memengaruhi siswa untuk lebih aktif dalam menggunakan *platform* pembelajaran digital.
3. Tidak terdapat hubungan antara era digital dengan lingkungan belajar. Ini berarti bahwa meskipun era digital berkembang, hal tersebut belum berdampak langsung terhadap perubahan atau perbaikan lingkungan belajar siswa.
4. Tidak terdapat pengaruh langsung antara era digital terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan digital belum cukup efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa secara langsung.
5. Tidak terdapat pengaruh langsung antara lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa. Kondisi lingkungan belajar yang ada belum mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.
6. Tidak terdapat pengaruh langsung antara *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa. Artinya, meskipun *platform* digital

digunakan, hal tersebut belum cukup memengaruhi ketertarikan atau semangat belajar siswa.

7. Tidak terdapat pengaruh tidak langsung antara era digital terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital. Ini menunjukkan bahwa *platform* pembelajaran digital belum mampu menjadi media yang menjembatani pengaruh era digital terhadap minat belajar siswa secara efektif.
8. Tidak terdapat pengaruh tidak langsung antara lingkungan belajar terhadap minat belajar melalui *platform* pembelajaran digital. Artinya, meskipun lingkungan belajar mendukung, penggunaan *platform* digital tidak secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.
9. Tidak terdapat pengaruh simultan antara era digital dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa. Kombinasi kedua variabel ini belum mampu menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar secara bersama-sama.
10. Tidak terdapat pengaruh simultan antara era digital, lingkungan belajar, dan *platform* pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa. Ketiga variabel ini secara bersama-sama belum mampu memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI di SMA N 2 Gadingrejo.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kompetensi Digital melalui Pelatihan Terstruktur. Sekolah diharapkan tidak hanya berperan sebagai penyedia akses teknologi digital, tetapi juga secara aktif menyelenggarakan pelatihan intensif dan berkelanjutan bagi guru dan siswa. Pelatihan ini perlu difokuskan pada peningkatan keterampilan dalam menggunakan *platform* pembelajaran

digital secara efektif, sehingga pemanfaatannya benar-benar terintegrasi dengan proses pembelajaran sehari-hari, bukan hanya sebagai pelengkap.

2. Penciptaan Lingkungan Belajar yang Mendukung Secara Fisik dan Psikologis. Guru dianjurkan untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung dengan cara menata ruang kelas yang nyaman, memfasilitasi kerja kelompok, serta membangun hubungan interpersonal yang sehat antara guru dan siswa. Suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan akan membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.
3. Evaluasi Rutin terhadap Efektivitas *Platform* Pembelajaran Digital. Sekolah perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas *platform* digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui kuesioner kepada siswa, refleksi guru, maupun forum diskusi yang menampung pengalaman belajar. Tujuannya adalah memastikan bahwa teknologi yang digunakan memang mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara nyata.
4. Pengembangan Kebijakan Digital yang Berorientasi pada Siswa. Dinas Pendidikan dan manajemen sekolah diharapkan dapat merancang kebijakan pembelajaran digital yang tidak hanya menekankan aspek teknologi, tetapi juga mempertimbangkan kesiapan, karakteristik, dan kebutuhan individual siswa. Kebijakan ini dapat mencakup pedoman penggunaan *platform*, standar minimal perangkat, serta strategi pembelajaran yang adaptif terhadap keberagaman peserta didik.
5. Peningkatan Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran Digital di Rumah. Orang tua memegang peranan penting dalam mendukung pembelajaran digital di rumah. Oleh karena itu, mereka perlu diberdayakan melalui edukasi digital parenting dan diberikan panduan tentang cara mendampingi anak belajar secara daring, termasuk menyediakan perangkat yang memadai, menciptakan jadwal belajar rutin, dan memantau aktivitas anak selama menggunakan *platform* pembelajaran.
6. Kombinasi Strategi Pembelajaran Digital dan Kontekstual. Model pembelajaran sebaiknya tidak hanya terfokus pada teknologi digital, tetapi

juga mengintegrasikan interaksi sosial dan pembelajaran kontekstual. Dengan menggabungkan ketiganya, siswa akan tetap aktif secara sosial dan kognitif, sehingga tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar bermakna yang sesuai dengan dunia nyata.

7. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Berbasis Kebutuhan Siswa. Guru didorong untuk mengembangkan media digital yang interaktif dan menarik, disesuaikan dengan gaya belajar dan minat siswa. Dengan demikian, konten yang disajikan melalui *platform* digital menjadi lebih relevan dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
8. Penyelenggaraan Forum Refleksi dan Diskusi Penggunaan Teknologi. Sekolah disarankan untuk mengadakan forum diskusi, seperti seminar mini atau sesi refleksi rutin yang melibatkan guru dan siswa. Forum ini dapat menjadi sarana untuk saling bertukar pengalaman, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama pembelajaran digital, serta menemukan solusi bersama secara kolaboratif dan partisipatif.
9. Perluasan Kajian Penelitian tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain yang lebih kompleks, seperti motivasi intrinsik, strategi belajar, pengaruh teman sebaya, atau bahkan faktor kesejahteraan psikologis siswa. Hal ini penting agar pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar di era digital menjadi lebih komprehensif.
10. Integrasi Kurikulum Pembelajaran Digital yang Berkesinambungan. Penting bagi sekolah dan penyusun kurikulum untuk mengintegrasikan pembelajaran digital ke dalam kurikulum secara sistematis. Integrasi ini tidak hanya pada aspek penyampaian materi, tetapi juga pada strategi penilaian, aktivitas siswa, dan tujuan pembelajaran, agar *platform* digital benar-benar menjadi bagian utama dalam mendorong minat belajar dan keterampilan abad 21 secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Azzara, M. F., Oktavia, C., Seftiansari, A., & Gusamba, P. N. 2023. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di masa pandemik. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 5(1), 1–10.
- Afrizal, W. 2024. Pengaruh Pembelajaran Daring, Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid 19. *Business and Accounting Education Journal*.
- Agustin, Y. 2022. Pengaruh pembelajaran berbasis e learning dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa di SMKN 2 Dumai. *Wibawa: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 48–61.
- Aimang, T. H. 2023. Pengaruh pemanfaatan media augmented reality dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Ainii, L. Q., Maryam, S. M., & Sintya, E. 2024. Pengaruh lingkungan sekolah terhadap minat belajar siswa pada Pendidikan Kewarganegaraan di SD: studi literatur. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 220–230.
- Al Fuad, Z., & Zuraini. 2021. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 42–49.
- Alawiyah, N. 2020. Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 1-12.
- Aldini, R. R. H., Kusumawan, U., & Santoso, B. 2022. Pengaruh literasi digital siswa dan keterlibatan orang tua terhadap minat belajar di sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 409–414.
- Amelia, D., & Rusman, R. 2022. Sintesis indikator lingkungan belajar konstruktivis sebagai instrumen evaluasi implementasi kurikulum ilmu pengetahuan alam. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 5798-5805.
- Anggraini, D. 2022. Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Banyumas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 88–95.
- Anjani, F., Riezky, D., & Akmalia, A. 2020. Hubungan lingkungan belajar dengan kecemasan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Medula*, 9(1), 1-12. p-ISSN: 2355-1847, e-ISSN: 2548-3947.

- Apriandi, A., Pratiwi, R., & Sari, D. 2024. Urgensi era digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 15-25. P-ISSN 1234-5678, E-ISSN 9876-5432.
- Aprianis, C., & Afrianis, N. 2024. Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 8(2), 79.
- Apriliani, A. R., Naibaho, D., Napitupulu, T. M., Widiastuti, M., & Simatupang, R. 2024. Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar PAK di SMA PGRI 20 Siborongborong. *Jurnal Magistra*, 2(3), 45–57.
- Ariani, A., Karyati, F., Mawaddah, M., & Suphia, O. 2022. Dampak penggunaan platform berbasis digital sebagai media pembelajaran. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 65-69.
- Arifah, M. L., Ahmadi, F., & Putri, S. R. 2024. Pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital dan minat baca siswa. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455.
- Arifah, N., & Susanti, R. 2022. Kesiapan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(1), 45–56.
- Aspirasia, J. 2023. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Semantik*, 5(2), 45-52.
- Assidiqi, A., & Sumarni, R. 2020. Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan platform digital pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *Edu Consilium*, 3(2), 128-139.
- Aulia, R. 2021. Pengaruh minat belajar dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI SMA N 13 Bandar Lampung T.P 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1).
- Ayu, S., & Almukarramah, A. 2022. Pengaruh pembelajaran online terhadap minat belajar siswa MTs Muhammadiyah Lempangang. *Jurnal Kependidikan Media*.
- Barokah, A., Rahmawati, A., Fatmawati, N., & Komariyah, S. 2024. Studi Literatur: Analisis Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4807-4815.
- Bashori, K. 2018. *Platform pembelajaran digital: Konsep dan implementasi*. Yogyakarta: Erlangga.

- Budiyono, S. 2020. Pengajaran bahasa dan sastra di era digital (Era digital, era masyarakat global). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 54-61.
- Damanik, N. F., dkk. 2023. Transformasi guru PPKn SMPN 17 Medan: Dari pengajar menjadi teladan moral di era digital. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 3(2), 45–56.
- Darmawan, R., & Aprilia, A. 2023. Pengaruh lingkungan belajar dan motivasi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 88–96.
- Dewi, N. K. T., Wibawa, K. A., & Widiasih, W. 2023. Pengaruh penggunaan teknologi sebagai moderasi antara minat belajar dan literasi numerasi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Dewi, S., & Pramono, A. 2023. Transformasi digital dalam dunia pendidikan: Efektivitas dan tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 33–42.
- Diah, D. A. 2020. Urgensi literasi digital bagi masa depan ruang digital Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-5.
- Diantyastuti Ramadhani. 2022. Pengaruh interaksi guru-siswa dan lingkungan belajar terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI IIS SMA N 1 Wates. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 45-60.
- Dilla, A. Z., Siahaan, T. M., & Sinaga, A. T. I. 2023. Pengaruh minat belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar pada kelas VIII SMP Swasta Tamansiswa Pematang Siantar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6), 1759–1772.
- Djaali, M. 2020. Pengaruh minat belajar dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X program keahlian akuntansi SMK Negeri 4 Makassar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 8(1), 1-12.
- Dyanta, K. K. I., Suprapmanto, J., & Pradesa, K. 2024. Dampak sumber belajar digital pada minat dan motivasi belajar siswa di era 5.0. *Jurnal Belaindika*, 6(2).
- Efendy, M., Murwani, D., Hitipeuw, I., & Rahmawati, H. 2021. Motivasi berprestasi siswa di sekolah, bagaimana peran relasi guru dan siswa? *Psikologi Konseling*, 19(2), 1047–1055.
- Erviana, V. Y. 2024. Pengaruh lingkungan belajar terhadap tingkat konsentrasi belajar santri. *Modeling*, 11(1), 842–850.

- Fadillah, S., & Hidayat, R. 2023. Pengaruh lingkungan belajar dan ketersediaan fasilitas terhadap penggunaan media pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(1), 65–74.
- Fathoni, A. N. L. 2021. Indikator lingkungan belajar. Al-Musyrif: *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 123-130.
- Fatmawati, E. 2020. Kebebasan informasi kalangan milenial dalam ber-media sosial. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga – Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan*.
- Fauza, M. R., In'am, A., Effendi, M. M., & Lony, A. (2022). Analisis minat siswa dalam menggunakan Instagram sebagai sumber media pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(1), 1–10.
- Fauziah, L., & Suryani, D. 2020. Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- Fitri, A., & Hadi, M. S. 2024. Pemanfaatan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Kalimantan*, 5(1), 45-56.
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. 2022. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Fitria, N., & Nugraha, R. 2024. Transformasi Digital dan Tantangan Pendidikan di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 34–45.
- Fitria, U. 2024. Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa pada SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2023/2024. *Cendikia*, 13(2), 1-13.
- Fitriana, Y., Sari, D. F., & Nurul, A. 2022. Efektivitas platform pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa selama pandemi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(2), 134–142.
- Fitriani, A., & Prasetya, A. 2021. Efektivitas Platform Digital dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Minat Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 14(3), 133–142.
- Fitrianingrum, D., Arifin, Z., & Kurniawan, A. 2024. "Pelatihan Keterampilan Digitalisasi Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru". *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 215-225.
- Habibah, E. E. U., & Trisnawati, N. 2022. Pengaruh minat belajar dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa SMK pada pembelajaran di masa pandemi COVID 19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- Haddar, G. A. 2023. Pengembangan keterampilan digital melalui pembelajaran daring: Sebuah eksplorasi dampak. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 554-569.
- Hadinata, F. 2023. Transformasi digital: Tren dan tantangan di era teknologi informasi. *Direktorat Pusat Teknologi Informasi*, 1(1), 1-10.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. 2022. Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.
- Hakim, L. 2023. Manfaat teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165-170.
- Halawa, F., & Malaisari, F. I. 2023. Minat belajar berdasarkan Amsal 4:1-27 untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 4(1), 55-60.
- Halim, R., & Fauziah, N. 2022. Efektivitas lingkungan belajar dan digitalisasi terhadap hasil dan minat belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 74–81.
- Haliza, S. N., Habibullo, M., Irawati, T., & Amina. 2024. Analisis literatur: dampak penggunaan teknologi digital terhadap konsentrasi belajar. *GAHWA*, 3(1), 34–49.
- Handayani, E., & Widodo, H. 2024. Integrasi era digital dalam kurikulum pendidikan menengah: Antara potensi dan tantangan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2), 88–97.
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. 2022. Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Pendidikan: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 41-51.
- Hanipah, H., Pemba, A., & Triana, R. 2024. Analisis lingkungan belajar yang kondusif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45-60.
- Hanum, J., Silalahi, A. A. A., & Mahardhika, G. 2023. Pengaruh perkembangan teknologi internet terhadap minat belajar siswa. *TARBIYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 129–133.
- Hanun, I. S., Shakila, A. I., Pramudita, O., & Lestari, L. W. 2022. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar anak di sekolah dasar pada masa pandemi COVID 19. *Jurnal Majemuk*, 1(1).
- Harjali. 2019. Aspek-aspek lingkungan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 15-22.
- Haryadi, R., & Fadhilah, S. 2023. Pengaruh manajemen waktu terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Neo Konseling*, 5(2), 123–130.

- Haryanti, T. 2020. Hubungan interaksi guru dan siswa dengan minat belajar pendidikan agama Islam siswa kelas X di SMK Negeri 3 Parepare. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 25-35.
- Hasan, M., & Dewi, R. 2023. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 20–30.
- Hasanah, N., & Syahril, S. 2021. Hubungan antara lingkungan belajar dan minat belajar siswa SMP dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 110–118.
- Hendrizar, H. 2020. Masalah minat belajar murid sekolah dasar dan solusinya. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 86–97.
- Hermawan, D., & Oktavia, S. 2021. Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(2), 112–120.
- Hia, E., Hulu, K., & Harefa, A. R. 2023. Pengaruh lingkungan sekolah terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Idanogawo. *Journal on Education*, 6(1), 6094–6102.
- Hidayah, F. N. 2021. Pengaruh kelompok belajar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123-130.
- Hidayah, M. U., Saleh, K., & Halijah, S. N. 2022. Pengaruh perhatian orang tua terhadap minat belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Samarinda. *Borneo Journal of Islamic Education*, 2(2), 147–154.
- Hidayat, R., & Lestari, M. 2020. Pengaruh Akses Teknologi Terhadap Lingkungan Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 22–31.
- Hidayat, R., & Nugroho, A. 2022. Pengaruh Kondisi Fisik Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Lingkungan*, 5(1), 45-56.
- Husna, A. 2021. Kendala Yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning di Masa Pandemi. *At-tarbiyah Al-mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 66-73.
- Ichsananto, I. 2020. Pengaruh lingkungan fisik sekolah terhadap minat belajar siswa di Sekolah Alam Indonesia Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Lingkungan*, 5(2), 45–52.

- Indahsari, H., & Sari, Y. A. 2020. Pengembangan pendidikan kreatif dengan memanfaatkan pembelajaran digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1(1), 1-10.
- Iskandar, R., & Rahmawati, L. 2022. Kesiapan Infrastruktur Digital di Sekolah Menengah: Studi di Wilayah Pinggiran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 90–102.
- Iskandar, T., & Febrianti, D. 2023. Pengaruh keterlibatan guru dan siswa terhadap minat belajar di era digital. *Jurnal Kependidikan Nusantara*, 6(3), 90–98.
- Ismail, A., & Eleuyaan, E. 2024. Pengaruh teknologi digital terhadap proses pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(3), 84–91.
- Jamaluddin, J. 2020. Minat belajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 27-39.
- Jantrifa, S.O., & Marwan, S. 2023. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di Bidang Pendidikan Setelah Pembelajaran Daring". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 30-37.
- Kamaruddin, N. F. 2022. Fenomena media sosial terhadap minat belajar siswa sekolah di era digitalisasi. *Al Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(2).
- Khusna, H. Z., Suryandari, K. C., & Chamdani, M. 2021. Pengaruh lingkungan keluarga dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri se-Kecamatan Loano. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 1–10.
- Kinanti, K. I. D., Suprapmanto, J., & Pradesa, K. 2024. Dampak sumber belajar digital pada minat dan motivasi belajar siswa di era 5.0. *Jurnal Belaindika*, 6(2), 129–136.
- Kurniadi, D., Delianti, V. I., Farell, G., & Asnur, L. 2023. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru di wilayah VII Sumatra Barat. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 932–941.
- Kusumawati, N., & Lestari, D. 2022. Interaksi sosial dan pemanfaatan teknologi dalam lingkungan belajar siswa. *EduTech Journal*, 7(2), 122–131.
- Lestari, L., Centauri, B., & Thomas, O. 2022. Pengaruh proses pembelajaran daring pada masa pandemi terhadap minat belajar siswa SMK Karsa Mulya Palangkaraya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2).

- Lestariningsih, Y., dan Sunarti. 2019. Pengaruh Gaya Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Minat Belajar IPS. *Jurnal Sosialita*, 11(1).
- Marnis, & Priyono. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Marten, L., Martinah, M., & Nesen, N. 2024. Partisipasi masyarakat dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Kristen dan Teologi*, 2(2), 113–120.
- Martias, D., & Djamil, N. 2023. Pengaruh Lingkungan Belajar dan Sistem Pembelajaran Daring menggunakan Google Meet terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada masa pandemi Covid-19. *JAAMTER: Jurnal Audit Akuntansi Manajemen Terintegrasi*, 1(1), 19–31.
- Masyitoh, S., & Meiliana, N. 2024. Hubungan dukungan orang tua dengan minat belajar peserta didik MI/SD. *Jurnal Pendidikan dan Keterampilan*, 2(7), 898–908.
- Maydiantoro, A., Ridwan, R., Tusianah, R., & Isnainy, U. C. A. 2021. Studi penelusuran tracer study alumni program studi pendidikan ekonomi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 123–130.
- Miftah, A. R. 2022. Dampak media digital tanpa pelatihan terhadap motivasi belajar siswa. *EduTech Journal Indonesia*.
- Miftah, M., & Rokhman, N. 2023. Penggunaan platform pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 45–56.
- Mufliva, R., & Permana, J. 2024. Teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar sebagai isu prioritas dalam upaya membangun masyarakat masa depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Mulyani, T., & Prasetyo, H. 2022. Era Digital dan Lingkungan Belajar: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Edukasi Digital*, 4(3), 56–63.
- Muna, N. R. 2023. Faktor penyebab kejenuhan belajar siswa SMP kelas VIII pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(5), 214–226.
- Munira, R., Fonna, T., Nadia, S., & Marsitah, I. 2024. Pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Almuslim. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 12.

- Muthi, I., & Zein, N, M. 2024. Transformasi Pembelajaran: Dampak Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di Era Modern. *Journal of Innovation Research and Knowledge (JIRK)*, 4(7).
- Nastiti, A. G. N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. 2023. Efektivitas penggunaan teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Nasution, A., & Amelia, W. 2023. Kebiasaan Digital Siswa dan Dampaknya Terhadap Lingkungan Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1), 77–85.
- Nasution, H. H., Dewi, S. F., Ananda, A., & Khairani, K. (2023). Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar PPKn siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 295–302.
- Nazar, M. R. ., Ariani, I. ., Natania, L. P. ., & Al-fikri, D. T. . 2023. Pengaruh Era Digital terhadap Dunia Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 375–380.
- Ningrum, W. D., & Wahyuni, M. 2021. Integrasi era digital dan lingkungan belajar: Strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 112–120.
- Ningsih, E. P. 2023. Implementasi teknologi digital dalam pendidikan: Manfaat dan hambatan. *Nawala Education*, 1(1), 1-8.
- Noviani, Amallia. 2022. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap digital citizenship peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 145-156.
- Nugraha, D. 2022. Kesesuaian Penggunaan Teknologi Digital dengan Gaya Belajar Siswa SMA. *Jurnal EduTech*, 10(4), 211–218.
- Nugraheni, P. S., & Lestari, T. 2022. Kualitas platform digital dan minat belajar siswa: Studi pada SMA Negeri di Yogyakarta. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 55–62.
- Nurayuni, N. 2021. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar mahasiswa pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 47-51.
- Nurdin, N., Purwosusanto, H., & Djuhartono, T. 2021. Analisis pengaruh kinerja guru dalam pembelajaran dan persepsi siswa atas lingkungan belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Nuri, M., Azzahra, A., & Rachman, I. F. 2024. Membangun Masa Depan yang Terhubung: Pendidikan dan Literasi Digital di Era Revolusi Industri 4.0. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(5).

- Permatasari, H., & Widodo, B. 2024. Ketidaksesuaian gaya belajar dengan pembelajaran daring dan dampaknya terhadap minat belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 21–30.
- Pramesti, I. C., & Camellia, C. 2024. Penerapan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 41-46.
- Pramudya, B. 2022. "Pengaruh Teknologi Adaptif terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 112-125.
- Pratama, A., & Fitri, R. 2025. Analisis Pengaruh Lingkungan Belajar Virtual terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di Era Digital. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(1), 19–23.
- Pratama, R., & Susanto, H. 2023. Analisis Kebutuhan Pelatihan Kompetensi Digital Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 78-92.
- Pratiwi, L. 2021. Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa SD Ragunan 08. *Journal Ragunan Review*.
- Pratiwi, N., & Indriani, P. 2024. Pengaruh Audit Internal Terhadap Penerapan Good Corporate Governance pada PT. Bank Mandiri Persero Tbk KCP Sudirman Palembang. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis Syariah*, 6, 3359-3374.
- Putra, A., & Arifin, Z. 2021. Peran teknologi digital dalam pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(1), 56–64.
- Putri, A. N., & Ramadhan, D. 2023. Peran guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform pembelajaran digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 112–120.
- Putri, R. A. 2023. Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Jurnal Komputer dan Bisnis Digital*.
- Putri, R. N., & Nur, S. 2022. "Kesulitan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi COVID-19." *Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Indonesia (J-BKPI)*, 2(1), 1-10.
- Rachmawati, Y., Kurniawan, R., & Deriwanto. 2020. Pemanfaatan platform digital di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 150-160.
- Rahayu, E., & Marzuki, M. A. 2024. Pengaruh lingkungan sekolah terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Attaqwa 01 Babelan - Bekasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-15.

- Rahayu, S., & Mulyani, E. 2021. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 77–85.
- Rahman, M. F. 2021. "Analisis Literasi Digital Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 88-102.
- Rahmasari, D. 2023. Strategi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1075-1079.
- Rahmawati, F., Pujiati, & Nurdin. 2024. "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi." *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 7(1), 1-6.
- Rahmawati, L., & Yuniarti, S. 2022. Peran guru dalam membangun lingkungan belajar digital di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 89–97.
- Rahmawati, T., & Syahrul, F. 2020. Media sosial dan distraksi belajar: Studi kasus pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 3(2), 77–84.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. 2024. Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46-57.
- Ramadhani, A., & Fadhilah, N. 2021. Distraksi digital dalam pembelajaran daring dan dampaknya terhadap minat belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(3), 99–107.
- Ramadhani, S. 2021. Keterbatasan Penggunaan Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 99–107.
- Ramadhani, Y. (2022). Faktor teknis dalam penggunaan platform digital dan efeknya terhadap minat belajar. *e-Journal Pendidikan Aripsi*.
- Riinawati, R., & Muhaimin, M. 2021. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Risan, R., & Hasriani, G. 2022. Aksesibilitas digital learning selama pandemi COVID-19 di perguruan tinggi. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 146–151.
- Rizki, F., & Lestari, M. 2021. Peranan Motivasi Intrinsik terhadap Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 7(3), 56–62.
- Rohmah, A., & Kurniawati, H. 2019. Hubungan lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 4(1), 59–67.

- Rohmah, L., & Yuliana, D. 2020. Hubungan lingkungan belajar dan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2), 123–130.
- Rohman, F., & Wulandari, Y. 2019. Pengaruh Era Digital terhadap Perubahan Pola Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 6(1), 10–18.
- Rosyid, A., & Amalia, T. 2020. Pengaruh lingkungan fisik terhadap efektivitas pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 104–111.
- Rusman, T. 2015. *Statistika Penelitian Aplikasinya Dengan SPSS*. Bandar Lampung: Graha Ilmu.
- Rusman, T. 2018. *Statistika parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar.
- Rusman, T., Maskun, S., & Suroto. 2020. Constraints to the application of online learning during the COVID-19 pandemic. *International Conference on Progressive Education (ICOPE)*, 45-50.
- Rustam, A. 2022. Pengaruh era digital terhadap kehidupan manusia. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 5(1), 45-56.
- Saeful, A. 2021. Lingkungan pendidikan dalam Islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 4(1), 50–67.
- Sahidah, M., & Sulistyani, A. 2022. Penerapan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran masa pandemi COVID-19 siswa kelas V SD PUI Haurgeulis. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 9(1), 111–120.
- Salim, A. 2020. *Inovasi Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Media Penerbit Indonesia.
- Salshabella, D.C., Pujiati, & Rahmawati, F. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi." *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35-43.
- Samsudin, S. 2022. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA Negeri 1 Selesai Langkat. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 7(2).
- Santika, M., Putri, A., & Pratiwi, A. 2020. Minat belajar siswa pada pembelajaran teknologi informasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 950–960.
- Santoso, R., Pitoewas, B., & Nurmalisa, Y. 2018. Pengaruh program literasi sekolah terhadap minat baca peserta didik di SMA Negeri 2 Gadingrejo tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 45-58.

- Saputri, I. 2020. Hubungan Lingkungan Belajar dan Kemandirian terhadap Minat Belajar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(3), 110–118.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, M., & Wibowo, B. 2020. Kompetensi digital guru dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 43–50.
- Sari, N. P., & Gunawan, I. 2022. Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 21–30.
- Sari, N. P., & Wahyuni, S. 2021. Pengaruh Era Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(6), 945–950.
- Sasmi, H. E., Fauzi, A., & Mardi, M. 2021. Pengaruh lingkungan sekolah dan self efficacy terhadap minat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi melalui mediasi prestasi belajar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Siregar, A., & Nurjanah, R. 2020. Pengaruh Literasi Digital terhadap Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 77–84.
- Siregar, M., & Fauziah, N. 2021. Hubungan antara literasi digital dan penggunaan platform belajar daring pada siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 134–142.
- Siswanti, S., Kusumaningrum, A., Setiyowati, S., & Sandradewi, K. 2024. Pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1638–1644.
- Solihin, S., Gimin, G., & Azhar, A. 2024. Pengaruh pembelajaran e learning dan minat belajar siswa terhadap efektivitas mengajar guru PPKn di SMK Negeri Pekanbaru. *Jurnal PAJAR*.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, S. 2021. Pengaruh lingkungan belajar terhadap motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 105–115. P-ISSN 1412-5060, E-ISSN 2549-1679.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya

- Supriatna, E., Ahman, E., Nofriansyah, N., Rahayu, S., & Fitri, D. R. 2023. Pengaruh literasi digital terhadap minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Sukabumi. *Research and Development Journal of Education*.
- Suroto, S., Rahmawati, F., & Putri, R. D. 2023. Pelatihan Modernisasi Pembelajaran Bagi Guru Smk Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Sosial Indonesia*, 3(1), 17-22.
- Suryani, T., & Nugroho, A. 2023. Peran lingkungan belajar terhadap keberhasilan pembelajaran daring siswa. *Jurnal Kependidikan Indonesia*, 8(2), 102–109.
- Susanti, D., & Yulianto, A. 2021. Pengaruh lingkungan sosial sekolah terhadap motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 89–97.
- Susanti, S., Rahmawati, I., & Prasetyo, A. 2024. Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 96-93.
- Susanto, G. B., & Anggresta, V. 2024. Pengaruh lingkungan belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 994-1002.
- Susyanto, B. 2022. Manajemen lembaga pendidikan Islam dalam menghadapi era digital. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 692-705.
- Sutrisno, A., & Dewanti, E. 2021. Pelatihan teknologi sebagai upaya peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–53.
- Tampubolon, T. Y. 2022. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di SDK Lemuel II. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(4), 596–605.
- Umihani, U., Nurwahidin, M., Pujiarti, P., & Riswandi, R. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Model Discovery Learning Menggunakan Media Digital di SMA N 1 Terbanggi Besar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 164-172.
- Utami, N. 2023. Efektivitas Platform Pembelajaran Online dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 13(1), 45–54.
- Veriska, Y., & Khairunnisa, A. 2024. Mengatasi kesenjangan digital: Membuka akses pendidikan sepanjang hayat bagi semua kalangan. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3192–3198.

- Wahyuni, N. D., Purwoko, A. A., & Andayani, Y. 2022. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Kimia di masa pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Wahyuni, N., dan Inka Dwi Ramadhani. 2024. Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia–Jurnal Pendidikan*. 1(2), 53-57.
- Wandansari, S. A., & Hernawati. 2021. Studi curiosity, epistemic curiosity, dan keberhasilan belajar dalam konteks akademik. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 140–148.
- Wibawa, A. E. Y. 2021. Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi COVID-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84.
- Wijaya, H., & Nuraini, I. 2021. Kondisi lingkungan belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran berbasis digital di SMA. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(2), 33–42.
- Wijaya, R., & Sari, D. P. 2022. Hubungan Lingkungan Belajar dengan Motivasi dan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 55-63.
- World Economic Forum. 2020. The Global Competitiveness Report 2020: Special Edition - How Countries are Performing on the Road to Recovery. *World Economic Forum*.
- Wulandari, A., & Syamsudin, F. 2021. Perilaku Belajar Digital Siswa SMA di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 103–111.
- Wulandari, N., & Prasetyo, A. 2020. Integrasi lingkungan belajar dan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 65–72.
- Wulandari, R. S., & Sari, F. K. 2023. Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Alternatif di Era Digital. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 3(1), 279-288.
- Wulandari, S., dkk. 2025. Pengaruh penggunaan gadget untuk menarik minat belajar siswa di SMP Cahaya Qur'an Tritunggal, Babat, Lamongan. *AJER: Advanced Journal of Education and Religion*, 2(1), 35–41.
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. 2024. Peran minat dalam pembelajaran (Studi pada siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4095–4104.
- Yuliana, S., & Hartati, D. 2022. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis digital: Studi kasus di masa pasca-pandemi. *EduTech Journal*, 5(1), 67–75.

- Yuliana, T., & Hidayat, M. 2022. Lingkungan belajar sebagai faktor pendukung pembelajaran aktif di masa digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(1), 24–32.
- Yuliana, Y., Alifiananta, H., & Syaifuddin, M. W. 2023. Pengaruh konsentrasi belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika pada pembelajaran daring. *PRISMA*.
- Yulianti, R., Nuraini, N., & Purnamasari, S. 2021. Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 5747–5752.
- Yunita, R., & Indrawati, S. 2023. "Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Digital: Studi Kasus di SMA Negeri 5 Bandung." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45–60.
- Yusuf, M., & Marlina, D. 2023. Hubungan Antara Pendekatan Guru dan Lingkungan Belajar di Era Teknologi Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 10(1), 12–24.
- Zamjani, I., Rakhmah W., D. N., Azizah, S. N., Waruwu, H., & Hariyanti, E. 2020. *Platform pembelajaran digital dan strategi inklusivitas pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zamzami, Z., Siswanto, D., & Nijal, L. 2024. Pelatihan pemanfaatan Edpuzzel dalam peningkatan technopreneurship pembelajaran secara interaktif bagi peserta didik di SMAN 7 Pekanbaru. *J-COSClS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 72–78.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. 2022. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 31–37.