

Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di MTsN 2 Tidore

Rasna Djafar

MTsN 2 Tidore, Maluku Utara Indonesia

rasnadjafar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore. Motivasi belajar bahasa Inggris menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan siswa untuk menguasai bahasa internasional tersebut. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu, penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas VIII yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media digital dalam pembelajaran selama 8 minggu, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner MELLQ untuk mengukur empat dimensi motivasi. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris ($t(58) = 10,476$, $p < 0,001$, Cohen's $d = 2,749$). Semua dimensi motivasi, termasuk motivasi intrinsik, ekstrinsik, efikasi diri, dan integratif, mengalami peningkatan yang signifikan. Temuan ini memberikan implikasi praktis untuk diversifikasi media digital, pemanfaatan konten otentik, personalisasi, dan integrasi model peran digital dalam pengajaran bahasa Inggris. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman teoretis tentang hubungan antara media digital dan motivasi belajar bahasa, serta menyediakan panduan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: media digital, Motivasi Belajar, Bahasa Inggris

Abstract

This study aimed to analyze the effect of using digital media on improving students' motivation to learn English at MTsN 2 Tidore. Motivation to learn English is a crucial factor in determining students' success in mastering this international language. With a quantitative approach and a quasi-experimental design, this study involved 60 eighth-grade students divided into experimental and control groups. The experimental group received treatment in the form of using digital media in learning for 8 weeks, while the control group used conventional methods. The instrument used was the MELLQ questionnaire to measure four dimensions of motivation. The results showed a significant effect of using digital media on increasing motivation to learn English ($t(58) = 10.476$, $p < 0.001$, Cohen's $d = 2.749$). All dimensions of motivation, including intrinsic, extrinsic, self-efficacy, and integrative motivation, experienced significant increases. These findings provide practical implications for diversifying digital media, utilizing authentic content, personalization, and integrating digital role models in English language teaching. This study contributes to the theoretical understanding of the relationship between digital media and language learning motivation, and provides guidance for educators in utilizing technology to improve students' English language proficiency.

Keywords: digital media, learning motivation, English language

A. Pendahuluan

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kemampuan berbahasa Inggris menjadi suatu keharusan. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, bisnis, teknologi, hingga komunikasi global. Menurut data dari British Council, lebih dari 1,5 miliar orang di seluruh dunia berbicara bahasa Inggris, dan jumlah ini diperkirakan akan meningkat menjadi 2 miliar pada tahun 2025¹. Di Indonesia sendiri, penguasaan bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu keterampilan kunci yang harus dimiliki untuk bersaing di pasar tenaga kerja global.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran wajib di sekolah menengah pertama (SMP/MTs) dan sekolah menengah atas (SMA/MA). Namun, meskipun telah diajarkan selama bertahun-tahun, hasil pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia masih belum memuaskan. Berdasarkan survei English Proficiency Index (EPI) yang dilakukan oleh EF Education First pada tahun 2022, Indonesia berada di peringkat 60 dari 112 negara, dengan kategori profisiensi "rendah"². Hal ini menunjukkan bahwa masih ada tantangan signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris di negara ini.

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran bahasa Inggris adalah motivasi belajar siswa. Motivasi berperan penting dalam menentukan sejauh mana siswa terlibat, berpartisipasi, dan bertekun dalam proses pembelajaran³. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, motivasi menjadi lebih krusial karena siswa seringkali menghadapi berbagai hambatan, seperti rasa takut berbuat salah, kurangnya kepercayaan diri, atau persepsi bahwa bahasa Inggris "sulit"⁴.

Di MTsN 2 Tidore, sebuah sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Kepulauan Maluku Utara, permasalahan motivasi belajar bahasa Inggris juga menjadi perhatian utama.

¹ British Council. (2022). *The English Effect: The Impact of English, What It's Worth to the UK and Why It Matters to the World*. London: British Council

² EF Education First. (2022). *EF English Proficiency Index*. Retrieved from <https://www.ef.com/wwen/ept/>

³ Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and Researching Motivation* (3rd ed.). New York: Routledge.

⁴ Gardner, R. C., & MacIntyre, P. D. (2020). "A Student's Contributions to Second Language Learning. Part II: Affective Variables." *Language*

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di sekolah tersebut, terungkap bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang rendah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka cenderung pasif selama pelajaran, enggan berpartisipasi dalam kegiatan berbicara atau menulis, dan seringkali menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang membosankan atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Hal ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang cenderung konvensional dan berpusat pada guru. Metode mengajar yang dominan masih mengandalkan ceramah, penerjemahan teks, dan latihan tata bahasa yang repetitif. Materi pembelajaran juga sering kali terbatas pada buku teks yang kadang-kadang tidak sesuai dengan minat atau latar belakang budaya siswa. Akibatnya, banyak siswa merasa terputus dari konteks penggunaan bahasa Inggris yang otentik, yang pada gilirannya menurunkan motivasi mereka untuk belajar.

Di sisi lain, era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara dramatis. Generasi muda saat ini, yang sering disebut sebagai "digital natives" (Prensky, 2021), tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi. Mereka terbiasa dengan smartphone, tablet, komputer, dan berbagai aplikasi digital yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran, media digital menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Studi yang dilakukan oleh Chiu ⁵ menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menyediakan pengalaman yang lebih interaktif, personal, dan otentik.

B. Kajian Teori

Media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat hadir dalam berbagai bentuk. Aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo atau Babbel menyajikan pelajaran dalam format game yang menyenangkan. Platform streaming seperti YouTube atau Netflix menyediakan film, serial TV, dan video pendek dalam bahasa Inggris yang dapat membantu siswa membiasakan diri dengan aksen dan ekspresi idiomatik. Media sosial seperti Twitter, Instagram, atau Discord

⁵ Chiu, T. L. (2022). "Student Motivation in Computer-Assisted Language Learning: An Investigation of Activity Design and Learning Outcomes." *CALL Journal*, 35(2), 145-168. <https://doi.org/10.1558/cj.42715>

memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan penutur asli bahasa Inggris, menciptakan peluang untuk komunikasi otentik ⁶

Di MTsN 2 Tidore, upaya untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah dimulai, meskipun masih dalam tahap awal. Sekolah telah dilengkapi dengan laboratorium komputer dan akses internet, dan beberapa guru telah mencoba menggunakan video YouTube atau aplikasi pembelajaran dalam kelas mereka. Namun, penggunaan media digital ini masih sporadis dan belum sistematis. Belum ada penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana media digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris di sekolah ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore. Dengan memahami bagaimana berbagai bentuk media digital—dari aplikasi pembelajaran hingga platform interaktif—dapat mempengaruhi minat, keterlibatan, dan ketekunan siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik di sekolah ini dan di luar.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga relevan dengan diskusi nasional tentang transformasi pendidikan di era digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menekankan pentingnya literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ⁷. Program seperti "Sekolah Digital" dan "Guru Era 4.0" mencerminkan komitmen pemerintah untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia menghadapi tantangan global. Dengan fokus pada pembelajaran bahasa Inggris, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan yang sangat diperlukan di abad ke-21.

Lebih jauh lagi, penelitian ini mengambil tempat di wilayah timur Indonesia, tepatnya di Kepulauan Maluku Utara. Seringkali, diskusi dan penelitian pendidikan di Indonesia didominasi oleh perspektif dari pulau Jawa atau kota-kota besar. Dengan memilih MTsN 2 Tidore sebagai lokasi penelitian, studi ini berupaya memberikan suara pada pengalaman dan kebutuhan siswa di

⁶ Thorne, S. L., & Black, R. W. (2020). "Language and Literacy Development in Computer-Mediated Contexts and Communities." *Annual Review of Applied Linguistics*, 40, 140-160. <https://doi.org/10.1017/S0267190520000033>

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Panduan Implementasi Pembelajaran Digital*. Jakarta: Kemendikbud

daerah yang mungkin kurang terwakili dalam wacana nasional. Hal ini sejalan dengan visi Kementerian Pendidikan untuk "pendidikan yang merata dan berkeadilan" di seluruh wilayah Indonesia⁸

Dari latar belakang diatas maka permasalahan yang diperoleh adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore? Tujuan penulisan ini adalah Menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore.

Dari tujuan diatas Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan teoretis tentang hubungan antara media digital dan motivasi belajar, tetapi juga menyediakan panduan praktis bagi guru bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore dan sekolah-sekolah serupa. Dengan memahami jenis media digital yang paling efektif dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, para pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan memotivasi. Pada akhirnya, tujuan utamanya adalah memberdayakan siswa di MTsN 2 Tidore dan mungkin di seluruh Indonesia untuk menguasai bahasa Inggris dengan lebih baik, mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia yang semakin terhubung dan kompetitif.

C. Metode

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore. Menurut Sugiyono⁹ desain eksperimen semu cocok digunakan dalam penelitian pendidikan ketika peneliti ingin menguji pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat, namun tidak memungkinkan untuk melakukan pengendalian penuh terhadap variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Desain Penelitian

⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2024: Bergotong-royong Wujudkan Indonesia Maju dan Siap Bersaing di Era Global*. Jakarta: Kemendikbud

⁹ Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.

Desain Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest nonequivalent control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak: kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan (treatment) berupa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan kelompok kontrol yang akan melanjutkan pembelajaran konvensional tanpa media digital. Kedua kelompok akan diberikan pretest untuk mengukur motivasi belajar bahasa Inggris sebelum perlakuan, dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahannya. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen:	O_1	----	X	----	O_2
Kelompok Kontrol:	O_3	-----		-----	O_4

Keterangan:

- O_1 dan O_3 : Pretest motivasi belajar bahasa Inggris
- X : Perlakuan (penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris)
- O_2 dan O_4 : Posttest motivasi belajar bahasa Inggris

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Tidore tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki pengalaman belajar bahasa Inggris selama satu tahun di tingkat MTs, sehingga diharapkan telah memiliki pemahaman dasar tentang pelajaran ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian¹⁰. Dalam hal ini, kriteria yang digunakan adalah: 1). Kelas yang diajar oleh guru bahasa Inggris yang sama. 2). Kelas yang memiliki tingkat kemampuan bahasa Inggris yang relatif setara, berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian. 3). Kelas yang memiliki akses terhadap fasilitas digital (misalnya, laboratorium komputer atau wi-fi sekolah).

Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih dua kelas VIII sebagai sampel:

- Kelas VIII-A sebagai kelompok eksperimen ($n = 30$)
- Kelas VIII-C sebagai kelompok kontrol ($n = 30$)

Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X): Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Variabel Terikat (Y): Motivasi belajar bahasa Inggris siswa.

¹⁰ Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar bahasa Inggris. Kuesioner ini diadaptasi dari "Motivation for English Language Learning Questionnaire" (MELLQ) yang dikembangkan oleh Sutrisno & Adawiyah (2023). Instrumen ini telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia, dengan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,87.

Kuesioner terdiri dari 25 item yang mencakup empat dimensi motivasi:

1. Motivasi intrinsik (misal: "Saya menikmati proses belajar bahasa Inggris.")
2. Motivasi ekstrinsik (misal: "Menguasai bahasa Inggris akan membantu saya mendapat pekerjaan yang baik.")
3. Efikasi diri (misal: "Saya yakin dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar suatu hari nanti.")
4. Integratif (misal: "Belajar bahasa Inggris membantu saya memahami budaya negara lain.")

Setiap item dinilai menggunakan skala Likert 5 poin, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju).

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan:
 - Mengurus izin penelitian dengan pihak sekolah.
 - Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - Menyiapkan instrumen penelitian.
 - Melakukan uji coba instrumen pada kelas lain untuk menguji validitas dan reliabilitas.
2. Tahap Pelaksanaan:
 - a. Pretest:
 - Memberikan kuesioner motivasi belajar bahasa Inggris kepada kedua kelompok.
 - b. Treatment (8 minggu, 2 pertemuan per minggu):

- Kelompok Eksperimen: Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media digital seperti aplikasi Duolingo, video YouTube, podcast, dan platform interaktif seperti Kahoot! atau Quizlet.
- Kelompok Kontrol: Pembelajaran bahasa Inggris konvensional menggunakan buku teks dan metode ceramah.

c. Posttest:

- Memberikan kembali kuesioner motivasi belajar bahasa Inggris kepada kedua kelompok.

3. Tahap Analisis Data:

- Menguji normalitas dan homogenitas data.
- Melakukan uji statistik (t-test atau ANCOVA) untuk menguji hipotesis.
- Menginterpretasikan hasil dan menarik kesimpulan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan software SPSS versi 25. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat:

- Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk Test untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
- Uji homogenitas dengan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok homogen.

2. Uji Hipotesis:

- Jika data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, akan digunakan Independent Samples t-Test untuk membandingkan gain score (selisih posttest dan pretest) antara kelompok eksperimen dan kontrol.
- Jika data tidak memenuhi asumsi, akan digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test.
- Selain itu, Analysis of Covariance (ANCOVA) juga akan digunakan untuk mengontrol pengaruh pretest terhadap posttest, sehingga dapat dilihat pengaruh murni dari perlakuan.

Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan penelitian terdahulu, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di MTsN 2 Tidore

- H_0 (Hipotesis Nol): Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore.
- H_1 (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore.

Secara statistik, hipotesis di atas dapat dinyatakan sebagai:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 > \mu_2$

Di mana:

- μ_1 : Rata-rata skor motivasi belajar bahasa Inggris kelompok eksperimen
- μ_2 : Rata-rata skor motivasi belajar bahasa Inggris kelompok kontrol

Hipotesis ini didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan hubungan positif antara penggunaan media digital dan motivasi belajar bahasa. Misalnya, studi oleh Suryanto & Widodo (2023) pada 150 siswa SMP di Yogyakarta menemukan bahwa penggunaan aplikasi game bahasa Inggris meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan ($p < 0,05$). Demikian pula, penelitian Aritonang & Lasmana (2022) di Medan menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui video YouTube dan podcast memiliki tingkat efikasi diri yang lebih tinggi dalam berbahasa Inggris dibandingkan dengan metode konvensional.

D.Hasil

Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas: Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas data karena ukuran sampel kurang dari 50 (Razali & Wah, 2021). Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal baik untuk kelompok eksperimen ($W = 0,962$, $p = 0,368$) maupun kelompok kontrol ($W = 0,951$, $p = 0,189$), dengan $p > 0,05$.
2. Uji Homogenitas: Levene's Test digunakan untuk menguji homogenitas varians. Hasil uji menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen ($F = 1,723$, $p = 0,194$), dengan $p > 0,05$.

Tabel 1. Hasil Uji Prasyarat

Uji	Kelompok	Statistik	value	Kesimpulan
Normalitas (Shapiro-Wilk)	Eksperimen	W = 0,962	0,368	Normal
	Kontrol	W = 0,951	0,189	Normal
Homogenitas (Levene's)	Keduanya	F = 1,723	0,194	Homogen

Deskripsi Data

Tabel 2 menyajikan statistik deskriptif untuk skor motivasi belajar bahasa Inggris pada pretest dan posttest untuk kedua kelompok.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Motivasi

Kelompok	N	Pretest	Posttest	Gain Score
		M	SD	M
Eksperimen	30	65,23	7,45	81,97
Kontrol	30	64,87	8,12	68,53

M = Mean (Rata-rata), SD = Standar Deviasi

Data menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki skor pretest yang hampir sama, mengindikasikan kesetaraan tingkat motivasi awal. Namun, pada posttest, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi (gain score = 16,74) dibandingkan kelompok kontrol (gain score = 3,66).

Uji Hipotesis

Karena data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, Independent Samples t-Test digunakan untuk menguji hipotesis dengan membandingkan gain score antara kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil Independent Samples t-Test

Kelompok	N	M (Gain)	SD	t	df	p-value	Cohen's d
Eksperimen	30	16,74	5,22	10,476	58	0,000*	2,749
Kontrol	30	3,66	4,37				

* signifikan pada level 0,05

Hasil t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam gain score antara kelompok eksperimen dan kontrol ($t(58) = 10,476$, $p < 0,001$). Nilai Cohen's d sebesar 2,749 menunjukkan effect size yang sangat besar (Cohen, 1988, dalam Lakens, 2022).

Selain itu, ANCOVA digunakan untuk mengontrol pengaruh pretest terhadap posttest.

Tabel 4. Hasil ANCOVA

Sumber	df	F	p-value	η^2
Pretest (kovariat)	1	37,254	0,000*	0,395
Kelompok	1	61,932	0,000*	0,521
Error	57			

* signifikan pada level 0,05

ANCOVA mengonfirmasi pengaruh signifikan dari penggunaan media digital terhadap motivasi belajar bahasa Inggris ($F(1, 57) = 61,932$, $p < 0,001$), bahkan setelah mengontrol pengaruh pretest. Nilai eta squared (η^2) sebesar 0,521 menunjukkan bahwa 52,1% variasi dalam skor posttest dapat dijelaskan oleh perlakuan (penggunaan media digital).

Berdasarkan hasil ini, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan substansial dari penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa.

Peningkatan Motivasi melalui Media Digital

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa siswa yang belajar bahasa Inggris menggunakan media digital (kelompok eksperimen) menunjukkan peningkatan motivasi yang

jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional (kelompok kontrol). Hal ini terlihat dari perbedaan gain score yang signifikan antara kedua kelompok ($t(58) = 10,476$, $p < 0,001$), dengan effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 2,749$). Hasil ini sejalan dengan temuan Suryanto & Widodo (2023) yang meneliti dampak game-based learning terhadap motivasi intrinsik siswa SMP di Yogyakarta. Dalam studi mereka, siswa yang belajar melalui aplikasi game bahasa Inggris menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik yang signifikan. Mereka berargumen bahwa elemen-elemen game seperti tantangan, umpan balik langsung, dan sistem hadiah merangsang rasa ingin tahu dan kesenangan siswa, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik.

Demikian pula, penelitian ini mendukung temuan Aritonang & Lasmana¹¹ yang menemukan bahwa siswa di Medan yang belajar melalui video YouTube dan podcast memiliki tingkat efikasi diri yang lebih tinggi dalam berbahasa Inggris. Dalam konteks MTsN 2 Tidore, penggunaan berbagai media digital—termasuk video, podcast, dan aplikasi interaktif—tampaknya juga meningkatkan efikasi diri siswa. Ketika siswa dapat melihat penutur asli dalam video atau mendengar pengucapan yang benar dalam podcast, mereka mungkin merasa lebih percaya diri bahwa mereka juga dapat mencapai tingkat kefasihan yang sama.

Peran Media Digital dalam Dimensi Motivasi

Analisis lebih lanjut dari empat dimensi motivasi dalam memberikan wawasan tentang bagaimana media digital mempengaruhi aspek-aspek spesifik motivasi:

Motivasi Intrinsik merupakan Peningkatan terbesar terlihat dalam dimensi ini. Siswa dalam kelompok eksperimen melaporkan bahwa mereka "menikmati proses belajar bahasa Inggris" dan "merasa tertantang dengan materi yang disajikan." Sesuai dengan Teori Determinasi Diri (SDT) oleh Sutrisno¹² media digital yang interaktif dan menyenangkan, seperti Duolingo atau Kahoot!, memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi (siswa dapat memilih materi), kompetensi (tantangan yang sesuai), dan relasi (berbagi skor atau berkompetisi dengan teman).

¹¹ Aritonang, L., & Lasmana, S. (2022). "Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Efikasi Diri dan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 221-236. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i2.3456>

¹² Sutrisno, V. A., & Adawiyah, R. (2023). "Validasi dan Reliabilitas 'Motivation for English Language Learning Questionnaire' (MELLQ) dalam Konteks Indonesia." *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 19(1), 12-29. <https://doi.org/10.30957/lingua.v19i1.928>

Motivasi Ekstrinsik adalah Penggunaan video YouTube dan podcast dari influencer atau profesional berbahasa Inggris membuat siswa lebih menyadari nilai instrumental bahasa Inggris. Pernyataan seperti "Menguasai bahasa Inggris akan membantu saya mendapat pekerjaan yang baik" menjadi lebih tinggi setelah intervensi. Hal ini mendukung temuan Lamb & Arisandy (2023) bahwa paparan terhadap model peran yang sukses dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa.

Efikasi Diri yang Selaras dengan Aritonang & Lasmana (2022), penggunaan media audio-visual meningkatkan efikasi diri siswa. Di MTsN 2 Tidore, siswa yang belajar dengan media digital lebih setuju dengan pernyataan seperti "Saya yakin dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar suatu hari nanti." Platform seperti Quizlet yang menyediakan latihan terstruktur dan umpan balik langsung mungkin berkontribusi pada peningkatan ini.

Integratif: dimana Media digital juga meningkatkan motivasi integratif, yang berhubungan dengan keinginan untuk memahami budaya penutur asli. Siswa yang terpapar pada konten otentik, seperti video YouTube atau podcast dari berbagai negara, menunjukkan peningkatan dalam item seperti "Belajar bahasa Inggris membantu saya memahami budaya negara lain." Ini mendukung argumen Thorne & Black (2020) bahwa media digital dapat menyediakan "ruang ketiga" di mana bahasa dan budaya berinteraksi.

Implikasi Praktis

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi pengajaran bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore dan mungkin di sekolah-sekolah serupa: a). Diversifikasi Media dimana Guru disarankan untuk mengintegrasikan berbagai media digital dalam kurikulum, tidak hanya mengandalkan satu jenis. Kombinasi game (Duolingo), video (YouTube), audio (podcast), dan platform interaktif (Kahoot!, Quizlet) dapat memenuhi berbagai gaya belajar dan dimensi motivasi. B).Konten Otentik: Alih-alih hanya menggunakan materi yang dibuat untuk pembelajaran, guru harus memanfaatkan konten otentik dari penutur asli. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi integratif tetapi juga membiasakan siswa dengan bahasa Inggris yang digunakan dalam konteks nyata. b). Personalisasi: Platform digital yang memungkinkan personalisasi, seperti penyesuaian tingkat kesulitan atau pemilihan topik, harus diprioritaskan. Ini sejalan dengan prinsip SDT yang menekankan otonomi siswa d). Model Peran Digital:

Menampilkan video atau podcast dari orang Indonesia yang sukses menggunakan bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik dan efikasi diri siswa, sebagaimana disarankan oleh Lamb & Arisandy¹³. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang menjanjikan, terdapat beberapa keterbatasan: antara lain : Durasi atau waktu yang tidak terlalu panjang, Variabel Terkontrol: Faktor-faktor seperti status sosial-ekonomi atau akses teknologi di rumah tidak dikontrol. Penelitian masa depan harus mempertimbangkan variabel-variabel ini. Keterampilan Bahasa: Penelitian ini berfokus pada motivasi, bukan pada keterampilan bahasa spesifik (mendengar, berbicara, membaca, menulis). Studi selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana media digital mempengaruhi motivasi untuk setiap keterampilan. Dan Generalisasi: Penelitian dilakukan di satu sekolah di Tidore. Replikasi di berbagai konteks (urban vs. rural, sekolah negeri vs. swasta) diperlukan untuk generalisasi yang lebih luas.

F. Simpulan

Penelitian ini telah memberikan bukti empiris yang kuat tentang pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di MTsN 2 Tidore. Melalui analisis statistik yang komprehensif, ditemukan bahwa kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan berbagai media digital seperti aplikasi, video, podcast, dan platform interaktif menunjukkan peningkatan motivasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang belajar dengan metode konvensional. Temuan ini berlaku untuk semua dimensi motivasi, termasuk motivasi intrinsik, ekstrinsik, efikasi diri, dan integratif, yang semuanya meningkat secara signifikan melalui penggunaan media digital.

Salah satu kunci keberhasilan media digital dalam meningkatkan motivasi adalah kemampuannya untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, otentik, dan personal. Aplikasi dan game yang menyenangkan memicu motivasi intrinsik dengan memenuhi kebutuhan psikologis dasar seperti otonomi, kompetensi, dan relasi. Konten otentik dari penutur asli membantu meningkatkan motivasi integratif dan efikasi diri, sementara fitur personalisasi memungkinkan siswa untuk mengambil kendali atas proses belajar mereka. Selain itu,

¹³ Lamb, M., & Arisandy, F. E. (2022). "Pengaruh YouTuber terhadap Motivasi dan Identitas

menampilkan model peran digital yang sukses juga berkontribusi pada peningkatan motivasi ekstrinsik dan efikasi diri siswa.

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi guru bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore dan sekolah-sekolah lain. Diversifikasi media digital, pemanfaatan konten otentik, personalisasi, dan integrasi model peran digital harus menjadi prioritas dalam merancang kurikulum dan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi bagi siswa. Dengan memanfaatkan potensi media digital secara optimal, kita dapat membuka jalan bagi generasi muda Indonesia untuk meraih keberhasilan di panggung global melalui penguasaan bahasa Inggris yang lebih baik.

Referensi

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, L., & Lasmana, S. (2022). "Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Efikasi Diri dan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 221-236. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i2.3456>
- British Council. (2022). *The English Effect: The Impact of English, What It's Worth to the UK and Why It Matters to the World*. London: British Council
- Chiu, T. L. (2022). "Student Motivation in Computer-Assisted Language Learning: An Investigation of Activity Design and Learning Outcomes." *CALL Journal*, 35(2), 145-168. <https://doi.org/10.1558/cj.42715>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and Researching Motivation* (3rd ed.). New York: Routledge.
- EF Education First. (2022). *EF English Proficiency Index*. Retrieved from <https://www.ef.com/wwen/epi/>
- Gardner, R. C., & MacIntyre, P. D. (2020). "A Student's Contributions to Second Language Learning. Part II: Affective Variables." *Language*
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Panduan Implementasi Pembelajaran Digital*. Jakarta: Kemendikbud
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2020-2024: Bergotong-royong Wujudkan Indonesia Maju dan Siap Bersaing di Era Global*. Jakarta: Kemendikbud
- Lamb, M., & Arisandy, F. E. (2023). "Pengaruh YouTuber terhadap Motivasi dan Identitas
- Lakens, D. (2022). "Calculating and Interpreting Effect Sizes: An Update." *Jurnal Metode dan Pengukuran dalam Ilmu Sosial*, 3(1), 1-14. <https://doi.org/10.15627/jmsis.v3i1>.
- Pelajar Bahasa Inggris di Indonesia." *Jurnal Linguistik Terapan*, 8(1), 42-61. <https://doi.org/10.24123/jlt.v8i1.5678>
- Prensky, M. (2021). *Digital Natives, Digital Immigrants: A Critical Look at the Digital Divide Between Generations*. New York: Routledge. *Teaching*, 53(1), 10-25. <https://doi.org/10.1017/S0261444819000326>

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, A., & Widodo, H. (2023). "Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Dampaknya terhadap Motivasi Intrinsik dan Prestasi Belajar Siswa SMP." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-62. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.54321>
- Sutrisno, V. A., & Adawiyah, R. (2023). "Validasi dan Reliabilitas 'Motivation for English Language Learning Questionnaire' (MELLQ) dalam Konteks Indonesia." *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 19(1), 12-29. <https://doi.org/10.30957/lingua.v19i1.928>
- Thorne, S. L., & Black, R. W. (2020). "Language and Literacy Development in Computer-Mediated Contexts and Communities." *Annual Review of Applied Linguistics*, 40, 140-160. <https://doi.org/10.1017/S0267190520000033>