EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF (CANVA DAN QUIZIZZ/KAHOOT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Muhamad Rizki Arroyyan[1], Muhamad Juaini[2], Baiq Yuliana Rizkiwati[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi
e-mail: rizkiarroyyan779@gmail.com

Diterima: *16/9/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif (kombinasi Canva dan Quizizz/Kahoot!) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif kausal dengan populasi sebanyak 1.135 siswa MAN 1 Lombok Timur. Sampel penelitian berjumlah 296 siswa yang ditentukan menggunakan rumus Yamane dan teknik *proportional random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert, tes pilihan ganda berbasis *computer-based test*, serta dokumentasi akademik, yang kemudian dianalisis menggunakan regresi linear berbantuan program SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan kontribusi masing-masing sebesar 28,5% dan 6,4%. Sebaliknya, kedua variabel bebas tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan sumbangan variansi yang sangat rendah (masing-masing sebesar 0,1%). Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kemandirian dan pemanfaatan media interaktif lebih efektif dalam menstimulasi dorongan motivasi belajar siswa dibandingkan peningkatan capaian kognitif hasil belajar secara langsung. Oleh karena itu, penguatan motivasi melalui media interaktif perlu diimbangi dengan intervensi pedagogis terstruktur yang berfokus pada pendalaman materi konseptual ekonomi.

Kata Kunci: *hasil belajar; kemandirian belajar; media interaktif; motivasi belajar*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of learning independence and the use of interactive media (a combination of Canva and Quizizz/Kahoot!) on students' learning motivation and learning outcomes in economics subjects. A causal-associative quantitative approach was employed, drawing from a population of 1,135 students at MAN 1 Lombok Timur. The sample comprised 296 students determined via the Yamane formula and proportional random sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires, computer-based multiple-choice tests, and institutional documentation, subsequently analyzed through linear regression assisted by SPSS version 27. The results demonstrated that learning independence and interactive media utilization positively and significantly affected students' learning motivation, accounting for 28.5% and 6.4% of the variance, respectively. Conversely, neither independent variable significantly influenced students' learning outcomes, each contributing a negligible 0.1% to the variance. These findings indicate that fostering independence and integrating interactive media are more potent in stimulating students' learning motivation than directly elevating cognitive achievement. Consequently, motivational enhancements via interactive media must be

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

complemented by structured pedagogical interventions focused on deep conceptual mastery in economics.

Keywords: *interactive media; learning independence; learning motivation; learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam mencetak sumber daya manusia yang adaptif terhadap dinamika transformasi digital global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut reorientasi paradigma pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam konteks pembelajaran ekonomi, integrasi ekosistem digital memberikan peluang besar untuk menyajikan materi yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik (Akbar et al., 2023). Penggunaan perangkat lunak presentasi visual seperti Canva yang dipadukan dengan platform evaluasi gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot! telah terbukti membuka ruang partisipasi dua arah yang interaktif di dalam kelas (Ali et al., 2025). Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia interaktif mampu mengonversi konsep-konsep ekonomi yang abstrak menjadi materi ajar yang lebih visual dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media interaktif dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai satu kesatuan variabel komposit proses pembelajaran berbasis digital yang mencakup dua fungsi utama. Fungsi pertama adalah pemanfaatan Canva sebagai media penyajian konten visual infografis yang memfasilitasi dimensi estetika materi ajar, sedangkan fungsi kedua adalah pemanfaatan Quizizz dan Kahoot! sebagai media asesmen formatif interaktif berbasis permainan (*gamification*). Penggabungan kedua instrumen digital ini didasarkan pada kesatuan siklus pembelajaran modern, di mana penyampaian materi visual membutuhkan instrumen penguatan yang mampu mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Indikator pemanfaatan media interaktif dalam penelitian ini mengukur frekuensi penggunaan, kejelasan visual materi, keterlibatan interaktif dalam kuis digital, serta persepsi kemudahan akses teknologi oleh siswa. Oleh sebab itu, efektivitas media interaktif tidak dinilai secara parsial per aplikasi, melainkan sebagai sebuah kesatuan pengalaman belajar digital terpadu di dalam kelas ekonomi.

Meskipun infrastruktur media interaktif tersedia secara memadai, keberhasilan proses instruksional tetap bertumpu pada kemandirian belajar (*self-regulated learning*) dari masing-masing peserta didik. Kemandirian belajar mencerminkan kapasitas siswa dalam menginisiasi, merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi aktivitas belajarnya secara otonom tanpa bergantung sepenuhnya pada instruksi guru (Putra & Syelitiar, 2021). Siswa dengan tingkat kemandirian yang tinggi memiliki kesadaran metakognitif untuk mencari sumber rujukan mandiri dan mengatur alokasi waktu belajarnya secara efektif (Usli, 2023). Tanpa adanya kemandirian, fasilitas teknologi yang mutakhir justru berisiko menjadi distraksi yang mengaburkan fokus akademik peserta didik. Dengan demikian, kemandirian belajar menjadi prakondisi psikologis internal yang menentukan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran digital.

Kenyataan empiris di MAN 1 Lombok Timur menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara ketersediaan sarana digital dengan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru ekonomi pada Januari 2026, tercatat sebanyak 58,3% siswa menunjukkan sikap pasif dan jarang mengajukan pertanyaan kritis saat sesi diskusi berlangsung. Selain itu, catatan observasi kelas mendokumentasikan bahwa 64,2% siswa terdistraksi oleh penggunaan ponsel pintar untuk aktivitas non-akademik di luar instruksi

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

pembelajaran. Gejala rendahnya inisiatif mencari literatur rujukan mandiri ini diperkuat oleh dokumen nilai ulangan harian, di mana 43,8% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi faktual tersebut memperlihatkan bahwa keberadaan perangkat digital di sekolah belum secara otomatis diimbangi oleh regulasi diri yang kokoh dari peserta didik.

Secara nasional, tantangan rendahnya kompetensi kognitif ini selaras dengan skor PISA 2022 yang menunjukkan bahwa capaian literasi dan numerasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global (Alfaruqi, 2024). Kajian terdahulu melaporkan bahwa implementasi media interaktif berbasis digital mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa secara positif (Andi Prasetyo et al., 2024). Di samping itu, integrasi kuis interaktif seperti Quizizz terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan membantu retensi materi ajar (Hanifah, 2023; Humairoh, 2023). Pada aspek personal, kemandirian belajar juga terbukti berkorelasi erat dengan penguatan motivasi serta pencapaian prestasi akademik siswa (Salsabila & Sofia, 2024; Usli, 2023). Berbagai literatur tersebut menegaskan bahwa kemandirian dan media interaktif merupakan determinan penting dalam dinamika belajar siswa.

Meskipun demikian, kajian terdahulu sebagian besar menelaah pengaruh kemandirian belajar dan media interaktif secara terpisah, atau hanya mengaitkannya dengan satu parameter hasil belajar tunggal. Masih terdapat kesenjangan literatur (*research gap*) mengenai bagaimana kedua variabel tersebut beroperasi secara simultan maupun parsial terhadap dua tingkatan hasil belajar sekaligus, yaitu dimensi motivasi belajar dan dimensi hasil belajar kognitif pada mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris: (1) pengaruh kemandirian belajar (X_1) terhadap motivasi belajar (Y_1); (2) pengaruh pemanfaatan media interaktif (X_2) terhadap motivasi belajar (Y_1); (3) pengaruh kemandirian belajar (X_1) terhadap hasil belajar (Y_2); serta (4) pengaruh pemanfaatan media interaktif (X_2) terhadap hasil belajar (Y_2) pada siswa MAN 1 Lombok Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal untuk menguji hubungan sebab-akibat antarvariabel yang diteliti. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik jenjang kelas X, XI, dan XII di MAN 1 Lombok Timur pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 1.135 siswa. Penentuan ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Yamane dengan batas presisi kesalahan 5%, sehingga diperoleh ukuran sampel sebanyak 296 responden (Sugiyono, 2023). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *proportional random sampling* guna memastikan keterwakilan populasi secara proporsional dari setiap tingkatan kelas. Rincian distribusi sampel penelitian meliputi 150 siswa dari kelas X, 85 siswa dari kelas XI, dan 61 siswa dari kelas XII.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent variables*) dan dua variabel terikat (*dependent variables*). Variabel bebas mencakup Kemandirian Belajar (X_1) dan Pemanfaatan Media Interaktif (X_2), sedangkan variabel terikat meliputi Motivasi Belajar (Y_1) dan Hasil Belajar (Y_2). Pengumpulan data X_1, X_2, dan Y_1 dilakukan menggunakan instrumen kuesioner skala Likert lima tingkat (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) yang telah melalui uji telaah konstruk. Data hasil belajar ekonomi (Y_2) dijaring melalui tes objektif pilihan ganda berbasis *computer-based test* yang diintegrasikan dalam Quizizz/Kahoot! serta rekapitulasi nilai penilaian sumatif akhir materi. Dokumentasi resmi sekolah digunakan sebagai data pendukung untuk memverifikasi profil demografis dan keterlaksanaan pembelajaran di madrasah.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Uji validitas butir instrumen dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitas instrumen dievaluasi dengan koefisien *Cronbach's Alpha* berbantuan program SPSS versi 27 (Ghozali, 2021). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data diuji kelayakannya melalui serangkaian uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas residual (*Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*), uji multikolinearitas melalui nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF), serta uji heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser (Jaya, 2020). Pengujian hipotesis dianalisis menggunakan model regresi linear berganda (*multiple linear regression*) dan regresi linear parsial untuk mendeteksi besaran koefisien determinasi (R^2) serta signifikansi nilai t_{hitung} pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengujian instrumen penelitian terhadap 296 responden membuktikan bahwa seluruh butir pernyataan pada kuesioner variabel kemandirian belajar, pemanfaatan media interaktif, dan motivasi belajar dinyatakan valid dengan nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ (0,114 pada $df = 294$). Hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,634 untuk variabel X_1, 0,806 untuk variabel X_2, dan 0,697 untuk variabel Y_1, yang mana seluruh nilai tersebut berada di atas ambang batas 0,60 sehingga instrumen dinyatakan andal. Profil sebaran data empiris yang menggambarkan karakteristik pemusatan dan penyebaran skor masing-masing variabel dihimpun melalui analisis statistik deskriptif. Ringkasan statistik deskriptif dari keempat variabel penelitian dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (N = 296)

Variabel Penelitian	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi	Kategori Deskriptif
Kemandirian Belajar (X_1)	27,00	50,00	35,48	3,51	Sedang
Media Interaktif (X_2)	22,00	50,00	34,07	4,09	Sedang
Motivasi Belajar (Y_1)	29,00	50,00	42,32	4,33	Tinggi
Hasil Belajar (Y_2)	81,00	100,00	90,07	5,79	Sangat Tinggi

(Sumber: Olahan Data Primer SPSS Versi 27, 2026)

Berdasarkan parameter statistik yang tersaji pada Tabel 1, terlihat bahwa variabel motivasi belajar dan hasil belajar siswa berada pada rentang capaian yang relatif tinggi di MAN 1 Lombok Timur. Rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 42,32 dari skor maksimal 50,00, sementara hasil belajar kognitif mencatatkan nilai rata-rata sebesar 90,07 dengan deviasi standar yang terkendali pada angka 5,79. Sebaliknya, variabel kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif pada Tabel 1 mencatatkan skor rata-rata pada kategori moderat, masing-masing sebesar 35,48 dan 34,07. Sebaran data pada Tabel 1 memberikan indikasi awal bahwa motivasi belajar siswa cukup tinggi meskipun tingkat kemandirian dan intensitas pemanfaatan media interaktif masih memiliki ruang pengembangan yang luas.

Pada tahapan uji prasyarat analisis, data residual model regresi motivasi belajar memenuhi asumsi normalitas setelah melalui prosedur transformasi data (*reflect and square root*). Sementara itu, model regresi hasil belajar langsung memenuhi kriteria sebaran normal merujuk pada ketentuan *Central Limit Theorem* untuk sampel besar di atas 100 responden (Knief, 2021). Pengujian multikolinearitas membuktikan ketiadaan gejala korelasi

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

antarvariabel bebas dengan perolehan nilai *Tolerance* sebesar 0,885 ($> 0{,}10$) dan VIF sebesar 1,130 ($< 10{,}00$). Selanjutnya, hasil analisis regresi linear parsial untuk menguji signifikansi hubungan kausalitas antarvariabel dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Jalur Pengaruh Parsial (Uji t)

Jalur Hubungan Antarvariabel	Koefisien Regresi (B)	thitung	Signifikansi (p)	Koefisien Determinasi (R2)	Keputusan Hipotesis
Kemandirian Belajar (X_1) → Motivasi Belajar (Y_1)	0,534	-10,831*	$< 0{,}001$	0,285	Signifikan (H_1 diterima)
Media Interaktif (X_2) → Motivasi Belajar (Y_1)	0,253	-4,467*	$< 0{,}001$	0,064	Signifikan (H_2 diterima)
Kemandirian Belajar (X_1) → Hasil Belajar (Y_2)	0,086	0,476	0,634	0,001	Tidak Signifikan (H_1 ditolak)
Media Interaktif (X_2) → Hasil Belajar (Y_2)	-0,078	-0,465	0,642	0,001	Tidak Signifikan (H_2 ditolak)

**Catatan: Tanda negatif pada nilai t motivasi belajar merupakan efek inversi matematis transformasi reflect and square root yang secara substantif bermakna pengaruh positif.*

Merujuk pada luaran data statistik yang dipaparkan pada Tabel 2, pengujian hipotesis menghasilkan dua temuan yang signifikan secara statistik dan dua temuan yang tidak signifikan. Jalur pengaruh kemandirian belajar terhadap motivasi belajar memperoleh nilai signifikansi $p < 0{,}001$ dengan sumbangan efektif sebesar 28,5%, sedangkan jalur pemanfaatan media interaktif terhadap motivasi belajar mencatatkan signifikansi $p < 0{,}001$ dengan sumbangan variansi sebesar 6,4%. Namun demikian, data pada Tabel 2 mengonfirmasi bahwa baik kemandirian belajar maupun media interaktif tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa ($p = 0{,}634$ dan $p = 0{,}642$), dengan kontribusi determinasi masing-masing hanya sebesar 0,1%. Hasil pada Tabel 2 secara tegas membuktikan bahwa kedua variabel bebas memiliki daya jelas yang kuat terhadap motivasi belajar, namun sangat lemah dalam memprediksi hasil belajar kognitif siswa secara langsung.

Pembahasan

Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Motivasi Belajar

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa kemandirian belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa MAN 1 Lombok Timur dengan sumbangan variansi sebesar 28,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin matang regulasi diri dan inisiatif belajar seorang siswa, semakin tinggi pula dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimilikinya dalam mendalami materi ekonomi. Siswa yang mampu mengelola jadwal belajar, menetapkan target akademik secara mandiri, serta mencari solusi atas hambatan belajarnya cenderung memiliki rasa tanggung jawab dan kepemilikan (*sense of ownership*) yang kuat terhadap proses pendidikannya. Temuan ini memperkuat proposisi teoretis Usli (2023) yang menegaskan bahwa kemandirian belajar merupakan fondasi psikologis internal yang mengarahkan energi mental dan persistensi siswa dalam belajar. Dengan demikian, penguatan dimensi kemandirian terbukti menjadi faktor determinan utama dalam mendongkrak motivasi akademik siswa.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar

Pemanfaatan media interaktif yang memadukan desain visual Canva dan evaluasi interaktif Quizizz/Kahoot! terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 6,4%. Meskipun kontribusinya lebih kecil dibandingkan faktor kemandirian internal, integrasi media digital ini memberikan stimulus eksternal yang efektif dalam menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Kehadiran elemen gamifikasi berupa sistem poin langsung, musik latar, serta visualisasi materi yang estetis mampu mereduksi kejenuhan belajar siswa di ruang kelas. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Andi Prasetyo et al. (2024) serta Ali et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis visual dan permainan edukatif secara konsisten memicu keterlibatan aktif dan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, pemanfaatan media interaktif berfungsi sebagai katalisator eksternal yang melengkapi kemandirian belajar siswa dalam memelihara antusiasme belajar ekonomi.

Pengaruh Kemandirian Belajar dan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa

Berlawanan dengan hipotesis awal, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, di mana masing-masing variabel hanya memberikan sumbangan determinasi sebesar 0,1%. Temuan ini berbeda dengan simpulan penelitian Salsabila dan Sofia (2024), Nugroho et al. (2025), serta Taroreh (2024) yang melaporkan adanya pengaruh signifikan media digital dan kemandirian terhadap prestasi kognitif. Berdasarkan analisis data lapangan di MAN 1 Lombok Timur, ketidaksignifikanan ini dipicu oleh kenyataan bahwa pemanfaatan media interaktif masih bersifat insidental dan belum terintegrasi secara mendalam ke dalam kurikulum pembelajaran harian. Aplikasi kuis digital lebih sering digunakan sebagai sarana penyegaran suasana (*ice breaking*) atau evaluasi cepat di akhir sesi, bukan sebagai media pembentukan pemahaman konseptual yang mendalam. Akibatnya, rendahnya literasi digital dan keterbatasan infrastruktur pendukung menyebabkan model pembelajaran berbasis teknologi belum mampu menstimulasi kemandirian siswa secara efektif (Asih et al., 2026; Dewi et al., 2022; Febrianasari et al., 2024; Hartley et al., 2024; Muttaqin & Rahmatillah, 2026; Wati et al., 2026).

Di samping itu, karakteristik asesmen hasil belajar ekonomi pada tingkat Madrasah Aliyah menuntut penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), seperti analisis kurva pasar, elastisitas harga, dan perhitungan pendapatan nasional. Skor hasil belajar yang tinggi pada Tabel 1 (rata-rata 90,07) mencerminkan hasil akumulasi bimbingan intensif tatap muka guru dan tugas terstruktur, bukan semata-mata hasil penggunaan kuis interaktif atau inisiatif mandiri siswa. Motivasi belajar yang tinggi yang dipicu oleh unsur permainan kuis belum tentu bertransformasi menjadi ketuntasan kognitif manakala siswa tidak meluangkan waktu untuk mengkaji logika materi di balik soal-soal tersebut. Temuan empiris ini menegaskan argumentasi bahwa capaian hasil belajar kognitif merupakan variabel multifaktor yang dipengaruhi oleh kualitas interaksi pedagogis guru, kedalaman materi ajar, dan strategi kognitif siswa, yang melampaui batas pengaruh variabel kemandirian dan media interaktif semata (Farisa et al., 2025; Harahap et al., 2021; Lentelan et al., 2026; Pramukawati, 2026; Salihah, 2022).

Pola Perbedaan Pengaruh pada Aspek Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif

Secara komprehensif, pola temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif memiliki daya ungkit yang jauh lebih nyata terhadap dimensi motivasi belajar dibandingkan terhadap capaian hasil belajar kognitif siswa. Siswa merasa lebih termotivasi, bersemangat, dan tertarik saat dihadapkan pada media pembelajaran

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

digital dan otonomi belajar di kelas. Akan tetapi, dorongan afeksi berupa motivasi belajar ini memerlukan jembatan instruksional terstruktur agar dapat terkonversi menjadi peningkatan kompetensi kognitif yang terukur. Tanpa adanya pendampingan diagnostik dari guru serta latihan analisis konsep yang mendalam, tingginya motivasi hanya berhenti pada rasa senang sesaat di ruang kelas. Oleh karena itu, satuan pendidikan disarankan merancang desain instruksional yang memadukan daya tarik media interaktif dengan latihan penalaran kritis guna memastikan tercapainya hasil belajar ekonomi yang substantif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif (Canva dan Quizizz/Kahoot!) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa MAN 1 Lombok Timur, dengan kontribusi masing-masing sebesar 28,5% dan 6,4%. Sebaliknya, kemandirian belajar dan pemanfaatan media interaktif tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi, dengan sumbangan variansi yang sangat minim yaitu sebesar 0,1% pada masing-masing variabel. Pola ini membuktikan bahwa faktor regulasi diri dan media digital lebih efektif dalam membangun atmosfer keterlibatan dan antusiasme belajar siswa, namun belum mampu menjadi prediktor tunggal bagi peningkatan prestasi kognitif siswa secara langsung.

Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan perlunya para pendidik ekonomi untuk tidak sekadar memanfaatkan media interaktif sebagai sarana hiburan atau evaluasi permukaan, melainkan menyelaraskannya dengan penguatan konsep-konsep esensial secara terstruktur. Pihak madrasah diharapkan memfasilitasi integrasi teknologi digital yang berkelanjutan di dalam kurikulum agar pemanfaatannya tidak bersifat sporadis. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memodelkan motivasi belajar sebagai variabel mediasi yang menghubungkan kemandirian belajar dan media interaktif terhadap hasil belajar. Selain itu, peneliti mendatang dianjurkan untuk mengeksplorasi variabel-variabel penjelas lainnya yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti kemampuan awal kognitif siswa, keterlibatan orang tua, dan efikasi diri guru.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, F. H., Juaini, M., Irmayani, Sari, I. K., & Rozikin, K. (2023). Pengaruh penerapan pembelajaran problem based learning (PBL) dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI Fase F pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran ekonomi di MA NWDI Lepak. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 450–459. https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.34216

Alfaruqi, A. Z. (2024). Reflection on Indonesia's PISA scores and the 2024 madrasah teacher competency assessment results: Challenges in enhancing teacher competence. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 39–48. https://doi.org/10.37630/jpi.v12i1.617

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Asih, T. U. S., Rohman, A. D., Prasetiya, U. A., & Mahmudah, U. (2026). Transformasi pembelajaran IPAS di era digital melalui pendekataan deep learning untuk meningkatkan literasi sains dan kemandirian belajar siswa. *LEARNING: Jurnal*

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 502–514. https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8629

Dewi, C. A., Awaliyah, N., Fitriana, N., Darmayani, S., Nasrullah, N., Setiawan, J., & Irwanto, I. (2022). Using Android-based e-module to improve students' digital literacy on chemical bonding. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(22), 191–208. https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.34151

Farisa, F., Kartika, R., Lisman, E., Qolbuna, M., & Amir, G. (2025). Media interaktif sebagai strategi guru dalam keterampilan menjelaskan dan bertanya di era digital. *Social Empirical*, 2(2), 572–580. https://doi.org/10.24036/scemp.v2i2.364

Febrianasari, D., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Dampak teknologi pendidikan terhadap kemandirian siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2235–2240. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.595

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hanifah, K. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 804–816. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385

Harahap, H. S., Hrp, N. A., Nasution, I. B., Harahap, A., Harahap, A., & Harahap, A. (2021). Hubungan motivasi berprestasi, minat dan perhatian orang tua terhadap kemandirian siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1133–1143. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.463

Hartley, K., Hayak, M., & Ko, U. H. (2024). Artificial intelligence supporting independent student learning: An evaluative case study of ChatGPT and learning to code. *Education Sciences*, 14(2), Article 120. https://doi.org/10.3390/educsci14020120

Humairoh. (2023). Analisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1–12. https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan, dan riset nyata*. Anak Hebat Indonesia.

Knief, U. (2021). Violating the normality assumption may be the lesser of two evils. *Behavior Research Methods*, 53(6), 2576–2590. https://doi.org/10.3758/s13428-021-01587-5

Lentelan, H. W. S., Nasrullah, M. A., Firmansyah, A., & Bulalong, R. P. (2026). Kompetensi pedagogik guru, strategi pembelajaran, dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 7(3), 2444–2451. https://doi.org/10.37985/jer.v7i3.4200

Muttaqin, R., & Rahmatillah, R. (2026). Pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1268–1280. https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9691

Nugroho, F., Fauzi, A. A., & Farras, F. (2025). Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz sebagai alat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas belajar di SMAN 1 Parittiga. *Neptunus: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 250–255. https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.725

Pramukawati, D. (2026). Analisis model pembelajaran deep learning untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMPN 2 Garawangi Kabupaten Kuningan.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah, 6(4), 2450–2457. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i4.14464

Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & B. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(11), 2048–2054. https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238

Putra, A., & Syelitiar, F. (2021). Systematic literature review: Kemandirian belajar siswa pada pembelajaran daring. *Sepren: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 23–31. https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.490

Salihah, D. N. (2022). Influence of using website-based learning media (Math-Learning) on students' cognitive learning outcomes. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 11–19. https://doi.org/10.21067/jip.v12i1.6705

Salsabila, L., & Sofia, N. (2024). Pengaruh kemandirian belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Batang Kapas tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7615–7628. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13541

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Taroreh, L. H. J. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Pedasud: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 26–31. https://doi.org/10.70134/pedasud.v1i1.198

Usli, V. A. (2023). Pengaruh literasi digital dan kemandirian belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2020. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(8), 473–480. https://doi.org/10.5281/zenodo.7897907

Wati, L., Harian, S., Ramadhani, S., Hasibuan, S. W., Yuli, Y., & Rambe, M. S. (2026). Persepsi guru PAI tentang tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran di MAS PP Darul Mukhlisin. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(1), 55–66. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i1.8958

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15927