

PERAN PLATFORM DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS: TINJAUAN PUSTAKA

Sarah Alissa Putri

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
sarahalissaputribahri@gmail.com

Abstrak: Kehadiran platform pembelajaran berbasis digital membawa perubahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas. Namun, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran platform digital dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA. Penelitian menggunakan metode tinjauan pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai jurnal ilmiah nasional dan internasional yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif, latihan berbasis gim, serta materi yang lebih menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, platform digital juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Platform Digital, Pembelajaran Interaktif, Gamifikasi, Bahasa Inggris SMA

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, komunikasi, teknologi, dan dunia kerja. Penguasaan Bahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa di era globalisasi karena dapat membuka peluang yang lebih luas dalam pendidikan maupun karier di masa depan. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki posisi yang sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa secara global.

Namun, proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu masalah utama yang sering ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami karena perbedaan kosakata, tata bahasa, serta pengucapan yang berbeda dari bahasa sehari-hari. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton seperti ceramah dan latihan tertulis menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Platform digital seperti Google Classroom, YouTube, Duolingo, Quizizz, Kahoot, Zoom, dan Wordwall mulai banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi berbasis audio, visual, video, serta permainan edukatif.

Menurut Noor, Younas, Aldayel, Menhas, dan Qingyu (2022), platform digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan pengembangan pengetahuan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboard dalam platform pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Meskipun penggunaan platform digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris terus berkembang, implementasinya di tingkat SMA masih belum merata. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Selain itu, keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi juga menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peran platform digital dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA melalui pendekatan tinjauan pustaka sistematis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi digital.

Tinjauan Pustaka

Ada lima poin yang akan dibahas dalam tinjauan pustaka ini, yaitu motivasi belajar Bahasa Inggris, platform digital dalam pendidikan, peran platform digital terhadap motivasi belajar, gamifikasi sebagai fitur utama platform digital, serta tantangan penggunaan platform digital di tingkat SMA.

Motivasi Belajar Bahasa Inggris

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, motivasi memiliki peran penting karena menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, minat, dan kesenangan dalam mempelajari Bahasa Inggris. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, dukungan guru, maupun media pembelajaran yang digunakan. Menurut Kimly, Hoeun, Roeun, Ron, dan Khann (2024), siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris pada siswa SMA menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Platform Digital Dalam Pendidikan

Platform digital merupakan media berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara daring maupun luring. Penggunaan platform digital dalam pendidikan semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, berbagai platform digital telah dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Ramadhan (2022) menyatakan bahwa platform digital yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris antara lain Google Classroom, Moodle, Zoom, dan YouTube. Selain itu, aplikasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz, Duolingo, Kahoot, dan Wordwall juga semakin populer karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Platform digital memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan video, audio, animasi, serta latihan interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Peran Platform Digital Terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan platform digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Platform digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Noor dkk. (2022) menjelaskan bahwa platform digital berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video, permainan edukatif, dan kuis interaktif membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan platform digital juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi langsung melalui diskusi daring, latihan interaktif, maupun evaluasi berbasis teknologi.

Gamifikasi Sebagai Fitur Utama Platform Digital

Gamifikasi merupakan penerapan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Unsur gamifikasi meliputi poin, badge, leaderboard, level, maupun tantangan tertentu.

Menurut Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011), gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan pengguna karena memberikan pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, gamifikasi membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan latihan pembelajaran.

Platform seperti Quizizz, Kahoot, dan Duolingo menggunakan sistem gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur leaderboard menciptakan kompetisi sehat antar siswa,

sedangkan pemberian poin dan badge menjadi bentuk penghargaan atas pencapaian siswa selama proses pembelajaran.

Tantangan Penggunaan Platform Digital di SMA

Meskipun platform digital memiliki banyak manfaat, penggunaannya masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan akses internet dan kurangnya perangkat teknologi yang dimiliki siswa.

Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan platform digital. Sebagian guru masih kesulitan dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi sehingga penggunaan platform digital belum optimal.

Faktor lain yang menjadi tantangan adalah adanya kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan teknologi, seperti gangguan konsentrasi belajar dan ketergantungan terhadap perangkat digital. Oleh karena itu, penggunaan platform digital perlu disertai dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka sistematis (systematic literature review). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian.

Sumber data diperoleh dari jurnal nasional dan internasional yang diterbitkan pada rentang tahun 2015–2025. Artikel dikumpulkan melalui Google Scholar menggunakan kata kunci “platform digital”, “motivasi belajar”, “Bahasa Inggris SMA”, “gamification”, dan “digital learning motivation”.

Literatur yang telah diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansi judul, abstrak, serta isi penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh informasi mengenai peran platform digital dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, tata bahasa, dan pengucapan Bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kristina (2021) menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi yang dipelajari lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Platform Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Perkembangan teknologi telah mendorong pemanfaatan berbagai platform digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA. Platform seperti Google Classroom, Moodle, Zoom, dan YouTube digunakan untuk mendukung penyampaian materi, sedangkan Duolingo, Quizizz, Kahoot, dan Wordwall dimanfaatkan untuk latihan dan evaluasi pembelajaran. Menurut Laili (2025), aplikasi Duolingo memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara fleksibel melalui perangkat digital yang mudah diakses.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran melalui YouTube membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena memadukan unsur audio dan visual. Temuan tersebut menunjukkan bahwa platform digital mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan adanya berbagai fitur interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Pengaruh Platform Digital Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dikaji, platform digital terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Noor dkk. (2022) menyatakan bahwa penggunaan platform digital dapat meningkatkan motivasi dan pengembangan pengetahuan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Temuan serupa juga disampaikan oleh Li, Chen, dan Deng (2024) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kesamaan hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi melalui kuis, video, simulasi, maupun permainan edukatif, mereka cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, platform digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

Gamifikasi Dalam Platform Digital

Gamifikasi menjadi salah satu fitur yang paling berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Unsur-unsur seperti poin, badge, leaderboard, level, dan tantangan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat.

Su dan Cheng (2015) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Zainuddin dkk. (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi ketika proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik dan memberikan penghargaan atas pencapaian mereka.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Duolingo memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Kondisi ini membuat siswa lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan.

Tantangan Penggunaan Platform Digital

Meskipun memiliki berbagai manfaat, penggunaan platform digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi sejumlah tantangan. Hambatan yang paling sering ditemukan adalah keterbatasan akses internet dan kurangnya ketersediaan perangkat teknologi bagi sebagian siswa. Kondisi ini menyebabkan tidak semua siswa dapat memperoleh pengalaman belajar digital yang sama.

Selain faktor sarana dan prasarana, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi tantangan penting. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam memilih dan mengelola platform digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Akibatnya, penggunaan teknologi belum mampu dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian, keberhasilan penggunaan platform digital tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan guru, siswa, serta dukungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan literasi digital bagi guru dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai agar pemanfaatan platform digital dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, platform digital memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA. Berbagai platform digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, fitur gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboard terbukti mendukung peningkatan motivasi dan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, implementasi platform digital masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses internet, perangkat teknologi, dan kemampuan literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan berbagai pihak terkait agar pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat berjalan secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi lapangan guna menguji efektivitas penggunaan platform digital secara langsung pada siswa SMA.

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Referensi

- Cakrawati, L. M. (2017). Students' perceptions on the use of online learning platforms in EFL classroom. *English Language Teaching and Technology Journal*, 1(1), 22–30.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. doi:10.1145/2181037.2181040
- Hung, H. T., Yang, J. C., Hwang, G. J., Chu, H. C., & Wang, C. C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning and teaching. *Computers & Education*, 126, 89–104.
- Kimly, C., Hoeurn, S., Roeun, S., Ron, S., & Khann, S. (2024). The investigation of intrinsic and extrinsic motivations impacting EFL students' English language learning. *Journal of Language and Linguistics in Society*, 4(6), 12–24. doi:10.55529/jlls.46.12.24
- Kristina. (2021). Upaya peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran kontekstual. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(3), 233–240.
- Laili, I. (2025). Implementasi aplikasi Duolingo dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(1), 44–53. doi:10.18860/mij.v3i1.13357
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student motivation for learning: The mediating effect of learning engagement. *PLoS ONE*, 19(1), e0294350. doi:10.1371/journal.pone.0294350
- Noor, U., Younas, M., Aldayel, H. S., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university students' motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*, 13, 933974. doi:10.3389/fpsyg.2022.933974
- Nugroho, A. (2024). Narrative review: Digital media in English language learning. *Journal of Nusantara Education*, 2(1), 15–27.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. doi:10.1108/10748120110424816
- Ramadhan, C. (2022). The analysis of digital learning platforms use in EFL learning. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 139–144.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *Language Learning & Technology*, 19(2), 38–57.
- Salsabila, T., Nafilah, N., Patangga, F., Zulfa, S., & Listyaningsih, N. (2025). Literature review: Efektivitas penggunaan aplikasi Duolingo terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris. *Jurnal EMPATI*, 13(4), 302–312. doi:10.14710/empati.2024.46691
- Shahwan, S. J., & Shahwan, T. R. (2024). Digital media and how it affects English language learning. In *AI in Business: Opportunities and Limitations* (Vol. 2, pp. 427–438). Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. doi:10.1111/jcal.12088
- Yusri, Y., Rosida, A., Jufri, J., & R, M. (2018). Efektivitas penggunaan media YouTube berbasis various approaches dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2), 77–82. doi:10.26858/eralingua.v2i2.6760

PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL BIPA 4 JUNI 2026



Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. doi:10.1016/j.edurev.2020.100326