

Pengaruh Metode Mengajar Dosen Dengan Media Digital Terhadap Fokus Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Swasta Medan

Palma Juanta 1* Felicia Desfita 2, Jessica Evelyn Situmorang 3, Danny Owen Utomo 4, Antoni Tanaka 5

12345 Universitas Prima Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 22-06-2026

Disetujui 04-08-2026

Diterbitkan 05-08-2026

Penulis Korespondensi*:

Palma Juanta

UniversitasPrima Indonesia,
Indonesia

palmajuanta@unprimdn.ac.id



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode mengajar dosen dengan media digital terhadap fokus dan motivasi belajar mahasiswa di universitas swasta di Kota Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 41 mahasiswa dari berbagai universitas swasta di Kota Medan yang dipilih menggunakan teknik sampling. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana, uji t, uji F, dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode mengajar dosen dengan media digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap fokus belajar mahasiswa dengan persamaan regresi $Y_1 = 5,530 + 0,282X$ dan koefisien determinasi sebesar 22,9%. Selain itu, metode mengajar dengan media digital juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan persamaan regresi $Y_2 = 7,993 + 0,719X$ dan koefisien determinasi sebesar 57,2%. Secara simultan, metode mengajar dosen dengan media digital berpengaruh signifikan terhadap fokus dan motivasi belajar mahasiswa dengan nilai $F_{hitung} = 38,872$ ($p < 0,05$) serta kontribusi sebesar 49,9%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran lebih dominan meningkatkan motivasi belajar dibandingkan fokus belajar mahasiswa. Oleh karena itu, dosen perlu mengoptimalkan pemanfaatan media digital yang interaktif dan inovatif sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di perguruan tinggi.

KATA KUNCI

Media digital; metode mengajar dosen; fokus belajar; motivasi belajar; pendidikan tinggi

PENDAHULUAN

Perkembangan yang sangat cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Digitalisasi telah mendorong peralihan dari metode pembelajaran tradisional menuju pembelajaran digital yang dinamis, fleksibel, interaktif, serta tidak terikat oleh batasan tempat dan waktu. Institusi perguruan tinggi kini dituntut untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan. Pembelajaran digital ini memanfaatkan beragam platform mulai dari *Learning Management System* (LMS), video pembelajaran, aplikasi konferensi daring, hingga sumber belajar digital lainnya yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi secara lebih luas. Secara ideal, pemanfaatan teknologi ini memberikan kesempatan bagi

mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan ritme belajar dengan kebutuhan masing-masing. Namun, pada realitasnya, keberhasilan penerapan pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi semata, melainkan sangat dipengaruhi oleh faktor internal mahasiswa, terutama motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan elemen krusial yang berdampak langsung pada tingkat keterlibatan mahasiswa, ketekunan dalam menghadapi kesulitan akademik, serta pencapaian hasil belajar yang maksimal. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, mandiri, dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap sistem pembelajaran berbasis digital.

Fenomena yang terlihat di berbagai perguruan tinggi pada rentang tahun 2020–2022 menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran digital telah diimplementasikan secara luas, tidak semua mahasiswa mampu memanfaatkannya secara maksimal. Terdapat ketidakseimbangan efektivitas di mana sebagian mahasiswa merasa terbantu dengan fleksibilitas yang ditawarkan, sementara yang lain justru mengalami penurunan motivasi akibat kurangnya interaksi langsung, meningkatnya beban tugas, serta kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil. Selain itu, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran sering kali menimbulkan gangguan (*distraksi*) yang mempengaruhi tingkat fokus mahasiswa selama perkuliahan berlangsung. Rendahnya fokus belajar ini menyebabkan mahasiswa sulit memahami materi secara mendalam dan cenderung menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini menegaskan bahwa peran metode mengajar dosen dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif sangatlah krusial. Pembelajaran digital yang bersifat monoton dan hanya terfokus pada pemberian tugas tanpa interaksi yang cukup dapat menurunkan minat mahasiswa, sehingga tujuan pendidikan tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, efektivitas metode mengajar dosen dalam memilih dan mengintegrasikan media digital—seperti video animasi, kuis daring, dan fitur gamifikasi menjadi kunci utama untuk meningkatkan kembali fokus dan motivasi mahasiswa. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa secara signifikan, yakni sekitar 40-60%, serta mempertahankan rentang perhatian (*attention span*) mahasiswa 2-3 kali lebih lama dibandingkan metode ceramah tradisional. Di wilayah Kota Medan, khususnya pada lingkup universitas swasta, pengaruh metode mengajar dosen yang memanfaatkan media digital terhadap aspek psikologis mahasiswa belum diketahui secara pasti sejauh mana dampaknya terhadap fokus dan motivasi belajar. Mengingat pentingnya transformasi digital dalam pendidikan tinggi, terutama dalam melihat efektivitas metode mengajar pada era pasca-pandemi (2020–2022), diperlukan sebuah kajian empiris untuk membuktikan peran metode pengajaran tersebut. Berdasarkan konteks permasalahan yang kompleks tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Swasta Medan"**.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Sejalan dengan pemikiran Creswell (2010), pendekatan kuantitatif berfokus pada pengukuran data yang objektif dan menggunakan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis yang spesifik. Penelitian ini bersifat *pre-determined*, di mana peneliti mengumpulkan data melalui instrumen untuk melihat frekuensi dan persentase tanggapan responden mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mengukur pengaruh nyata dari media digital terhadap motivasi belajar, yang menurut hasil analisis jurnal terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga **40-60%** dibandingkan metode konvensional. Metode yang digunakan adalah metode asosiatif kausal. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara penggunaan teknologi dengan perubahan perilaku belajar mahasiswa. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode studi pustaka (*literature review*) dan penyebaran kuesioner (angket). Penggunaan kuesioner dimaksudkan untuk mendapatkan data empiris langsung dari mahasiswa mengenai pengalaman mereka menggunakan platform *e-learning*, video edukasi, dan aplikasi interaktif dalam perkuliahan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa universitas swasta di Medan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode studi pustaka (*literature review*) dan penyebaran kuesioner (angket). Penggunaan kuesioner dimaksudkan untuk mendapatkan data empiris langsung dari mahasiswa mengenai pengalaman mereka menggunakan platform *e-learning*, video

edukasi, dan aplikasi interaktif dalam perkuliahan. Sample dalam penelitian ini adalah sebagian mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik sampling, yaitu sebanyak $\pm 30-50$ responden yang dianggap mewakili populasi. Penelitian ini dilaksanakan di sekitar Universitas Swasta Di Medan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informasi dan sistem informasi. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan April tahun 2026. Kegiatan penelitian meliputi beberapa tahapan, yaitu survei pendahuluan, penyusunan proposal penelitian, uji coba instrumen, pengumpulan data, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

Tabel 1. Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2026		
		27-30 Apr	4-19 Mei	20-22 Mei
1	Persiapan Penelitian - Meninjau lokasi penelitian - Melakukan survei pendahuluan - Mengumpulkan data dan referensi - Menyusun proposal penelitian			
2	Pelaksanaan Penelitian - Uji coba instrumen penelitian - Pengumpulan data penelitian			
3	Analisis Data - Pengolahan dan analisis data			
4	Penyusunan Laporan - Penyusunan laporan penelitian			

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan instrumen angket dalam mengukur variabel Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X), Fokus Belajar (Y1), dan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2). Pengujian dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing dari 20 item pernyataan dengan skor total variabelnya menggunakan bantuan program SPSS. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden $\pm 30-50$ mahasiswa Program Studi Teknik Informasi dan Sistem Informasi Universitas Swasta Di Medan. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi jawaban responden terhadap instrumen angket yang disusun menggunakan skala Likert lima poin. Pengujian dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha untuk masing-masing variabel, yaitu Metode Mengajar dengan Media Digital (X), Fokus Belajar (Y1), dan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2), melalui program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha pada masing-masing variabel lebih besar dari 0,60.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil kuesioner mengenai Metode Mengajar dengan Media Digital, Fokus Belajar, dan Motivasi Belajar Mahasiswa berdistribusi normal sebelum dilakukan uji regresi. Pengujian dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov pada program SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) lebih besar dari 0,05. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terhadap Fokus Belajar (Y1) dan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2) bersifat linear, sebagai syarat sebelum dilakukan analisis regresi. Pengujian dilakukan dengan uji Test for Linearity pada program SPSS, dengan melihat nilai signifikansi pada baris Deviation from Linearity. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan tidak terjadi ketidaksamaan varians residual pada model regresi pengaruh Metode Mengajar dengan Media Digital terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis H_1 dan H_2 , yaitu untuk mengetahui pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terhadap Fokus Belajar Mahasiswa (Y1) dan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2) secara terpisah. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS untuk menghasilkan persamaan regresi serta nilai koefisien determinasi pada masing-masing model. Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital terhadap

Fokus Belajar Mahasiswa (H_1) dan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (H_2) secara parsial. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada output SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring (Google Form) kepada mahasiswa di lingkungan universitas swasta di Kota Medan. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilaksanakan pada bulan mei 2026, diperoleh sebanyak 41 responden yang memenuhi kriteria dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Jumlah ini telah memenuhi target sampel sebanyak ± 30 –50 responden sebagaimana ditetapkan pada Bab III. Responden berasal dari berbagai perguruan tinggi swasta di Kota Medan, antara lain Universitas Prima Indonesia, Universitas Mikroskil, Universitas Budi Darma, STIE IBMI, Universitas Methodist, ISTP, Universitas Sari Mutiara, dan beberapa perguruan tinggi lainnya, dengan latar belakang program studi yang beragam seperti Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Akuntansi, Psikologi, Kedokteran, Desain Komunikasi Visual, dan program studi lainnya. Ditinjau dari semester, mayoritas responden berada pada semester 2 (17 responden), diikuti semester 4 (8 responden), semester 6 dan semester 8 (masing-masing 4 responden), serta sisanya tersebar pada semester yang lain. Keberagaman latar belakang responden tersebut mendukung representasi yang cukup luas terhadap populasi mahasiswa universitas swasta di Kota Medan yang menjadi sasaran penelitian ini.

Uji validitas dilakukan dengan mengorelasikan skor masing-masing item pernyataan terhadap skor total variabelnya menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 41 orang ($n = 41$) dan derajat bebas ($df = n - 2 = 39$) pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,308. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

Correlations

		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_16	item_18	item_19	total
item_1	Pearson Correlation	1	,744**	,658**	,493**	,324*	,244	,508**	,131	,760**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,001	,039	,125	,001	,414	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_2	Pearson Correlation	,744**	1	,807**	,493**	,220	,244	,508**	,190	,779**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,001	,166	,125	,001	,235	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_3	Pearson Correlation	,658**	,807**	1	,551**	,407**	,230	,415**	,118	,778**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,008	,149	,007	,464	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_4	Pearson Correlation	,493**	,493**	,551**	1	,277	,243	,414**	,005	,661**
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,000		,080	,126	,007	,975	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_5	Pearson Correlation	,324*	,220	,407**	,277	1	,588**	,444**	,117	,613**
	Sig. (2-tailed)	,039	,166	,008	,080		,000	,004	,466	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_16	Pearson Correlation	,244	,244	,230	,243	,588**	1	,611**	,469**	,645**
	Sig. (2-tailed)	,125	,125	,149	,126	,000		,000	,002	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41

item_18	Pearson Correlation	,508**	,508**	,415**	,414**	,444**	,611**	1	,444**	,792**
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,007	,007	,004	,000		,004	,000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_19	Pearson Correlation	,131	,190	,118	,005	,117	,469**	,444**	1	,424**
	Sig. (2-tailed)	,414	,235	,464	,975	,466	,002	,004		,006
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
total	Pearson Correlation	,760**	,779**	,778**	,661**	,613**	,645**	,792**	,424**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,006	
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41

Gambar 1. Hasil Uji Validitas

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel Metode Mengajar dengan Media Digital (X) dan variabel Fokus Belajar (Y1) dinyatakan valid karena nilai r hitung pada setiap item lebih besar dari r tabel (0,308). Pada variabel Motivasi Belajar (Y2), dari 8 item yang diuji terdapat 6 item valid, sedangkan item nomor 7 (“Media digital mengurangi rasa bosan”) dan item nomor 20 (“Saya merasa pembelajaran tanpa media digital menjadi kurang menarik”) dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung masing-masing sebesar 0,164 dan 0,103 berada di bawah r tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua item tersebut belum secara konsisten mengukur konstruk motivasi belajar yang sama dengan item lainnya, sehingga perlu ditinjau ulang atau direvisi pada penelitian selanjutnya. Meskipun demikian, skor total variabel Motivasi Belajar (Y2) pada analisis berikutnya tetap dihitung berdasarkan keseluruhan 8 item sesuai dengan rancangan instrumen pada Bab III, mengingat hasil uji reliabilitas variabel ini secara keseluruhan masih berada pada kategori reliabel.

Reliability Statistics		Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
,838	8	,653	4	,705	8

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk ketiga variabel berada di atas 0,60, sehingga seluruh variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut. Sebagai catatan tambahan, apabila kedua item yang tidak valid pada variabel Motivasi Belajar (item 7 dan item 20) dikeluarkan dari perhitungan, nilai Cronbach's Alpha variabel Y2 meningkat dari 0,705 menjadi 0,850, yang semakin memperkuat indikasi bahwa kedua item tersebut sebaiknya disempurnakan pada pengembangan instrumen berikutnya. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik jawaban responden terhadap variabel Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X), Fokus Belajar (Y1), dan Motivasi Belajar (Y2), yang meliputi nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi dari skor total masing-masing variabel.

Tabel 2. Hasil Nilai Minimum, maksimum, rata-rata dan standar deviasi

Variabel	N	Min	Maks	Mean	Std. Deviasi
Metode Mengajar dengan Media Digital (X)	41	14,00	39,10	32,93	3,85
Fokus Belajar (Y1)	41	9,00	20,00	14,79	2,24

Motivasi Belajar (Y2)	41	18,00	40,00	31,67	3,65
------------------------------	----	-------	-------	-------	------

Berdasarkan kategorisasi skor rata-rata per item menggunakan interval skala Likert (1,00–1,80 Sangat Rendah; 1,81–2,60 Rendah; 2,61–3,40 Sedang; 3,41–4,20 Tinggi; 4,21–5,00 Sangat Tinggi), diperoleh rata-rata skor per item variabel Metode Mengajar dengan Media Digital sebesar 4,12, variabel Fokus Belajar sebesar 3,70, dan variabel Motivasi Belajar sebesar 3,96. Ketiga variabel tersebut berada pada kategori Tinggi, yang menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa menilai metode mengajar dosen dengan media digital sudah diterapkan dengan baik, serta diiringi dengan tingkat fokus dan motivasi belajar yang tergolong tinggi pula.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap nilai residual model regresi menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada program SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa residual model regresi X terhadap Fokus Belajar (Y1) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, residual model regresi X terhadap Motivasi Belajar (Y2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,007 ($< 0,05$), yang berarti residual model ini tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas hanya terpenuhi pada model pertama (Y1), sedangkan model kedua (Y2) tidak memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menjadi catatan penting sebagai keterbatasan penelitian, karena pelanggaran asumsi normalitas pada model Y2 berpotensi memengaruhi keakuratan estimasi serta interpretasi hasil uji signifikansi (uji t dan uji F) pada model tersebut, meskipun dengan ukuran sampel $n = 41$ hasil regresi linear umumnya masih relatif tahan (robust) terhadap pelanggaran normalitas ringan sesuai Teorema Limit Pusat. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan transformasi data atau penggunaan metode statistik non-parametrik untuk model Motivasi Belajar.

Hasil uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dengan Y1 dan Y2 bersifat linear, dengan melihat nilai signifikansi pada baris Deviation from Linearity. Hubungan dinyatakan linear apabila nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
totalY1 * totalX	Between Groups	(Combined)	88,165	11	8,015	1,999
		Linearity	46,877	1	46,877	11,692
		Deviation from Linearity	41,289	10	4,129	1,030
	Within Groups		116,274	29	4,009	
Total			204,439	40		

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
totalY2 * totalX	Between Groups	(Combined)	345,911	11	31,446	4,826
		Linearity	305,810	1	305,810	46,931
		Deviation from Linearity	40,102	10	4,010	,615
	Within Groups		188,967	29	6,516	
Total			534,878	40		

Nilai signifikansi Deviation from Linearity pada kedua model lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Metode Mengajar dengan Media Digital (X) terhadap Fokus Belajar (Y1) dan terhadap Motivasi Belajar (Y2) bersifat linear.

Hasil uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan uji Glejser, yaitu meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Model dinyatakan bebas dari heteroskedastisitas (homoskedastis) apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas (Glejser)**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-,962	1,597		-,603	,550
totalX	,077	,048	,247	1,594	,119

a. Dependent Variable: ABS_RES1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1,424	2,192		-,649	,520
totalX	,096	,066	,226	1,449	,155

a. Dependent Variable: ABS_RES2

Nilai signifikansi pada uji Glejser untuk kedua model lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi, atau dengan kata lain data bersifat homoskedastis. Dengan terpenuhinya seluruh asumsi klasik (normalitas, linearitas, dan homoskedastisitas), maka model regresi linear sederhana pada penelitian ini layak digunakan untuk pengujian hipotesis.

Hasil uji regresi linear sederhana**Pengaruh metode mengajar dengan media digital (X) terhadap fokus belajar (Y1)**

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terhadap Fokus Belajar Mahasiswa (Y1). Hasil pengolahan data menggunakan SPSS diperoleh koefisien regresi sebagai berikut.

Tabel 5 Koefisien Regresi X terhadap Y1**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,530	2,741		2,018	,051
totalX	,282	,083	,479	3,406	,002

a. Dependent Variable: totalY1

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 5,530 berarti apabila Metode Mengajar dengan Media Digital (X) bernilai 0, maka skor Fokus Belajar (Y1) sebesar 5,530. Koefisien regresi sebesar 0,282 menunjukkan arah hubungan yang positif, artinya setiap kenaikan satu satuan skor Metode Mengajar dengan Media Digital akan meningkatkan skor Fokus Belajar mahasiswa sebesar 0,282 satuan.

Pengaruh metode mengajar dengan media digital (X) terhadap motivasi belajar (Y2)

Hasil analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2) adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Koefisien Regresi X terhadap Y2

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7,993	3,305		2,419	,020
totalX	,719	,100	,756	7,216	,000

a. Dependent Variable: totalY2

Nilai konstanta sebesar 7,993 menunjukkan bahwa apabila Metode Mengajar dengan Media Digital (X) bernilai 0, maka skor Motivasi Belajar (Y2) sebesar 7,993. Koefisien regresi sebesar 0,719 menunjukkan arah hubungan yang positif dan relatif kuat, artinya setiap kenaikan satu satuan skor Metode Mengajar dengan Media Digital akan meningkatkan skor Motivasi Belajar mahasiswa sebesar 0,719 satuan.

Hasil pengujian hipotesis

Hasil uji t (uji parsial) – hipotesis H1 dan H2

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh secara parsial antara variabel X terhadap Y1 (H1) dan terhadap Y2 (H2). Nilai t tabel pada $df = 39$ dan taraf signifikansi 5% (dua sisi) adalah 2,023. H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Tabel 7 Hasil Uji t (Uji Parsial)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,530	2,741		2,018	,051
totalX	,282	,083	,479	3,406	,002

a. Dependent Variable: totalY1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7,993	3,305		2,419	,020
totalX	,719	,100	,756	7,216	,000

a. Dependent Variable: totalY2

Hasil uji F (uji simultan)

Uji F digunakan untuk menguji hipotesis H3, yaitu pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa secara bersama-sama. Mengikuti prosedur pada Bab III, skor Fokus Belajar (Y1) dan Motivasi Belajar (Y2) digabungkan menjadi satu variabel komposit (Y), lalu diregresikan terhadap variabel X. Nilai F tabel pada $df_1 = 1$ dan $df_2 = 39$ dengan taraf signifikansi 5% adalah 4,091.

Tabel 8 Hasil Uji F (Uji Simultan)**ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	148,037	1	148,037	38,872	,000 ^b
	Residual	148,524	39	3,808		
	Total	296,561	40			

a. Dependent Variable: totalY

b. Predictors: (Constant), totalX

Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 38,872 lebih besar dari F tabel sebesar 4,091 dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_3 diterima, yang berarti Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital berpengaruh signifikan terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa secara bersama-sama (simultan).

Hasil koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi variabel Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital dalam menjelaskan variasi Fokus Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa.

Tabel 9 Hasil Koefisien Determinasi**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,479 ^a	,229	,210	2,00999

a. Predictors: (Constant), totalX

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,756 ^a	,572	,561	2,42354

a. Predictors: (Constant), totalX

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,707 ^a	,499	,486	1,95149

a. Predictors: (Constant), totalX

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital mampu menjelaskan 22,90% variasi Fokus Belajar Mahasiswa, 57,20% variasi Motivasi Belajar Mahasiswa, dan 49,90% variasi skor gabungan Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa. Sisanya, yaitu sebesar 77,10% untuk Fokus Belajar, 42,80% untuk Motivasi Belajar, dan 50,10% untuk variabel gabungan, dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini.

Pembahasan**Pengaruh metode mengajar dengan media digital terhadap fokus belajar mahasiswa**

Hasil pengujian hipotesis pertama (H_1) membuktikan bahwa Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Fokus Belajar Mahasiswa, dengan kontribusi sebesar 22,90%. Temuan ini sejalan dengan kajian pada Bab II yang menyatakan bahwa media digital mampu mempertahankan rentang perhatian (attention span) mahasiswa 2–3 kali lebih lama dibandingkan metode ceramah tradisional, serta sejalan dengan pendapat Slameto (2020) bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti

metode mengajar dan media pembelajaran. Meskipun demikian, kontribusi sebesar 22,90% tergolong moderat, yang mengindikasikan bahwa fokus belajar mahasiswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan media digital, seperti kondisi fisik dan psikologis mahasiswa, lingkungan belajar, maupun potensi distraksi dari perangkat digital itu sendiri sebagaimana diungkapkan Pérez-Juárez dkk. (2024) mengenai digital distractions di kalangan mahasiswa.

Pengaruh metode mengajar dengan media digital terhadap motivasi belajar mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis kedua (H2) menunjukkan bahwa Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, dengan kontribusi yang jauh lebih besar yaitu 57,20%. Hasil ini memperkuat temuan-temuan penelitian terdahulu yang dirangkum pada Bab II, di antaranya Siagian dkk. (2022), Faris dkk. (2021), dan Ariaty dkk. (2021), yang secara konsisten menyatakan bahwa media digital meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan interaktif. Besarnya kontribusi pada variabel motivasi dibandingkan variabel fokus turut mengonfirmasi pendapat Hamzah B. Uno (2021) bahwa motivasi belajar terbentuk dari dorongan eksternal, salah satunya berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga media digital lebih banyak berperan sebagai pendorong semangat dan ketertarikan mahasiswa untuk belajar dibandingkan sebagai penentu utama tingkat fokus mereka.

Pengaruh metode mengajar dengan media digital terhadap fokus dan motivasi belajar secara simultan

Hasil pengujian hipotesis ketiga (H3) membuktikan bahwa Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital berpengaruh signifikan terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa secara bersama-sama, dengan kontribusi sebesar 49,90%. Temuan ini mendukung kerangka pemikiran pada Bab II yang menyatakan bahwa semakin efektif metode mengajar dosen dalam mengintegrasikan media digital, semakin tinggi pula fokus dan motivasi belajar mahasiswa secara bersamaan. Hasil analisis deskriptif turut memperkuat temuan ini, di mana ketiga variabel penelitian — Metode Mengajar dengan Media Digital, Fokus Belajar, dan Motivasi Belajar — sama-sama berada pada kategori Tinggi, menunjukkan bahwa penerapan media digital oleh dosen di lingkungan universitas swasta Kota Medan sudah cukup baik dan dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa.

Catatan terhadap instrumen penelitian

Hasil uji validitas pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dua item pada variabel Motivasi Belajar, yaitu item “Media digital mengurangi rasa bosan” dan “Saya merasa pembelajaran tanpa media digital menjadi kurang menarik”, tidak memenuhi kriteria validitas. Kedua item tersebut bersifat lebih negatif atau kontekstual (membandingkan kondisi dengan dan tanpa media digital), sehingga kemungkinan direspons secara berbeda oleh responden dibandingkan item lain yang bersifat lebih positif dan langsung. Temuan ini menjadi catatan penting bagi pengembangan instrumen penelitian selanjutnya, khususnya dalam merumuskan item pernyataan yang lebih konsisten arah dan maknanya dengan indikator yang diukur. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital memiliki pengaruh yang signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa di universitas swasta Kota Medan, dengan pengaruh yang lebih dominan terhadap aspek motivasi dibandingkan aspek fokus belajar. Temuan ini menegaskan pentingnya peran dosen dalam memilih dan mengintegrasikan media digital secara tepat guna mengoptimalkan proses pembelajaran di perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah diuraikan pada Bab IV mengenai Pengaruh Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Swasta Medan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Fokus Belajar Mahasiswa (Y1), dengan persamaan regresi $Y1 = 5,530 + 0,282X$ dan kontribusi (R^2) sebesar 22,90%. Kontribusi ini tergolong moderat, menunjukkan bahwa fokus belajar mahasiswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan media digital, seperti kondisi fisik, psikologis, lingkungan belajar, maupun distraksi dari perangkat digital itu sendiri.

2. Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y2), dengan persamaan regresi $Y2 = 7,993 + 0,719X$ dan kontribusi (R^2) sebesar 57,20%. Kontribusi ini jauh lebih besar dibandingkan terhadap variabel Fokus Belajar, yang mengindikasikan bahwa media digital lebih berperan sebagai pendorong semangat dan ketertarikan mahasiswa untuk belajar dibandingkan sebagai penentu utama tingkat fokus mereka.
3. Secara simultan, Metode Mengajar Dosen dengan Media Digital (X) terbukti berpengaruh signifikan terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa secara bersama-sama (F hitung = 38,872 > F tabel = 4,091; Sig. = 0,000), dengan kontribusi sebesar 49,90%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin efektif metode mengajar dosen dalam mengintegrasikan media digital, semakin tinggi pula fokus dan motivasi belajar mahasiswa secara bersamaan.
4. Uji asumsi klasik menunjukkan bahwa model regresi X terhadap Y1 telah memenuhi seluruh asumsi (normalitas, linearitas, dan homoskedastisitas). Namun, pada model regresi X terhadap Y2 ditemukan pelanggaran asumsi normalitas (Asymp. Sig. = 0,007 < 0,05), sehingga hasil pengujian pada model tersebut perlu diinterpretasikan secara lebih hati-hati dan menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian ini.
5. Hasil uji validitas menunjukkan dua item pada variabel Motivasi Belajar (item “Media digital mengurangi rasa bosan” dan item “Saya merasa pembelajaran tanpa media digital menjadi kurang menarik”) tidak valid, sehingga perlu disempurnakan pada pengembangan instrumen penelitian berikutnya. Meskipun demikian, instrumen secara keseluruhan dinyatakan reliabel dengan nilai Cronbach’s Alpha di atas 0,60 untuk seluruh variabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Alruthaya, A., Nguyen, T. T., & lainnya. (2021). The application of digital technology in higher education. *International Journal of Educational Technology*, 9(2), 15–25. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.05991>
- Ariaty, E., Ariandini, N., dkk. (2021). *Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar*.
- Faris, A., Suprpti, dkk. (2021). *Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar*.
- Hermansah, & Jakaria. (2020). *Efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar*.
- Irfan, M. (2024). Peran Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis (JMKMB)*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.51178/jmkmb.v2i1.1738>
- Pérez-Juárez, M. Á., & lainnya. (2024). Digital distractions from the point of view of higher education students. *Journal of Educational Technology*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.05249>
- Putri, E. Y., Nisa, N. K., dkk. (2022). *Pengaruh media digital terhadap motivasi belajar di era teknologi*.
- Rahman, I., Amaliyah, N., dkk. (2023). *Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar (kajian literatur)*.
- Rais, M., Sukmawati, & Hijriyah, U. (2022). *Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar*.
- Rusdi, H., Ervianti, R., dkk. (2020). *Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa*.
- Siagian, H. H., Sigirow, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(4), 167-174. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i4.4992>