

Integrasi Psikologi Pendidikan dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi: Review Literatur



Mhd Yusuf¹, muhammad Dirzi Adari², Mega Kencana³, Suci Fajrina⁴

Institut seni Indonesia Padangpanjang

mhdyusuf270996@gmail.com

Indonesia

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan, sehingga menuntut integrasi prinsip psikologi pendidikan dalam desain pembelajaran modern. Artikel ini merupakan review literatur yang membahas hubungan antara teori psikologi pendidikan termasuk behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik dengan implementasi teknologi pembelajaran, serta dampaknya terhadap aspek psikologis siswa seperti motivasi, keterlibatan, dan self-efficacy. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penerapan teknologi seperti Learning Management System (LMS), multimedia interaktif, serta teknologi immersive dan gamifikasi dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. LMS dan e-learning memungkinkan akses fleksibel dan personalisasi belajar, multimedia interaktif memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, sedangkan teknologi immersive dan gamifikasi mendorong keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik. Integrasi prinsip psikologi pendidikan dengan teknologi ini mendukung penguatan perilaku, pengolahan informasi, pembangunan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan regulasi diri. Meski demikian, terdapat kesenjangan literatur terkait efek jangka panjang penggunaan teknologi, pemanfaatan AR/VR, serta perbedaan akses dan kesiapan infrastruktur di berbagai konteks sekolah. Oleh karena itu, pengembangan dan implementasi teknologi pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, dan infrastruktur agar dapat memberikan manfaat yang optimal dan merata. Temuan ini menegaskan pentingnya sinergi antara psikologi pendidikan dan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: psikologi pendidikan, teknologi pembelajaran, e-learning, multimedia interaktif

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan. Penggunaan media digital, platform daring, dan sistem pembelajaran berbasis teknologi membuka peluang baru dalam cara penyampaian materi, interaksi antara siswa dan guru, serta fleksibilitas belajar. Inovasi ini memungkinkan siswa mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Di sisi lain, perubahan cepat

ini menimbulkan tantangan baru, khususnya terkait aspek psikologis siswa, seperti motivasi, keterlibatan, pemrosesan kognitif, dan kesejahteraan psikologis (Adari & Fajrina, 2025; Rahman, 2022).

Psikologi Pendidikan merupakan disiplin yang mempelajari bagaimana individu belajar dan faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi proses tersebut. Pengetahuan tentang motivasi, perhatian, keterlibatan, regulasi diri, persepsi diri sebagai pelajar, dan kondisi emosional sangat penting dalam merancang pembelajaran yang efektif. Penerapan teknologi pembelajaran tanpa memperhatikan prinsip-prinsip psikologi pendidikan dapat menyebabkan siswa mengalami kebingungan, penurunan motivasi, atau stres digital, sehingga mengurangi efektivitas belajar (Wulandari, 2021; Santoso, 2019). Dengan demikian, integrasi antara teori psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran menjadi penting untuk memastikan hasil belajar yang optimal.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran yang dirancang sesuai prinsip psikologi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Misalnya, sistem e-learning yang menyediakan interaksi dua arah, umpan balik instan, dan opsi personalisasi terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Adari & Fajrina, 2025; Pratama & Sari, 2020). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif, seperti video, simulasi, dan animasi, dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih efektif, karena mereka dapat memproses informasi secara visual dan auditori, sesuai dengan teori kognitif dan konstruktivistik (Rahman, 2022). Teknologi immersive, seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), juga mulai digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif, sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Yuliani, 2020).

Namun, efek penggunaan teknologi terhadap psikologi belajar tidak selalu positif. Berbagai faktor, seperti kesiapan siswa dan guru, kualitas konten digital,

serta infrastruktur pendukung, memengaruhi keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Santoso, 2019; Rahman, 2022). Siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi atau memiliki akses terbatas cenderung mengalami kesulitan, sehingga motivasi dan keterlibatan mereka menurun. Selain itu, penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa strategi pedagogis yang tepat dapat menimbulkan stres digital, kelelahan kognitif, dan gangguan konsentrasi (Wulandari, 2021). Oleh karena itu, perancangan pembelajaran berbasis teknologi perlu mempertimbangkan kebutuhan psikologis siswa secara holistik.

Literature review ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai hubungan antara psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Dengan meninjau literatur yang ada, artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola temuan penelitian, dampak teknologi terhadap motivasi, keterlibatan, kognisi, dan kesejahteraan siswa, serta kesenjangan penelitian yang masih ada. Selain itu, hasil tinjauan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pengembang konten digital dalam merancang pembelajaran yang efektif secara psikologis dan pedagogis (Adari & Fajrina, 2025; Pratama & Sari, 2020).

Secara keseluruhan, integrasi psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran bukan sekadar penggunaan alat digital, tetapi merupakan upaya sistematis untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan memperhatikan faktor-faktor psikologis yang mendasarinya. Artikel ini menekankan pentingnya desain pembelajaran berbasis teori psikologi pendidikan, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai interaksi antara psikologi pendidikan dan teknologi, pendidik dapat menciptakan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, responsif, dan berkelanjutan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review untuk meninjau dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu yang membahas interaksi antara psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menyajikan sintesis temuan secara sistematis dan kritis, sehingga memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai prinsip psikologi pendidikan.

A. Jenis dan Sumber Literatur

Jenis penelitian yang ditinjau meliputi artikel jurnal empiris, artikel review, studi kasus, dan teori

relevan yang diterbitkan dalam jurnal nasional maupun internasional. Kriteria inklusi mencakup penelitian yang:

1. Berfokus pada psikologi pendidikan atau aspek psikologis siswa, seperti motivasi, keterlibatan, regulasi diri, self-efficacy, dan kesejahteraan psikologis.
2. Membahas teknologi pembelajaran atau media digital dalam konteks pendidikan, termasuk e-learning, multimedia interaktif, LMS, mobile learning, AR/VR, dan gamifikasi.
3. Diterbitkan dalam rentang waktu 2015-2025 agar literatur relatif terkini dan relevan dengan perkembangan teknologi.
4. Ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia.

Sumber literatur diperoleh dari database akademik terpercaya, jurnal nasional bereputasi, serta artikel terkait psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran yang diterbitkan di jurnal lokal, untuk memastikan konteks pendidikan Indonesia juga tercakup dalam review ini.

B. Strategi Pencarian Literatur

Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan, seperti *educational psychology and technology*, *e-learning and student motivation*, *digital learning and engagement*, *multimedia learning and cognitive development*, dan *gamification and self-regulation in education*. Setelah literatur terkumpul, proses seleksi dilakukan melalui screening judul dan abstrak, kemudian membaca full text untuk menilai relevansi dengan topik penelitian. Literatur yang tidak sesuai kriteria inklusi, duplikat, atau tidak *peer-reviewed* dikeluarkan dari analisis. Proses ini memastikan literatur yang digunakan valid, kredibel, dan relevan dengan tujuan artikel.

C. Analisis Literatur

Analisis literatur dilakukan dengan metode sintesis naratif (*narrative synthesis*). Setiap penelitian dikategorikan berdasarkan:

1. Jenis teknologi pembelajaran yang digunakan.
2. Aspek psikologis siswa yang dianalisis, seperti motivasi, keterlibatan, self-efficacy, regulasi diri, dan kesejahteraan.
3. Metodologi penelitian, apakah kuantitatif, kualitatif, atau mixed-method.
4. Temuan utama dan implikasi praktis.

Analisis ini bertujuan untuk menemukan pola umum, tren penelitian, serta kesenjangan yang masih ada dalam studi terdahulu. Dengan pendekatan ini, artikel ini mampu memberikan sintesis komprehensif yang menggambarkan bagaimana integrasi psikologi pendidikan dan

teknologi pembelajaran telah diteliti dan diimplementasikan, sekaligus memberikan arah penelitian lanjutan yang lebih jelas.

D. Validitas dan Kredibilitas

Keabsahan literatur dijaga dengan memilih sumber yang telah peer-reviewed dan diterbitkan di jurnal bereputasi, baik nasional maupun internasional. Setiap artikel dianalisis secara kritis untuk memastikan metodologi, temuan, dan kesimpulan yang dilaporkan dapat dipercaya. Penggunaan literatur lokal juga memastikan bahwa konteks pendidikan Indonesia tercakup, sehingga hasil review lebih aplikatif dan kontekstual.

III. HASIL DAN DISKUSI

A. Teori Psikologi Pendidikan

1. Teori Behavioristik

Teori behavioristik menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi stimulus-respons, dan perilaku dapat diperkuat melalui reinforcement. Prinsip ini menekankan pentingnya pengulangan, latihan, dan umpan balik untuk membentuk perilaku belajar yang diinginkan (Skinner, 1958; Santoso, 2019). Dalam konteks pendidikan, guru menggunakan strategi penguatan positif untuk mendorong perilaku siswa, misalnya memberi pujian atau reward ketika siswa menyelesaikan tugas dengan benar.

Dalam implementasi teknologi pembelajaran, prinsip behavioristik dapat diterapkan melalui sistem kuis otomatis, poin, badge, dan feedback instan pada platform e-learning. Pendekatan ini memudahkan guru memantau performa siswa secara real-time, sekaligus memotivasi mereka untuk belajar secara berkesinambungan (Adari & Fajrina, 2025; Rahman, 2022). Selain itu, penguatan perilaku berbasis digital memungkinkan personalisasi intervensi, sehingga setiap siswa menerima stimulasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan mereka.

Meski demikian, fokus eksklusif pada reinforcement eksternal memiliki keterbatasan, terutama terkait pengembangan motivasi intrinsik dan pemahaman konsep mendalam. Oleh karena itu, integrasi behavioristik dengan teori lain, seperti kognitif dan konstruktivistik, penting untuk menciptakan pembelajaran yang seimbang antara penguatan perilaku dan pengembangan kognisi serta kreativitas siswa (Wulandari, 2021; Pratama & Sari, 2020).

2. Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan proses internal siswa dalam memahami, mengolah, dan menyimpan informasi. Konsep skema, pemrosesan informasi, dan scaffolding menjadi inti teori ini, di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan informasi sebelumnya (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978; Rahman, 2022). Teori ini menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika materi disajikan secara bertahap, sesuai kapasitas kognitif siswa, sehingga mereka mampu membangun pemahaman yang mendalam.

Dalam konteks teknologi pembelajaran, prinsip kognitif diterapkan melalui media interaktif, simulasi digital, animasi, dan tutorial adaptif. Media ini membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, mengurangi beban kognitif, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih efektif (Yuliani, 2020; Pratama & Sari, 2020). Selain itu, e-learning yang menekankan umpan balik langsung dan latihan terstruktur sesuai prinsip scaffolding dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi belajar.

Kognitif juga menekankan peran motivasi dan regulasi diri dalam proses belajar. Teknologi pembelajaran yang memberikan kontrol, opsi personalisasi, dan monitoring kemajuan belajar memungkinkan siswa mengatur tempo belajar mereka sendiri, meningkatkan self-efficacy dan keterlibatan (Deci & Ryan, 1985; Pintrich, 2000; Santoso, 2019). Dengan demikian, teori kognitif menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pemahaman mendalam dan pengalaman belajar yang aktif.

3. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi. Pendekatan ini mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian dari proses belajar (Bruner, 1961; Dewey, 1938; Wulandari, 2021). Dalam kerangka konstruktivistik, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan konsep secara mandiri, bukan hanya mentransfer informasi.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, konstruktivisme diwujudkan melalui proyek digital, simulasi interaktif, dan platform kolaboratif. Siswa dapat bereksperimen, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sejawat secara virtual, sehingga

pengalaman belajar menjadi lebih meaningful dan kontekstual (Adari & Fajrina, 2025; Rahman, 2022). Penggunaan AR/VR juga mendukung konstruktivisme dengan menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa.

Selain itu, konstruktivisme menekankan relevansi pengalaman belajar dengan kehidupan nyata siswa. Teknologi memungkinkan personalisasi materi dan skenario pembelajaran sesuai konteks individu, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan membangun kompetensi secara berkelanjutan (Pratama & Sari, 2020; Yuliani, 2020).

B. Teknologi Pembelajaran: Bentuk & Implementasi

1. E-Learning dan Learning Management System (LMS)

E-learning dan Learning Management System (LMS) menjadi fondasi utama dalam teknologi pembelajaran modern. Platform ini memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, mengikuti kuis, berdiskusi melalui forum online, dan memanfaatkan modul interaktif yang menyesuaikan kemampuan belajar masing-masing. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat belajar secara mandiri sesuai tempo mereka sendiri (Santoso, 2019; Fadillah, 2021).

LMS juga memudahkan guru dalam memantau kemajuan belajar siswa. Fitur analitik dan laporan performa memungkinkan guru memberikan umpan balik tepat waktu, mengidentifikasi kesulitan siswa, dan merancang intervensi yang lebih personal. Dengan pendekatan ini, LMS berfungsi tidak hanya sebagai media belajar, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rahman, 2022; Hidayat, 2021).

Selain itu, integrasi konten multimedia seperti video, animasi, dan modul interaktif dalam LMS meningkatkan pemahaman konsep abstrak. Siswa dapat memvisualisasikan materi yang kompleks, mengurangi beban kognitif, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang lebih nyata. Hal ini menjadikan LMS sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan relevan secara pedagogis (Pratama & Sari, 2020; Nugroho, 2020).

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif, termasuk animasi, video pembelajaran, dan simulasi digital, memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa. Media ini membantu siswa memahami materi secara visual dan auditori, sesuai dengan prinsip teori kognitif yang menekankan pemrosesan informasi melalui multiple channels (Pintrich, 2000; Lestari, 2022).

Selain meningkatkan pemahaman, multimedia interaktif juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan menyediakan latihan interaktif, kuis, dan simulasi berbasis komputer, siswa dapat menguji pemahaman mereka, bereksperimen, dan menerima umpan balik secara instan. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan regulasi diri dan berpikir kritis, karena siswa belajar menyesuaikan strategi belajar mereka berdasarkan hasil interaksi dengan media (Rahmawati, 2021; Sari & Hadi, 2019).

Lebih lanjut, kombinasi multimedia interaktif dengan proyek kolaboratif memungkinkan siswa menerapkan teori dalam konteks nyata. Misalnya, melalui simulasi laboratorium virtual, siswa dapat melakukan eksperimen yang sulit dilakukan secara fisik di kelas. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik dan pengalaman belajar yang meaningful (Putra, 2022; Yuliani, 2020).

3. Teknologi Immersive dan Gamifikasi

Teknologi immersive seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) menghadirkan pengalaman belajar yang realistis dan interaktif. Siswa dapat mengeksplorasi lingkungan belajar virtual, memanipulasi objek digital, dan memahami konsep secara mendalam. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pengalaman belajar multisensori, yang sulit dicapai melalui metode konvensional (Hidayat, 2021; Nugroho, 2020).

Gamifikasi, berupa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran, juga terbukti meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan badge, poin, dan level memberikan rasa pencapaian dan kompetisi sehat, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang. Gamifikasi membantu menginternalisasi tujuan pembelajaran sambil menjaga keterlibatan siswa secara konsisten (Prasetya, 2019; Rahmawati, 2021).

Penggabungan teknologi immersive dan gamifikasi harus didesain dengan

memperhatikan prinsip psikologi pendidikan. Integrasi yang tepat tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan problem solving, dan kemampuan regulasi diri. Dengan desain yang efektif, kedua teknologi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan personalisasi, sesuai kebutuhan psikologis siswa (Fadillah, 2021; Lestari, 2022).

C. Dampak Teknologi terhadap Aspek Psikologis Siswa

1. Motivasi Belajar

Teknologi pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media digital yang interaktif, seperti LMS dengan kuis adaptif atau modul e-learning yang personalisasi, memberikan siswa rasa kontrol atas proses belajar mereka. Dengan melihat kemajuan belajar secara real-time dan menerima umpan balik langsung, siswa merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mandiri (Rahman, 2022; Santoso, 2019).

Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran digital juga meningkatkan motivasi intrinsik. Elemen permainan, seperti poin, level, dan badge, membuat siswa merasa tantangan belajar lebih menyenangkan. Hal ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga menumbuhkan rasa pencapaian yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam belajar (Hidayat, 2021; Prasetya, 2019).

Meskipun demikian, motivasi yang dibangun melalui teknologi perlu diimbangi dengan strategi pedagogis yang tepat. Motivasi eksternal semata, misalnya poin atau hadiah, tidak cukup untuk mempertahankan keterlibatan jangka panjang. Integrasi prinsip psikologi pendidikan, seperti scaffolding dan personalisasi belajar, penting agar motivasi siswa tetap bertahan sekaligus mendukung pemahaman konsep secara mendalam (Rahmawati, 2021; Wulandari, 2021).

2. Keterlibatan dan Partisipasi Aktif

Teknologi interaktif mendorong keterlibatan siswa secara lebih intens dibandingkan metode konvensional. Multimedia interaktif, simulasi digital, dan proyek kolaboratif online memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman, eksperimen, dan refleksi. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivistik yang menekankan partisipasi aktif dan eksplorasi sebagai sarana pembelajaran (Pratama & Sari, 2020; Putra, 2022).

Keterlibatan siswa juga meningkat karena media digital memberikan berbagai opsi belajar yang menyesuaikan gaya dan kebutuhan masing-masing individu. Dengan fitur adaptif dan feedback instan, siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka sendiri, memperbaiki kesalahan, dan merencanakan langkah belajar berikutnya. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan regulasi diri dan berpikir kritis (Pintrich, 2000; Lestari, 2022).

Selain itu, interaksi sosial melalui platform digital, seperti forum diskusi dan proyek kolaboratif, memperkuat keterlibatan. Siswa belajar berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam konteks virtual, yang meningkatkan keterampilan sosial dan empati. Dengan demikian, teknologi pembelajaran tidak hanya mendukung keterlibatan akademik, tetapi juga aspek psikologis sosial siswa (Fadillah, 2021; Nugroho, 2020).

3. Self-Efficacy dan Kesejahteraan Psikologis

Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan self-efficacy siswa, yaitu keyakinan mereka terhadap kemampuan diri untuk mencapai tujuan belajar. LMS, e-learning adaptif, dan media interaktif memberikan kontrol belajar, memungkinkan siswa mengatur tempo belajar sendiri dan mengevaluasi kemajuan mereka. Proses ini memperkuat rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik (Yuliani, 2020; Santoso, 2019).

Namun, kesejahteraan psikologis siswa juga perlu diperhatikan. Penggunaan teknologi yang berlebihan atau tanpa strategi pedagogis dapat menimbulkan stres digital, kelelahan kognitif, dan gangguan konsentrasi. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis teknologi harus memperhatikan keseimbangan antara stimulasi kognitif dan pemeliharaan kesejahteraan psikologis (Rahmawati, 2021; Prasetya, 2019).

Selain itu, personalisasi belajar yang tepat dapat membantu siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan kemampuan, minat, dan konteks mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan self-efficacy, tetapi juga mempromosikan pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan, sehingga siswa mampu belajar secara optimal tanpa mengalami tekanan psikologis yang berlebihan (Fadillah, 2021; Wulandari, 2021).

D. Implikasi Praktis

Penerapan teknologi pembelajaran yang terintegrasi dengan prinsip psikologi pendidikan

memiliki implikasi signifikan bagi praktik pendidikan sehari-hari. Guru perlu memahami bahwa teknologi bukan sekadar alat, melainkan sarana untuk mendukung motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Pelatihan guru dalam penggunaan LMS, multimedia interaktif, serta platform immersive menjadi penting agar mereka mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan psikologis siswa (Rahman, 2022; Pratama & Sari, 2020).

Selain itu, pengembang kurikulum dan konten digital harus memastikan materi pembelajaran dapat diakses secara fleksibel, adaptif, dan interaktif. Konten yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik dapat meningkatkan efektivitas belajar. Misalnya, LMS yang menyediakan modul adaptif dan simulasi interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Yuliani, 2020; Nugroho, 2020).

Kebijakan pendidikan juga memegang peranan penting dalam mendukung integrasi teknologi. Penyediaan infrastruktur memadai, akses internet yang merata, serta dukungan teknis dan pedagogis di sekolah memastikan bahwa implementasi teknologi tidak hanya efektif, tetapi juga inklusif. Dengan dukungan yang tepat, teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih personal, dan mendukung perkembangan psikologis siswa secara menyeluruh (Hidayat, 2021; Fadillah, 2021).

E. Kesenjangan Literatur

Meskipun banyak penelitian menunjukkan manfaat integrasi psikologi pendidikan dan teknologi, beberapa kesenjangan masih perlu diperhatikan. Pertama, penelitian mengenai efek jangka panjang teknologi terhadap motivasi, keterlibatan, dan kesejahteraan psikologis siswa masih terbatas, terutama dalam konteks sekolah di Indonesia (Santoso, 2019; Rahmawati, 2021).

Kedua, teknologi immersive seperti AR dan VR meskipun potensial, masih jarang diteliti dari perspektif psikologi pendidikan. Studi yang ada cenderung berfokus pada aspek teknis atau pengalaman pengguna, sehingga dampak psikologis dan kognitif siswa kurang tereksplorasi (Putra, 2022; Lestari, 2022).

Ketiga, kesenjangan akses dan kesiapan infrastruktur menjadi isu penting. Sekolah perkotaan biasanya lebih mudah mengimplementasikan teknologi dibandingkan sekolah di daerah pedesaan. Hal ini menciptakan perbedaan pengalaman belajar dan akses terhadap sumber belajar digital, sehingga penelitian lebih

lanjut diperlukan untuk mengembangkan strategi implementasi yang inklusif dan adaptif sesuai kondisi lokal (Prasetya, 2019; Wulandari, 2021).

IV. KESIMPULAN

Integrasi psikologi pendidikan dalam pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses belajar-mengajar. Teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik tetap relevan dalam mendukung strategi pembelajaran modern. Behavioristik menekankan penguatan perilaku dan feedback, kognitif menekankan proses pemahaman dan pengolahan informasi, sedangkan konstruktivistik mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang meaningful. Ketiganya dapat diintegrasikan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Teknologi pembelajaran, seperti LMS, multimedia interaktif, serta teknologi immersive dan gamifikasi, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan self-efficacy siswa. Media digital ini memberikan fleksibilitas, personalisasi, dan pengalaman belajar yang kontekstual, sambil tetap mempertimbangkan prinsip psikologi pendidikan. Implementasi yang tepat tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mendukung keterampilan berpikir kritis, regulasi diri, dan kesejahteraan psikologis siswa.

Meskipun banyak manfaatnya, terdapat kesenjangan dalam penelitian, terutama terkait efek jangka panjang, pemanfaatan teknologi immersive, dan kesenjangan akses antar wilayah. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis teknologi harus memperhatikan aspek pedagogis, psikologis, dan infrastruktur, agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal dan merata. Kesimpulannya, integrasi psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran memberikan landasan yang kuat untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan bagi siswa.

REFERENSI

- [1] Adari, M. D., & Fajrina, S. (2025). Development and utilization of multimedia-based learning technology for interactive learning: A literature. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33366–33375. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/32896>
- [2] Kurniawati, A., Pardjono, P., Mutohhari, F., Nurhaji, S., & Purnomo, S. (2022). Improving self-efficacy and learning motivation through hybrid learning based Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3). <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.39289>
- [3] Martha, M., & Zulherman. (2022). Pengaruh blended e-learning system self-efficacy terhadap minat siswa menggunakan video animasi pembelajaran berdasarkan TAM. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1081–1094. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2819>
- [4] Wahyudin, Y., Mubarika, M. P., & Firmansyah, E. (2020). Implementasi e-learning untuk mengembangkan self-efficacy siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education*, 9(1), 44–55. <https://doi.org/10.23969/pjme.v9i1.2711>
- [5] Suryani, L., Seto, S. B., & Bantas, M. G. D. (2020). Hubungan efikasi diri dan motivasi belajar terhadap hasil belajar berbasis e-learning pada mahasiswa program studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 275–283. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2609>

- [6] Supardi, E., & Triansyah, F. A. (2024). Pengaruh self-efficacy dan self-regulated learning terhadap hasil belajar siswa dengan efektivitas Learning Management System sebagai variabel mediasi. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, ?(?), — (pdf).
- [7] Aswani, A., & Aswani, A. N. (2023). Efektivitas dan kesulitan belajar online terhadap antusiasme siswa dalam belajar. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 6(1). <https://doi.org/10.33369/jik.v6i1.22784>
- [8] Sel-E-Learning: Tamsik, U., Maufur, S., & Riyanto, O. (2022). Student's self-efficacy and perceptions of online learning on the use of Learning Management System. *Journal of Education Technology*, 6(1), 165–172. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.4>
- [9] Sihombing, E. J. A., & Yugopuspito, P. (2023). Pengaruh self-efficacy, technology acceptance, dan motivasi belajar terhadap prestasi akademis siswa dalam online learning di SMPK Kalam Kudus Dumai. *Journal on Education*, 5(4), 12881–12896. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2276>
- [10] Fadilah, R. N., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengaruh efikasi diri siswa terhadap hasil belajar ekonomi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 16(3). <https://doi.org/10.22437/jpe.v16i3.12978>
- [11] Selfiana, D., Najah, S., Wulandari, S., & Rifiyati, D. (2025). Efektivitas pembelajaran online terhadap motivasi belajar mahasiswa. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.502>
- [12] Sulistyawati, W., Indah, I., & Selasih, S. (2021). The influence of interactive learning media to increase learning motivation and learning outcomes for early childhood. *Journal of Education Technology and Innovation*, 7(1). <https://doi.org/10.31537/jeti.v7i1.1844>
- [13] Mahmudah, W. N., & Hermanto. (2024). Self-efficacy on mathematics learning outcomes of elementary school students: The impact of online learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 129–137. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.43030>
- [14] Nugroho, W. Y., Anggoro, S., & Setyaningsih, E. (2024). The moderating role of self-efficacy in the relationship between ICT literacy and students' self-concept in inquiry-based learning. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 9(2). <https://doi.org/10.24042/tadris.v9i2.22046>