



Penerapan Teknologi dalam Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Kelas VI SDN Barengkok 1

Siti Lutfiyani¹, Putri Yohana², Resti Wicitra^{3(*)}, Adelia Enov⁴, Sipa Ulailiah⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD, UPI Kampus Serang

Received : 7 Agus 2022

Revised : 10 Nov 2023

Accepted : 16 Des 2023

Abstract

In the 21st century, technology has an increasingly important role, especially as a trigger for student learning motivation so that they have learning skills. Skills to use technology help to get information faster and improve life skills as a working capital and educators also easily develop learning materials. Technology is also useful for students in finding, collecting, documenting, processing and transferring back teaching materials as needed. Seeing the current reality where there are still many students who are low in learning motivation will certainly affect their learning outcomes or achievements. The purpose of this research is to find out how much influence the use of technology has on students' learning motivation at SDN Barengkok 1. This research was conducted on November 16-20 2021 with the number of samples used as many as 27 grade VI students in the odd semester of the 2021/2022 class. This study uses a quantitative approach and survey research methods. The stages of the research are observation of research locations, preparation of questionnaires, distribution of questionnaires, giving learning methods to teachers, data collection, processing of research results, analysis of research results and discussion results. The results showed that after the use of technology there was an increase in the share never to 0%, often from 48% to 26% and always from 37% to 70%, while the share sometimes remained the same at 4%. Student involvement in learning also increased by 2%. So, it can be concluded that if technology is used in teaching and learning activities, the motivation and involvement of students will increase.

Keywords: Technology Use; Learning Motivation; Student Involvement

(*) Corresponding Author: restiwicitra@upi.edu

How to Cite: Lutfiyani, S., Yohana, P., Wicitra, R., Enov, A., & Ulailiah, S. (2023). Penerapan Teknologi dalam Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Kelas VI SDN Barengkok 1. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (2): 227-234.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai serangkaian interaksi antara siswa dengan guru yang berkaitan pada media pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Aprida, 2017). Titik keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran tergantung pada ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu memperoleh hasil belajar yang optimal (Khairinal, dkk, 2020). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut di antaranya ialah kurikulum, lingkungan sosial, siswa, guru, dan masih banyak lagi. Faktor tersebut dapat dilihat melalui sebuah hakikat dalam suatu pembelajaran yakni seorang guru dalam usaha sadarnya membimbing siswa agar dapat belajar sesuai pada minat yang terdapat pada peserta didik tersebut (Trianto, 2009).

Pencapaian keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa pada kegiatan belajar. Hal ini merupakan hal penting untuk dicapai dalam setiap pembelajaran. Motivasi dapat dikatakan sebagai rangkaian usaha dalam menghadirkan kondisi tertentu sehingga setiap manusia atau individu tergerak hatinya mau untuk melakukan sesuatu. Dengan adanya motivasi belajar yang tertanam pada hati siswa tersebut, akan mudah pula tergerak hatinya siswa tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. (YantokoRyan & FitrianiYulianti, 2021). Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam



pembelajaran menunjukkan berhasilnya proses pembelajaran tersebut. Dalam prosesnya siswa akan terlibat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun, dalam kenyataannya banyak peserta didik yang memiliki masalah dalam pembelajarannya. Di antaranya kurang mendapat motivasi dan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran di kelas, tidak mengerjakan tugas yang guru berikan, kurangnya partisipasi aktif dalam sebuah diskusi, tidak siap dalam menerima pembelajaran di kelas yakni sering datang terlambat, selalu menundukkan kepala atau tidur, datang terlambat dan selalu mengganggu siswa lain. Hal yang mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di antaranya ialah penggunaan teknologi pada media, metode dan teknik dalam mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat disarankan dalam rangka peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Dengan tepatnya pemilihan media belajar sebagai alat pendukung efektif, maka akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga akan dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Dikarenakan adanya permasalahan dalam penyampaian materi pembelajaran yakni kurang menariknya penggunaan media pembelajaran, penggunaan teknologi merupakan solusi terbaik yang dapat digunakan. Dapat digaris bawahi bahwasanya teknologi mempunyai potensi juga peranan penting dalam peningkatan pengetahuan siswa juga meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan teknologi. Sebagaimana menurut pendapat Izuddin yang mengungkapkan dengan menggunakan bantuan penggunaan teknologi dalam suatu kegiatan belajar membantu siswa untuk dapat melakukan kontrol dalam aktivitas belajarnya. Kemampuan teknologi untuk memberikan informasi yang dibutuhkan siswa dapat membantu dalam menggali ilmu (Izuddin, 2012).

Video pembelajaran dikatakan sebagai media pembelajaran dengan memuat unsur audio dan visual. Sebagai media pembelajaran, video mempunyai peran dan fungsi sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Pada penelitian yang diteliti oleh Sofyan Hadi pada judul “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SD” disebutkan bahwa penggunaan video pada pembelajaran merupakan inovasi yang menarik sehingga siswa tidak merasa cepat bosan saat kegiatan belajar, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya dalam penelitian yang diteliti oleh Hendra Saputra S. Adiko dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis ICT maka terjadi peningkatan hasil belajar dan juga motivasi mereka dalam belajar untuk memahami konsep terbentuknya hujan. Dengan penyajian materi melalui pemanfaatan media komputer, laptop dan LCD dalam pembelajaran IPA, siswa dapat lebih mudah memahami proses terbentuknya hujan melalui animasi yang disajikan melalui Microsoft Powerpoint.

Dilihat dari latar belakang tersebut, peneliti berniat melakukan sebuah penelitian dengan rumusan masalah “Apakah dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa kelas VI SDN Barengkok 1?”. Dengan tujuan penelitian yaitu perbaikan pembelajaran dengan penggunaan teknologi yang dapat ditiru dan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, lalu sampai sejauh mana penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan memakai metode survei. Data yang dikumpul dalam penelitian ini



menggunakan angket dan observasi dengan tujuan untuk mengetahui cara siswa memahami pelajaran dengan penerapan teknologi tersebut. Sedangkan untuk teknik menganalisis datanya meliputi proses menganalisis, menggambarkan dan meringkas kejadian yang diperoleh dari data hasil angket. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa di SDN Barengkok 1. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan kuesioner, serta sampel yang diambil yaitu 23 siswa kelas VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

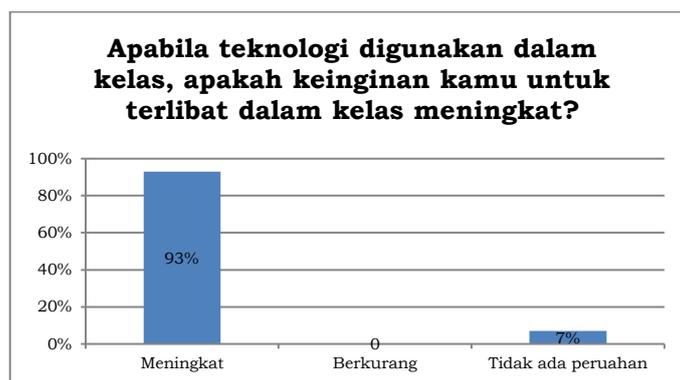
Hasil

Kegiatan observasi dilakukan di SDN 1 Barengkok yang berada di Kabupaten Serang, Banten selama lima hari pada siswa kelas VI. Di hari pertama, peneliti membagikan angket yang berisikan empat pertanyaan terkait dengan motivasi dan keterlibatan siswa dan teknologi yang digunakan. Grafik 1 menunjukkan hasil dari respon siswa terhadap pertanyaan, “Apakah kegiatan belajar dikelas sering menarik perhatianmu?”. Berdasarkan hasil dari pengisian angket, 48% siswa menganggap bahwa kegiatan belajar dikelas menarik perhatian mereka.



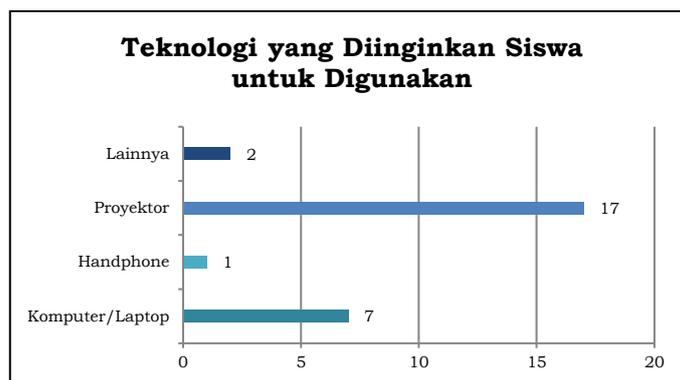
Gambar 1. Kegiatan Belajar Menarik Perhatian

Pada Gambar 1 menunjukkan hasil respon siswa terhadap pertanyaan, “Apabila teknologi digunakan dalam kegiatan kelas, apakah keinginan kamu untuk terlibat dalam kelas akan meningkat?”. Berdasarkan hasil dari pengisian angket, 93% siswa mengatakan bahwa mereka akan lebih berpartisipasi jika teknologi digunakan.



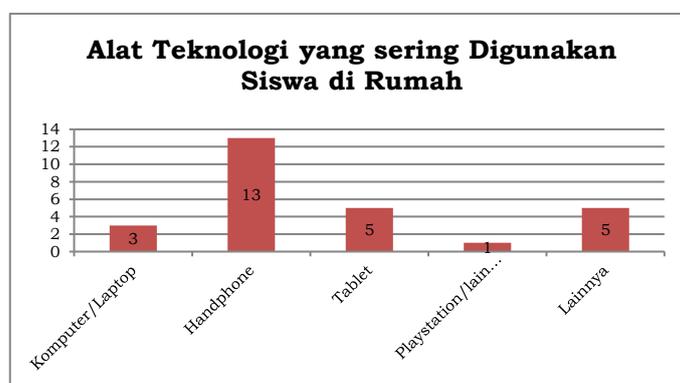
Gambar 2. Perkiraan Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Kelas

Pada Gambar 2 menunjukkan hasil respon siswa terhadap pertanyaan, “Alat teknologi apa yang ingin kamu gunakan dalam kegiatan belajar dikelas?”. Berdasarkan hasil dari pengisian angket, 17 siswa ingin menggunakan proyektor sebagai teknologi yang ingin digunakan.



Gambar 3. Alat Teknologi yang Ingin Digunakan Siswa

Gambar 3 menunjukkan hasil respon siswa terhadap pertanyaan “Alat teknologi apa yang sering kamu gunakan di rumah?”. Berdasarkan hasil dari pengisian angket, sebanyak 13 siswa menyatakan bahwa mereka sering menggunakan handphone di rumah.



Gambar 4. Alat Teknologi yang Sering Digunakan di Rumah

Setelah menganalisis hasil penyebaran angket di hari pertama, dapat kita lihat bahwa sebenarnya banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka sering merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, namun tidak menampik adanya 11% siswa yang menganggap bahwa kegiatan pembelajaran tidak pernah menarik. Sehubungan dengan Gambar 2, bahwa siswa menyatakan bahwa mungkin saja keterlibatannya dalam kelas akan meningkat apabila dalam kegiatan kelas digunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pada hari kedua sampai keempat, peneliti berkolaborasi dengan guru wali kelas VI, untuk menggunakan proyektor (Gambar 5) untuk membuktikan apakah teknologi benar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar siswa.



Gambar 5. Dokumentasi Saat Penggunaan Teknologi



Pada hari kelima, peneliti kembali memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui hasil dari setelah penggunaan teknologi diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada Gambar 6, menunjukkan hasil respon siswa pada pertanyaan “Setelah teknologi digunakan, apakah kegiatan kelas sering menarik perhatianmu?”. Hasilnya, tidak ada siswa yang menyatakan bahwa ia tidak tertarik dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selanjutnya, pada Gambar 7 menunjukkan hasil respon siswa pada pertanyaan “Setelah teknologi digunakan, apakah keinginan kamu untuk terlibat dalam kelas meningkat?”. Hasilnya menunjukkan bahwa sekitar 2% mengalami peningkatan. Pada Gambar 8 menunjukkan hasil respon siswa pada pertanyaan “Alat teknologi lain apa yang ingin kamu gunakan dalam kegiatan belajar di kelas?”. Hasilnya menunjukkan bahwa ketertarikan siswa pada alat teknologi selain proyektor bertambah.



Gambar 6. Kegiatan Belajar Setelah Penggunaan Teknologi Menarik Perhatian



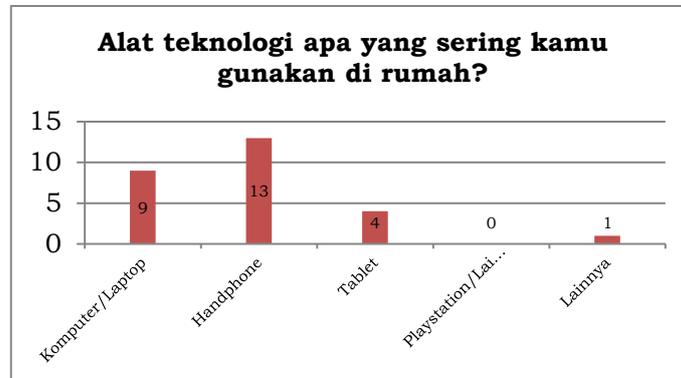
Gambar 7. Peningkatan Keterlibatan Siswa



Gambar 8. Alat Teknologi yang Ingin Digunakan Siswa

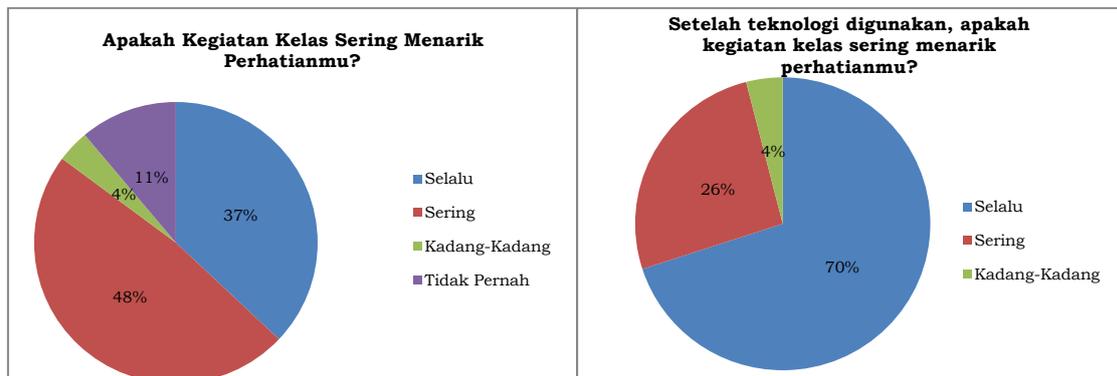


Pada Gambar 9, menunjukkan hasil respon siswa pada pertanyaan “Alat teknologi apa yang sering kamu gunakan di rumah?”. Hasilnya menunjukkan bahwa ketertarikan siswa pada alat teknologi selain proyektor bertambah.

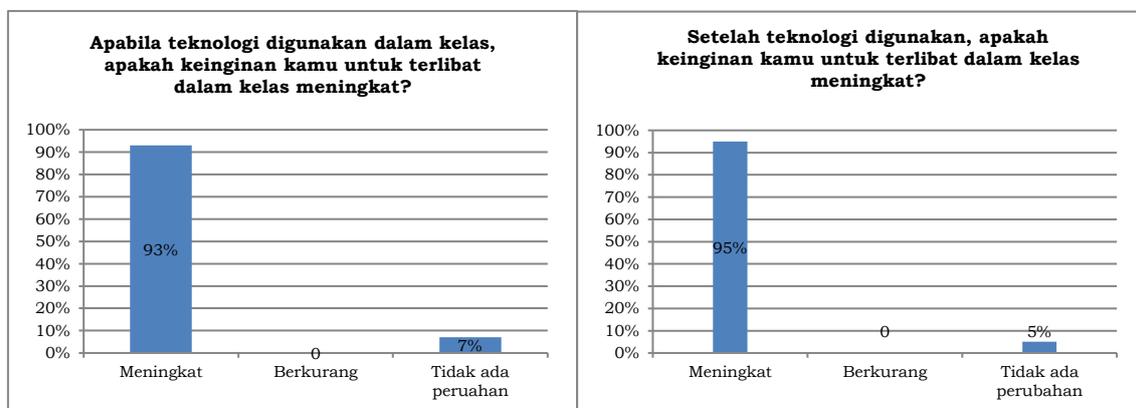


Gambar 9. Alat Teknologi yang Sering Digunakan di Rumah

Setelah dilakukan analisa terhadap kedua hasil angket instrumen penelitian yang dilakukan, untuk pertanyaan pertama dapat kita lihat bahwa respon siswa lebih positif dibandingkan observasi hari pertama. Pada pertanyaan ini dapat kita lihat bahwa setelah penggunaan teknologi dilakukan terjadi peningkatan pada bagian tidak pernah menjadi 0%, sering dari 48% menjadi 26% dan selalu dari 37% menjadi 70%, sedangkan bagian kadang-kadang tetap sama yaitu 4% (Gambar 10).



Gambar 10. Perbandingan Ketertarikan Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Teknologi di Kelas



Gambar 11. Perbandingan Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Teknologi Digunakan di Kelas



Pada pertanyaan kedua, dapat kita lihat bahwa keterlibatan siswa meningkat sebanyak 2%. Pada pertanyaan ketiga, dapat kita lihat bahwa siswa memiliki ketertarikan lebih dan berbeda setelah teknologi (proyektor) digunakan, yaitu pada bagian yang paling terlihat adalah komputer/laptop dari 7 siswa tertarik menjadi 18 siswa tertarik. Dan terakhir pada pertanyaan 4, terlihat jika ketertarikan siswa tidak terlalu berubah, handphone masih menjadi pilihan tertinggi dengan 13 siswa dan ketertarikan pada komputer/laptop menjadi 9 siswa dari yang awalnya 3 siswa (Gambar 11).

Pembahasan

Melejitnya teknologi di era *society* 5.0 menjadikan sistem informasi sebagai elemen yang penting dalam dunia pendidikan. Rasa bersaing di masa depan yang semakin menuntut kemajuan teknologi serta informasi membuat perubahan juga pada sistem pembelajaran konvensional menjadi lebih efektif dan efisien dengan sarana serta prasarana yang mendukung. Dalam mengatasi persoalan pembelajaran saat ini bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang bisa menjadi salah satu alternatif yang tepat.

Pemanfaatan teknologi sebagai sarana sumber belajar juga menjadi salah satu alasan penting agar siswa memiliki dorongan untuk bergairah dalam aktivitas belajar sehingga memunculkan rasa termotivasi pada diri siswa. Terdapat pula penelitian terdahulu yang meneliti terkait pengaruh teknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasilnya menyimpulkan bahwa adanya penggunaan teknologi maka mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang mana akan memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa. Begitu juga pada penelitian ini, hasil dari observasi dan data yang sudah diolah menunjukkan bahwa benar apabila teknologi digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, maka motivasi dan keterlibatan siswa akan bertambah tinggi.

PENUTUP

Dalam rangka mengembangkan pendidikan langkah awal yang dapat diambil yaitu dengan menaikkan mutu seorang guru atau tenaga pendidik sebagai seseorang yang turun langsung ke dalam kelas. Untuk melihat mutu suatu pembelajaran tentunya dengan memperhatikan hal-hal yang biasa terjadi dalam kelas hingga diukur dari evaluasi atau keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan yaitu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat menunjukkan berhasil atau tidaknya pembelajaran tersebut.

Keikutsertaan teknologi dalam suatu pembelajaran dapat dipastikan akan membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik di dalam kelas. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil dari observasi penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran saat menggunakan teknologi. Secara keseluruhan, siswa juga lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran ketika teknologi digunakan. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya kenaikan persentase pada setiap angket yang diberikan.

Dengan penggunaan teknologi ini nyatanya mampu memikat rasa perhatian siswa untuk aktif saat kegiatan belajar mengajar. Guru juga bisa memanfaatkan penggunaan teknologi ini disertai dengan inovasinya untuk mengolaborasikan media atau metode pembelajaran yang sesuai dan dikira dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tentunya hal ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, disarankan ke depannya untuk tenaga pendidik agar menggunakan teknologi sebagai alat dan media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 117-134.



- Caldwell, L. L., Darling, N., Payne, L. L., & Dowdy, B. (1999). "Why are You Bored?" : An Examination of Psychological and Social Control Causes of Boredom Among Adolescents. *Journal of Leisure Research*, 103-121.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Choi, H. &. (2010). The effect of context-based video instruction on learning and motivation in outline courses. *American Journal of Distance Education*, 215-227.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ellul, J. (1967). *The Technological Society (terjemahan dari bahasa*. New York: Alfred A. Knopf.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 96-102.
- Hendra, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information, Communications, and Technologies) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Akademika Jurnal Ilmiah*, 72-73.
- Hendrianto, W. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Harapan Indonesia. *Jurnal Indikator*, Volume 1 No 3.
- Izuddin, S. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 236.
- Juliandi, Y. (2014). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAS Taman Mulia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 828-840.
- Khairina, Kohar, F., & Fitmilina, D. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN Titian Teras. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 379-387.
- Pane, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 334.
- Saputra, H. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Informations, Communications, Technologies) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Akademia Jurnal Ilmiah*, 67-76.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, & Muslich, I. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Kelas VI B MIN 3 Mojokerto. *Jurnal Program Studi PGMI*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Webster, M. (2011, July 9). *Keyword Definition*. Diambil kembali dari Merriam-Webster Online Dictionary: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/search%20engine>
- Yantoko, R. D., & Fitriani, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *DIDAKTIKA*, 66-76.
- Zabir, A. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Media Penelitian Administrasi*, 90.