

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Layla Nurhasanah¹, Tiara Rahmi², Fahmi Abdul Malik³, Teofilus Ardian Hopeman⁴,
Suhaip Harumin Tarage⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Nusa Putra
Jl. Raya Cibolang No. 21 Cisaat Sukabumi 43152

layla.nurhasanah_sd23@nusaputra.ac.id tiara.rahmi_sd23@nusaputra.ac.id
fahmi.abdul_sd23@nusaputra.ac.id teofilus.ardian@nusaputra.ac.id
suhaip.harumin_sd23@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the use of technology-based learning media on improving student learning motivation at SDN 01 Lembur Sawah. Technological advances have brought about significant changes in the world of education, including in the way teachers deliver material and students receive learning. The use of technology-based learning media, such as educational videos, PowerPoint presentations, and teaching aids, is considered capable of creating a more interesting and enjoyable learning atmosphere for students. This study employs a qualitative approach with a descriptive method, where data is collected through observations in the environment of SDN 01 Lembur Sawah. The results of the study indicate that the use of technology in learning has a positive influence on students' learning motivation. Students become more active, interested, and enthusiastic in participating in learning activities. Additionally, technology-based media also assist teachers in presenting material in a more varied and easily understandable manner. Overall, technology-based learning media have great potential to enhance student learning motivation at SDN 01 Lembur Sawah if implemented appropriately and sustainably.

Keywords: *Learning media; Educational technology; Learning motivation; Students of SDN 01 Lembur Sawah; Interactive learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SDN 01 Lembur Sawah. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa menerima pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi,

seperti video pembelajaran, power point, dan alat peraga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui observasi di lingkungan SDN 01 Lembur Sawah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media teknologi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 01 Lembur Sawah apabila diterapkan secara tepat dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Teknologi Pendidikan; Motivasi Belajar; Siswa SDN 01 Lembur Sawah; Pembelajaran Interaktif.

A. Pendahuluan

Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai cara yang tersusun secara sistematis yang digunakan dalam mendesain, melaksanakan, serta mengevaluasi keseluruhan proses dari pembelajaran, serta mengkombinasi sumber-sumber belajar dengan tujuan pembelajaran bisa lebih efektif. (Purba R dkk, 2020:19 [11]). (Andi Sadriani et al.) Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia terutama di era digital saat ini. Keberadaan teknologi tentunya sudah mendominasi di berbagai kalangan masyarakat, apalagi di era 4.0 atau era industri digital seperti sekarang ini. Sudah banyak aktivitas-aktivitas masyarakat

yang memanfaatkan teknologi sebagai basis termudah dalam kehidupan mereka. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi.) (Widianto) Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Pembelajaran di sini bukan sekedar upaya untuk memberikan pengetahuan yang berorientasi pada target penguasaan materi (siswa lebih banyak menghafal dari pada menguasai keahlian) yang diberikan gurunya, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang akan dapat bermanfaat bagi dirinya dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas

pembelajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpaksaan di jelaskan oleh dalam (Ngubaidillah and Kartadie) Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran.

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampiannya. Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak yang dikembangkan. Pembelajaran dengan computer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah

untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar,
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- 3) Seluk beluk proses belajar,
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan,
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran,
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pada satu sisi, perkembangan dunia IPTEK yang

demikian mengagumkan itu memang telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. (Ngafifi) Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang berkaitan dengan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SDN 01 Lembur Sawah. Selain mengidentifikasi penyebab rendahnya minat belajar siswa serta dampaknya terhadap pencapaian akademik, penelitian ini juga merumuskan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi 3 macam, yakni: faktor Internal, faktor eksternal, faktor pendekatan belajar. (Jainiyah et al.) Teknologi adalah ilmu yang mempelajari kemampuan menciptakan alat dan proses yang membantu manusia melakukan berbagai tugas. Teknologi telah berkembang sejak manusia pertama kali menginjakkan kaki di bumi. Pada zaman prasejarah, manusia menciptakan berbagai alat untuk memenuhi kebutuhannya. (Riska Aini Putri)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardhani dan Kuswaya (2009, hlm.1.3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari Classroom Action Research, yaitu Action Research yang dilakukan di kelas. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 130) (Yasbiati et al.) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan pertama diusulkan oleh psikolog sosial Amerika bernama Kurt Lewin pada tahun 1946. Di Indonesia, action research baru diperkenalkan pada akhir tahun 1980-an. (Salsabila Huda et al.) Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Lembur Sawah, Kecamatan Kecamatan Lembur Sawah, Kabupaten Sukabumi. Pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yakni selama awal bulan Mei,

dengan subjek penelitian siswa kelas 5A yang berjumlah 40 orang.

Pengambilan data dilakukan dengan melaksanakan observasi dan pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembaran angket siswa, yang mana angket tersebut dirancang untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun dikatakan kriteria mencapai ketuntasan apabila memperoleh skor total maksimum 40 dan minimum 10.

Tabel 1. Interval kriteria motivasi belajar

Skor Total	Kategori
36 – 40	Sangat Tinggi
31 – 35	Tinggi
21 – 30	Sedang
10 – 20	Rendah

$$\text{Rata-rata Skor Kelas} = \frac{\sum \text{Skor Total Seluruh Siswa}}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-rata Kelas} = \left(\frac{\text{Rata-rata Skor Kelas}}{40} \right) \times 100\%$$

Serta untuk menganalisis data motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan rumus:

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, empat

kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: 1) perencanaan 2) pelaksanaan/tindakan 3) pengamatan 4) refleksi (Arikunto, 2011:74).

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah atau tantangan yang ada dalam konteks tertentu (misalnya, dalam pembelajaran di kelas). Peneliti kemudian merencanakan tindakan atau intervensi yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Tindakan (Action)

Pada tahap ini, tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan di lapangan, yaitu di kelas atau dalam lingkungan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pada setiap siklus ini adalah dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selama proses pembelajaran berlangsung, guru maupun peneliti mengajar menggunakan RPP yang sebelumnya telah dirancang. (Tyera et al.). Tindakan ini bisa berupa penerapan metode baru, penggunaan media pembelajaran yang berbeda, atau perubahan cara pengajaran.

3. Observasi (Observation)

Setelah tindakan dilakukan, peneliti mengamati hasilnya. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan dampak tindakan yang telah dilakukan. Pengamatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah perubahan yang diinginkan tercapai atau ada aspek yang perlu diperbaiki.

4. Refleksi (Reflection)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap data yang dikumpulkan selama observasi. Refleksi ini digunakan untuk menilai keberhasilan atau kegagalan tindakan yang dilakukan, serta untuk merencanakan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau praktik yang sedang diteliti. Refleksi dilakukan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diamati oleh observer. Refleksi bertujuan untuk mendiskusikan hasil dari pementauan proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan observasi observer. Kegiatan refleksi mendiskusikan tentang kelebihan dan kekurangan dari siklus yang telah dilakukan. (Maliasih et al.)

Penelitian dengan judul
Dampak Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Di mana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan manusia sehingga diharapkan manusia-manusia tersebut perlu mendalami untuk mengambil manfaatnya secara optimal dan mereduksi implikasi negatif yang ada. (Ananda) Pendekatan ini juga dapat digunakan untuk memahami pengalaman subjektif siswa dan guru terkait dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi motivasi belajar siswa. Penulis menggunakan metode kuantitatif, yang mana metode ini artinya suatu proses penelitian dengan menggunakan angka sebagai alat untuk menganalisis hal yang ingin penulis ketahui (Millena and Jesi). Dalam era digital dan teknologi informasi yang terus berkembang pesat, penggunaan teknologi pembelajaran telah menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan. (Nathaniela and Esfandiari. Nadya Saphira)

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi mendalam dengan guru dan siswa. Observasi ini dirancang untuk menggali informasi tentang pengalaman mereka terkait pembelajaran, motivasi, dan dukungan yang diberikan dalam konteks pendidikan. Selain itu, observasi kelas juga akan dilakukan untuk melihat interaksi antara siswa dan guru serta dinamika pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tantangan yang dihadapi oleh siswa, serta bagaimana lingkungan pendidikan di rumah dan sekolah berkontribusi terhadap motivasi belajar mereka. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan 3 siklus dengan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tindakan ini dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun ia bekerja, seperti kantor, pabrik, bank, sekolah, rumah sakit, dan lainnya. (Machali)

Penelitian ini berusaha untuk memahami esensi pengalaman siswa terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan bagaimana pengalaman ini memengaruhi motivasi belajar mereka. (Ananda) Subjek penelitian siswa SDN 01 Lembur Sawah kelas 5 yang jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar. Hasil dari observasi akan disesuaikan dengan jenis penelitian dan kedalaman data yang akan kita diperoleh karena dalam penelitian kuantitatif, kualitas data lebih diutamakan daripada kuantitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada intinya terdiri dari empat langkah sebagaimana model Kurt Lewin. PTK bertujuan untuk mengubah sivitas akademika dan situasi tempat penelitian berlangsung ke arah perbaikan. (Prihantoro and Hidayat) Model PTK Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (planning) pada tahap ini yaitu menyusun rencana yang akan dilakukan untuk meningkatkan, memperbaiki atau perubahan sikap

dan perilaku sebagai solusinya. (2) tindakan (action) segala sesuatu yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk peningkatan, perbaikan atau perubahan yang diinginkan pada siswa. (3) pengamatan (observing) yaitu melakukan pengamatan terhadap hasil dan dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan kepada siswa, dan (4) refleksi (reflecting) pada tahap keempat ini, peneliti melihat, mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang sudah dilakukan untuk nanti akan di revisi terhadap rencana sebelumnya. (Eriska et al.)

Plan (Rencana) merupakan serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan atas problem yang dihadapi di kelas. Tindakan (act) adalah tindakan yang dikendalikan, yang diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan, pemahaman, kerjasama, dan meningkatkan situasi atau suasana pembelajaran ke arah yang lebih baik. Observasi (observe) merupakan upaya mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subyek yang dilakukan secara

terukur, fleksibel dan terbuka. Refleksi (reflect) merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali atas tindakan yang telah dilakukan terhadap subyek penelitian dan telah dicatat dalam observasi.

Setelah tahap refleksi, jika diperlukan, proses ini akan diulang lagi dengan perencanaan baru untuk meningkatkan hasil pembelajaran atau kondisi yang lebih baik. Proses ini bersifat siklus yang dapat diulang berulang kali untuk mencapai perbaikan yang lebih berkelanjutan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3 merujuk pada tahapan yang berulang dalam proses penelitian untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Konsep dasar penelitian tindakan Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: a) perencanaan (planning), b) tindakan (acting), c) pengamatan (observing), dan d) refleksi (reflecting). (Misna Ariani) Siklus 1 dimulai dengan identifikasi masalah dalam proses pembelajaran, kemudian dirancang tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Setelah

tindakan dilaksanakan, dilakukan observasi dan refleksi guna mengetahui hasil dan kendala yang muncul. Berdasarkan hasil refleksi Siklus 1, dilakukan perbaikan tindakan yang dituangkan dalam Siklus 2 dengan tahapan yang sama. Jika pada Siklus 2 masih ditemukan kekurangan, maka dilanjutkan ke Siklus 3 sebagai upaya penyempurnaan. Ketiga siklus ini dilakukan secara berkesinambungan hingga diperoleh hasil yang optimal terhadap permasalahan yang diteliti.

Tahapan dalam siklus I

Pada tahap perencanaan, para peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang di khususkan untuk merancang bahan ajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pada kegiatan ini menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah. Tahap ini bagi peneliti sangat penting karena menentukan arah fokus dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti juga mempertimbangkan berbagai sumber daya yang diperlukan, seperti bahan terbuka, media pembelajaran yang di perlukan saat pembelajran berlangsung. Pada tahap perencana

ini berusaha untuk menciptakan lingkunagan belajar yang dapat menginspirasi rasa ingin tahu siswa.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Dalam hal ini, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah yang dipadukan dengan media pembelajaran visual seperti gambar, video pendek, atau lembar informasi interaktif yang relevan dengan materi IPAS. Peneliti menyampaikan materi secara sistematis, memberikan penjelasan yang mudah dipahami, serta menyisipkan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk mendorong partisipasi siswa. Selain itu, peneliti juga membagikan bahan ajar yang telah disiapkan untuk membantu siswa memahami isi materi secara lebih mendalam.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa. Observasi dilakukan dengan mencatat bagaimana siswa merespons penyampaian materi, sejauh mana mereka memperhatikan, mencatat, dan menjawab pertanyaan. Peneliti juga mengamati apakah media

pembelajaran yang digunakan efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman mereka. Data observasi dikumpulkan melalui catatan lapangan, hasil kerja siswa, serta umpan balik lisan yang diberikan siswa selama proses pembelajaran.

Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi terhadap proses yang telah dijalankan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis data observasi dan mengevaluasi apakah pembelajaran dengan metode ceramah dan media visual berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Guru juga mengevaluasi keaktifan siswa, efektivitas bahan ajar, dan hambatan-hambatan yang muncul selama pembelajaran. Jika ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, guru memberikan lembar angket untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa

Pretest

No	Siswa	Total Skor	Kategori
1	S-001	27	Sedang
2	S-002	26	Sedang

3	S-003	27	Sedang
4	S-004	25	Sedang
5	S-005	32	Tinggi
6	S-006	26	Sedang
7	S-007	25	Sedang
8	S-008	26	Sedang
9	S-009	30	Tinggi
10	S-010	24	Sedang
11	S-011	28	Sedang
12	S-012	18	Rendah
13	S-013	18	Rendah
14	S-014	25	Sedang
15	S-015	18	Rendah
16	S-016	24	Sedang
17	S-017	25	Sedang
18	S-018	22	Sedang
19	S-019	23	Sedang
20	S-020	30	Tinggi
21	S-021	25	Sedang
22	S-022	23	Sedang
23	S-023	30	Tinggi
24	S-024	24	Sedang
25	S-025	28	Sedang
26	S-026	24	Sedang

27	S-027	31	Tinggi
28	S-028	28	Sedang
29	S-029	28	Sedang
30	S-030	21	Sedang
31	S-031	20	Sedang
32	S-032	22	Sedang
33	S-033	26	Sedang
34	S-034	25	Sedang
35	S-035	32	Tinggi
36	S-036	25	Sedang
37	S-037	24	Sedang
38	S-038	24	Sedang
39	S-039	24	Sedang
40	S-040	30	Tinggi

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Angket

Aspek	Nilai
Skor terendah	18
Skor tertinggi	32
Rata rata	25,32
Jumlah siswa yang tidak termotivasi	33
kategori	Kurang

Tujuan dari Siklus I adalah untuk melakukan perubahan awal dalam pembelajaran berdasarkan perencanaan yang dilakukan. Setelah refleksi, guru dapat mengetahui apakah tindakan tersebut efektif atau perlu dilakukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus 2 dalam PTK adalah siklus lanjutan yang dilakukan setelah Siklus I. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi dari Siklus I, peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam perencanaan, tindakan, dan pengamatan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Tahapan dalam Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti menyusun perencanaan baru yang lebih efektif dengan memperhatikan hambatan-hambatan yang terjadi sebelumnya. Pada siklus pertama siswa terlihat kurang aktif dan belum memahami materi secara menyeluruh, maka peneliti menyesuaikan metode demonstrasi dengan menyisipkan sesi tanya jawab terbimbing. Selain itu, media pembelajaran diperbarui agar lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar siswa, yaitu dengan

menambahkan video animasi, dan simulasi visual sederhana yang berkaitan dengan materi IPAS.

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah diperbaiki. Pada kali ini, penyampaian materi menggunakan metode demonstrasi sebagai inti, namun kali ini lebih komunikatif dengan interaksi dua arah, serta melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Peneliti menggunakan media baru yang lebih menarik seperti menayangkan simulasi visual sederhana dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencatat serta bertanya. Dalam pelaksanaannya, peneliti juga memberikan contoh konkret dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami.

Selama pembelajaran, guru kembali mengamati aktivitas dan respon siswa. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung, dan hasil diskusi siswa setelah pembelajaran. Fokus observasi pada siklus ini adalah melihat apakah perbaikan strategi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta apakah

media pembelajaran yang digunakan lebih efektif dari sebelumnya.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan analisis terhadap seluruh data hasil observasi. Refleksi dilakukan dengan membandingkan hasil Siklus II dengan Siklus I, baik dari segi pemahaman siswa, keaktifan dalam kelas, maupun efektivitas penggunaan media. Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka tindakan dianggap berhasil dan proses PTK dapat diselesaikan. Namun, dikarenakan masih ditemukan kekurangan, peneliti dapat merancang siklus berikutnya sebagai tindak lanjut. Refleksi ini menjadi dasar untuk menyempurnakan proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan hasil dari Siklus I, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Dikarenakan hasil pada Siklus II kurang memadai, maka siklus berikutnya perlu diteruskan.

Tahapan dalam siklus III

Mengacu pada hasil evaluasi Siklus II yang menunjukkan

peningkatan namun belum mencapai target ketuntasan klasikal yang diharapkan, maka diberlakukan kembali tindakan siklus ke III dengan siswa yang mendapat efek dari tindakan ini adalah secara keseluruhan jumlah siswa yaitu 40 siswa yang mendapat efek dari tindakan yang diberlakukan.

Pada Siklus III, peneliti melakukan perencanaan lanjutan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Fokus utama perencanaan ini adalah menyempurnakan pendekatan pembelajaran yang telah menunjukkan efektivitas pada Siklus II, seperti memperkuat komunikasi dua arah, meningkatkan kualitas media pembelajaran, dan memberikan ruang lebih besar untuk keterlibatan aktif siswa.

Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih matang dan percaya diri. Metode yang di gunakan pembelajaran berbasis demonstrasi animasi dan simulasi interaktif dengan teknik-teknik komunikasi yang melibatkan siswa, seperti pertanyaan reflektif, pemetaan konsep secara

visual, serta pemanfaatan teknologi. Peneliti juga memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pemahamannya secara langsung melalui diskusi dan presentasi singkat. Semua kegiatan dilakukan secara terarah dan dinamis, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merespons pembelajaran dengan sangat positif. Mereka terlihat lebih fokus, berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPAS. Peneliti mencatat bahwa keaktifan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. (Salomo Leuwol et al.) Demonstrasi dan diskusi menunjukkan hasil yang menggembirakan, di mana sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar dan menyampaikan gagasan secara logis.

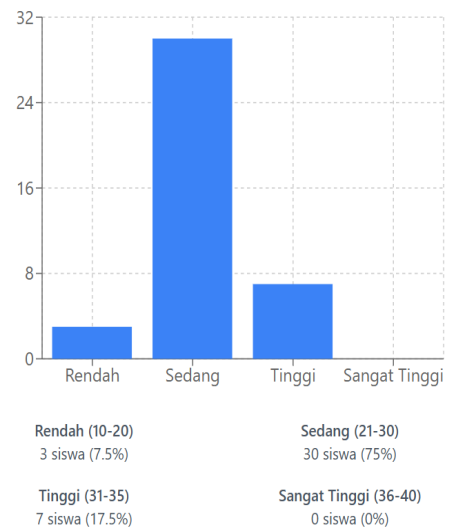
**Tabel 4. Rekapitulasi Pretest dan
Post test Motivasi Belajar
Siswa**

Aspek	Nilai	
	Pretest	Post test
Skor terendah	18	31
Skor tertinggi	32	39
Rata rata	25,32	36,0
Jumlah siswa yang tidak termotivasi	33	0
Kategori	Kurang	Sangat tinggi

Refleksi pada akhir Siklus 3 menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan telah mencapai hasil optimal. Masalah yang muncul pada siklus sebelumnya sudah teratasi, dan tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, Siklus 3 dinyatakan berhasil dan menjadi siklus terakhir dalam pelaksanaan PTK ini. Keberhasilan ini menjadi dasar untuk menerapkan strategi yang sama pada pembelajaran selanjutnya dan sebagai kontribusi dalam peningkatan mutu proses belajar-mengajar.

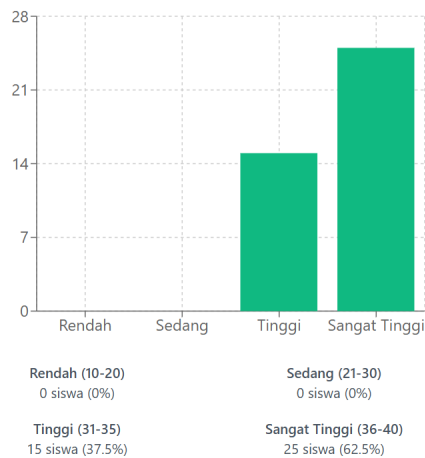
Gambar 1. Distribusi Kategori Motivasi Belajar - Pretest

Distribusi Kategori Motivasi Belajar - Pretest (40 Siswa)



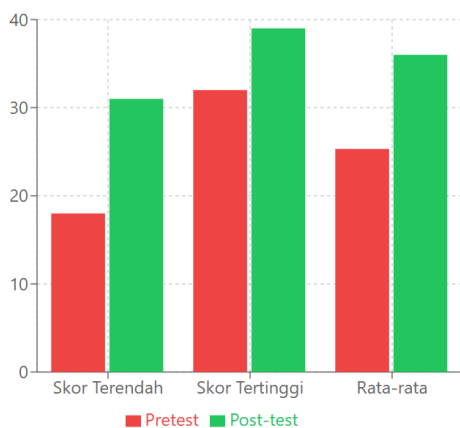
Gambar 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar – Posttest

Distribusi Kategori Motivasi Belajar - Post-test (40 Siswa)



Gambar 3. Perbandingan Skor Motivasi Belajar (Pretest – Posttest)

Perbandingan Skor Motivasi Belajar (Pretest vs Post-test)



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di

SDN 01 Lembur Sawah terhadap 40 siswa kelas 5A, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan, dimana rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 25,32 (kategori kurang) pada pretest menjadi 36,0 (kategori sangat tinggi) pada post-test. Peningkatan ini mencapai 42% dan berhasil mengubah kondisi dimana seluruh siswa (100%) mencapai kategori motivasi tinggi atau sangat tinggi, dengan 25 siswa (62,5%) berada pada kategori sangat tinggi.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi melalui tiga siklus PTK terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran, terutama setelah implementasi metode demonstrasi dengan animasi dan simulasi interaktif pada siklus ketiga. Media teknologi seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi visual tidak hanya membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih

baik, tetapi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan mudah dipahami. Media pembelajaran tentunya membawa peran, seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada msiswa di kelas. (Rohman and Susilo) Hal ini menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dengan pendekatan yang tepat dan sistematis, karena pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya fokus pada bahan ajar yang sudah dirancang, namun dengan menerapkan metode pembelajaran ini membuat siswa lebih banyak yang aktif berpartisipasi, sehingga perkembangan karakteristik siswa terhadap pembelajaran ada perubahan, siswa tidak terlihat membosankan ketika pembelajaran berlangsung tetapi siswa terlihat

meyukai dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Klaim bahwa teknologi dapat memberikan perubahan lebih cepat dibanding hal lainnya dalam sejarah manusia seringkali membawa rasa urgensi, mendesak kita untuk mengikuti perubahan dan meningkatkan kekhawatiran bahwa beberapa masyarakat kita tertinggal. (Nursyam)

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi. "Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik." *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, vol. 6, no. 1, 2017, pp. 69–83.
- Andi Sadriani, et al. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, vol. 1, 2023, pp. 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Eriska, et al. "Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 1, 2023, pp. 20–27, <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.224>.
- Jainiyah, Jainiyah, et al. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, vol. 2, no. 6, 2023, pp. 1304–09, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6>.

284.
Machali, Imam. "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?" *Indonesian Journal of Action Research*, vol. 1, no. 2, 2022, pp. 315–27, <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.
- Maliasih, et al. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments Dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA." *Jurnal Profesi Keguruan*, vol. 3, no. 2, 2017, pp. 222–26.
- Millena, Renita, and Tia Jesi. "Jurnal Analisis Pendapatan Negara Indonesia Kota Bogor Provinsi Jawa Barat Dengan Metode Kuantitatif." *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, vol. 4, no. 2, 2021, pp. 1004–09, <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.450>.
- Misna Ariani, Hj. "Evaluasi Kinerja Tenaga Pendidik Melalui Classroom Action Research." *Jurnal GeoEkonomi*, vol. 12, no. 1, 2021, pp. 53–66, <http://jurnal.fem.uniba-bpn.ac.id/index.php/geoekonomi>.
- Nathaniela, Hilda, and Esfandiari. Nadya Saphira. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, vol. 1, no. 1, 2023, pp. 1–6.
- Ngafifi, Muhamad. "Advances in Technology and Patterns of Human Life in Socio-Cultural Perspective." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* Vol 2, No.1 (January), 34-36." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, vol. 2, no. 1, 2014, pp. 33–47.
- Ngubaidillah, Ahmad, and Rikie Kartadie. "Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Siswa Kelas Xi Di Sma Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 35, no. 2, 2018, pp. 95–102, <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i2.15060>.
- Nursyam, Aisyah. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, vol. 18, no. 1, 2019, pp. 811–19, <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.
- Prihantoro, Agung, and Fattah Hidayat. "Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS." *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 9, no. 1, 2019, pp. 49–60, https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index.
- Riska Aini Putri. "Pengaruh Teknologi Dalam Perubahan Pembelajaran Di Era Digital." *Journal of Computers and Digital Business*, vol. 2, no. 3, 2023, pp. 105–11, <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>.
- Rohman, M. Ghofar, and Purnomo Hadi Susilo. "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda." *Jurnal Reforma*, vol. 8, no. 1, 2019, p. 173, <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>.
- Salomo Leuwol, Ferdinand, et al.

- “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah.” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, vol. 10, no. 3, 2023, pp. 988–99, <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>.
- Salsabila Huda, Bela, et al. “Sejarah Dan Perkembangan Penelitian Tindakan Di Indonesia.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 1, no. 3, 2023, pp. 313–22.
- Tyera, Losicha, et al. “Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2022, pp. 112–23, <https://doi.org/10.56248/educativov1i1.18>.
- Widianto, Edi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching*, vol. 2, no. 2, 2021, p. 213, <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- Yasbiati, Yasbiati, et al. “Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibeureum.” *Jurnal Paud Agapedia*, vol. 1, no. 1, 2017, pp. 20–29, <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>.