

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK

Januar Barkah
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial
Universitas Indraprasta PGRI
Email: januar.barkah@unindra.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini berupaya untuk melihat bagaimana pengaruh antara media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar Sejarah peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, simpulannya menunjukkan $t_{hitung} = 4,853$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,984$ maka dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $4,853 > 1,984$ dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 dan jumlah $n = 103$. Dari t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar peserta didik. Diketahui koefisien determinasi adalah sebesar 18,9% Sisa 81,1% dipengaruhi variabel lain diluar judul penelitian. Hasil-hasil yang dicapai ini mengindikasikan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Sejarah peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi Informasi, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik mampu mewujudkan perubahan perilaku pada diri peserta didik sebagaimana tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar tujuan pendidikan bisa tercapai, perlu diperhatikan segala sesuatu yang mendukung keberhasilan program pendidikan itu. Banyak faktor yang menunjang keberhasilan tujuan pendidikan, salah satunya adalah keberhasilan dalam

proses pembelajaran. Untuk itu perlu sekali dalam proses pembelajaran diciptakan suasana yang kondusif, agar siswa benar-benar tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan usaha menciptakan suasana kondusif, media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, *medium*, yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail* atau *wasilah* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sementara itu, pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Mata pelajaran Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Menurut peserta didik mata pelajaran Sejarah tidak menarik dan membosankan karena hanya berisi cerita atau hafalan tentang tanggal-tanggal. Selain itu, pada umumnya pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran. Belum semua pendidik mampu memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah seperti laptop, infokus, LCD, maupun media pembelajaran berbasis internet atau *e-learning*. Oleh karena itu peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mempelajari Sejarah. Melihat hal ini perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah agar menarik minat peserta didik, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media berbasis teknologi informasi mau tidak mau harus digunakan, apalagi pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Kondisi saat ini mengharuskan guru dan peserta didik memanfaatkan teknologi informasi seoptimal mungkin, karena pada saat ini tidak memungkinkan melakukan pembelajaran secara tatap muka atau luring. Segala kegiatan pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Hal tersebut menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Guru dan peserta didik harus bisa beradaptasi dengan kondisi saat ini yang menuntut kemampuan untuk menguasai media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan media teknologi informasi bukan tanpa kendala, banyak kendala yang dihadapi oleh guru

dan peserta didik. Masih banyak guru yang belum familiar dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran online, masih banyak guru yang tidak bisa mengoperasikan aplikasi-aplikasi tersebut, kurang bimbingan guru, koneksi yang tidak lancar, tidak punya gawai, tidak bisa akses aplikasi belajar online, kurang dampingan orang tua dan lain-lain. Hal-hal tersebut membuat motivasi belajar peserta didik berkurang.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik”.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu disatu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary dalam Rusman, dkk. (2013) berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis. Sementara itu, *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Roger dalam Rusman, dkk. (2013) “teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan”. Teknologi adalah alat bantu yang digunakan manusia.

Sementara itu, Jacques Ellul dalam Rusman, dkk. (2013) mendefinisikan teknologi sebagai “keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia”. Menurut Anglin (1991) “teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan menyistem untuk memecahkan masalah”. Sedangkan menurut Vaza dalam Rusman, dkk. (2013) “teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional”. Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah cara manusia menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah.

Seiring perkembangan teknologi, dalam bidang informasi juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dimana arus informasi masuk secara tak terbendung. Menurut Rusman, dkk. (2013) “Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan”. Informasi merupakan hasil pengolahan data yang memberikan makna dan memiliki manfaat.

Ciri-ciri informasi yang berkualitas menurut Lc.Leod dalam Rusman, dkk. (2013) ada empat, yaitu: (1) akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya; (2) tepat waktu, artinya informasi harus tersedia / ada pada saat informasi diperlukan; (3) relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan; (4) lengkap, artinya

informasi harus diberikan secara utuh tidak setengah-setengah.

Jenis-jenis informasi meliputi:

- a. *Absolute Information*, yaitu jenis informasi yang disajikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan penjelasan lebih lanjut.
- b. *Substitutional Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk kepada kasus di mana konsep informasi digunakan untuk sejumlah informasi.
- c. *Philosophic Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang menghubungkan informasi pada pengetahuan dan kebijakan.
- d. *Subjective Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan perasaan dan emosi manusia.
- e. *Objective Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk pada karakter logis informasi tertentu.
- f. *Cultural Information*, yaitu informasi yang memberikan tekanan pada dimensi kultural.

Menurut Lucas dalam Rusman, dkk. (2013) “teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data”. Teknologi informasi merupakan sistem pengolahan informasi sehingga menghasilkan data yang dapat ditampilkan.

Menurut Wardiana dalam Rusman, dkk. (2013) menyatakan teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang merupakan aspek strategis untuk pengambilan keputusan.

Sementara itu, menurut Hariyadi dalam Rusman, dkk. (2013) menyatakan bahwa teknologi informasi diartikan sebagai teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan-dorongan kuat untuk menciptakan teknologi baru yang dapat mengatasi kelambatan manusia mengolah informasi.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu.

2. Motivasi Belajar

Sebelum membicarakan tentang motivasi belajar, dalam kesempatan ini penulis akan menyampaikan pengertian motivasi terlebih dahulu. Motivasi menurut Purwanto (2010) adalah “pendorongan”; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Vroom dalam Purwanto (2010) “motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki”. Disini motivasi berarti proses pemilihan terhadap sesuatu yang diinginkan oleh seseorang.

Sedangkan menurut Sardiman (2016) menyatakan bahwa “seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi”. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa lebih bersemangat

dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Sejalan dengan Sardiman, Mc Donald dalam Kompri (2016) menyatakan “motivasi adalah suatu perubahan energy didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energy dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis, yaitu: (1) motivasi intrinsik, dan (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri orang yang bersangkutan. Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila dalam diri ada dorongan dan kemauan untuk belajar. (Nashar, 2004)

Motivasi belajar merupakan hal yang wajib diberikan oleh pendidik kepada peserta didik karena dengan adanya motivasi peserta didik tertarik untuk melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan metoda kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi pengaruh antar variabel yang diteliti. Pada metode korelasi, hubungan antar variabel yang diteliti dan dijelaskan. hubungan yang dicari ini disebut korelasi. Jadi metode korelasi untuk mencari hubungan diantara variabel independen dengan variabel dependen.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner untuk mengumpulkan data kualitatif dan dikuantifikasi menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert. Teknik pengambilan data sebagai berikut:

Penelitian lapangan yaitu dengan melakukan penelitian langsung SMA Kartika VIII-1 Jakarta. Guna mengumpulkan data-data dan informasi mengenai media pembelajaran berbasis teknologi informasi, motivasi belajar Sejarah SMA Kartika VIII-1 Jakarta. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner.

HASIL PENELITIAN

Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	25,394	3,572	
	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)	,517	,106	,435

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Sejarah (Y)

Persamaan regresi linier sederhana adalah $X = 25,394 + 0,517$.

Correlations			
		Motivasi Belajar Sejarah (Y)	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)
Pearson Correlation	Motivasi Belajar Sejarah (Y)	1,000	,435

	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)	,435	1,000
Sig. (1-tailed)	Motivasi Belajar Sejarah (Y)	.	,000
	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)	,000	.
N	Motivasi Belajar Sejarah (Y)	103	103
	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)	103	103

Uji Korelasi antara Variabel X dengan variable Y mengasilkan rhitung sebesar 0,435 lebih besar dari rtabel untuk 103 orang sebesar 0,194 atau $0,435 > 0,194$.

Coefficients ^a		
Model	t	Sig.
1 (Constant)	7,109	,000
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)	4,853	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Sejarah (Y)

rhitung sebesar 4,853 lebih besar dari ttabel untuk 103 orang sebesar 1,984 atau yaitu $4,853 > 1,984$.

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,435 ^a	,189	,181	3,24450

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X)

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Sejarah (Y)

Diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,189.

PEMBAHASAN

Persamaan regresi linier sederhana adalah $X = 25,394 + 0,517Y$. Nilai konstanta sebesar 25,394 merupakan nilai konstanta (a) menyatakan bahwa kalau $X = 0$, maka nilai $Y = 25,394$. Jika nilai variabel X adalah 0 maka dapat dipastikan nilai Y adalah 25,394. Nilai koefisien regresi variabel Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X) terhadap variabel Motivasi Belajar Sejarah (Y) adalah sebesar 0,517. Hal ini berarti jika variabel Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (X) naik 1 satuan akan meningkatkan variabel Motivasi Belajar Sejarah sebesar 0,517.

Uji Korelasi antara Variabel X dengan variabel Y menghasilkan r hitung sebesar 0,435 lebih besar dari r_{tabel} untuk 103 orang sebesar 0,194 yang berarti terdapat hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan motivasi belajar Sejarah peserta didik.

Untuk uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 4,853 lebih besar dari t_{tabel} untuk 103 orang sebesar 1,984 atau yaitu $4,853 > 1,984$, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar Sejarah peserta didik pada SMA Kartika VIII-1 Jakarta.

Diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,189, yang artinya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar Sejarah belajar peserta didik pada SMA Kartika VIII-1 Jakarta sebesar 18,9%, sedangkan sisanya sebesar 81,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar judul penelitian.

Dengan demikian hipotesis dapat dibuktikan, H_0 : ditolak dan H_a : diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang positif antara variabel X (media pembelajaran berbasis teknologi informasi) terhadap variabel Y (motivasi belajar Sejarah peserta didik) peserta didik pada SMA Kartika VIII-1 Jakarta.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,853$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,984$ maka dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $4,853 > 1,984$ dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 dan jumlah $n = 103$. Dari t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar peserta didik. Diketahui koefisien determinasi adalah sebesar 18,9% Sisa 81,1% dipengaruhi variabel lain diluar judul penelitian.

Hasil-hasil yang dicapai ini mengindikasikan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Sejarah peserta didik SMA Kartika VIII-1. Hasil ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi ketika mengajar sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar Sejarah peserta didik agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anglin, J. G. (1991). *Instructional Technology, Past Present and Future*. Colorado: Libraries Unlimited Inc.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta, Dellia Press.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, Deni, K., dan Cepi, R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas*

Guru. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sardiman, A. M. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

