PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TABLET BERBASIS QR-CODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 REJOSO

Binti Aisah[1], Ulhaq Zuhdi[2]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
[1]ppg.bintiaisah83@program.belajar.id, [2]ulhaqzuhdi@unesa.ac.id ,

ABSTRACT

Learning is very meaningful for students, learning requires learning media, learning resources and appropriate learning methods to be applied by teachers to achieve learning objectives. This research is a Classroom Action Research (PTK). This class action research was conducted in class IV of SDN 1 Rejoso which aims to see the effect of using tablet for learning media on students' learning interest. Based on the data in table 1 above, it can be concluded that the data from the pretest control class has a minimum pretest value of 48, a maximum pretest value of 81, a mean value of 62.89 and a standard deviation value of 9.8. Based on the table. 2 above it can be concluded that the data from the control class pretest has a minimum pretest value of 48, a maximum pretest value of 81, a mean value of 65.89 and a standard deviation value of 9.1. Based on the MANOVA test, a significance value of 0.5 was obtained. If the sign value is less than 0.5 then Ho is rejected, then Ha is accepted which shows the influence of the learning media used. Based on the research conducted, there is a good effect on the results of the application of video learning media, quizzes, games and reflection by scanning barcodes. Good student enthusiasm will give good results, if students are enthusiastic about participating in learning then they will understand what is being learned can also provide motivation and interest in learning so that student learning outcomes can increase

keywords: learning media, classroom action research, elementary school.

ABSTRAK

Pembelajaran sangat berarti bagi siswa, Pembelajaran memerlukan adanya media pembelajaran, sumber belajar dan metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Rejoso yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan tablet sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan data tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretes kelas kontrol terdapat nilai minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean 62,89 dan nilai standart deviasi 9,8. Berdasarkan tabel. 2 diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretes kelas kontrol terdapat nilai minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean 65,89 dan nilai standart deviasi 9,1. Berdasarkan uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,5. Nilai tanda yang kurang dari 0,5 maka Ho ditolak, maka Ha diterima yang menunjukan adanya pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan adanya pengaruh hasil yang baik dari diterapkannya media

pembelajaran video, kuis, game dan refleksi dengan melakukan scan barcode. Antusias siswa yang baik akan memberikan hasil yang baik, jika siswa bersemangat mengikuti pembelajaran maka mereka akan paham apa yang dipelajari juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Penelitian tindakan kelas, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan yang dilakukan guru agar dapat mengajar siswa dan memperoleh materi pelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sesuai lingkungan belajar dilakukan secara sistematis juga saling mempengaruhi berdasarkan pendapat Mujtahidin (2014: 6). Metode belajar di SDN 1 Rejoso dilakukan secara luring di dalam ruang kelas. Namun jika untuk mengingatkan tugas dan lainnya guru berkomunikasi melalui whatsapp group. Misalkan jika guru ingin mengirimkan link youtube atau link google form maka guru akan mengirimkan di grup whatsapp kelas IV SDN 1 Rejoso.

Menurut S. Nasution, kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran. Kurikulum yang di terapkan di SDN 1 Rejoso yaitu kurikulum merdeka untuk kelas I dan IV. Sedangkan kelas II,III,V,VI menggunakan kurikulum tematik. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu kurikulum yang ada di Indonesia, kurikulum ini mengacu pada standar nasional pendidikan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Latar belakang terciptanya program merdeka belajar yaitu banyaknya orangtua yang mengeluh pada sistem pendidikan nasional selama ini, di mana potensi siswa hanya diukur dengan nilai tertentu.

Sehingga diharapkan program ini dapat mengubah sistem

pendidikan Indonesia lebih baik lagi. Tujuan kurikulum merdeka yaitu :

1.Menciptakan Pendidikan yang Menyenangkan.Menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru. Kurikulum ini menekankan pendidikan Indonesia pada pengembangan aspek ket-erampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia.

2.Mengejar Ketertinggalan Pembelajaran Salah satu tujuan kurikulum merdeka adalah mengejar ketertinggalan pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi covid-19. Kurikulum ini dibuat dengan tujuan agar pendidikan di Indonesia bisa seperti di negara maju, yang mana siswa diberi kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran.

3. Mengembangkan Potensi Peserta Didik Tujuan kurikulum merdeka selanjutnya, yaitu mengembangkan potensi peserta didik. Kurikulum ini dibuat sederhana dan fleksibel sehingga pembelajaran akan lebih mendalam.

Manfaat Kurikulum Merdeka membebaskan para siswa untuk me-nyesuaikan dengan apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka butuhkan, sehingga bisa dikatakan bagus bagi para siswa yang memilih tanpa adanya tekanan sehingga pembelajaran yang dilalui akan berjalan penuh semangat karena dilandasi dengan bakat dan minat para siswa. Implementasi Kurikulum di desain untuk menghasilkan perubahan kualitas pembelajaran siswa agar sesuai tujuan pendidikan. Berarti implementasi kurikulum adalah proses perubahan untuk memperoleh hasil yang mendekati pencapaian tujuan pendidikan ideal.

Berdasarkan hal tersebut, semua kerja kurikulum, sejak dari rancangan, im-plementasi dan evaluasi, merupakan peru-bahan siklus dalam Zahro (2020: 202). Artinya, implementasi kurikulum, baik yang lama apalagi yang baru, adalah perubahan, bukan hanya perubahan konten kurikulum atau proses pembelajaran saja, tetapi juga perubahan personal, sosial dan proffesional, karena implementasi kurikulum mengubah persepsi, filosofi, sikap, nilai dan praktik pendidikan guru dalam kelas.

Media pembelajaran menurut Musfiqon dalam Fitri (2020: 15) adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk me-mahami materi sebagai betuk perantara guru dengan siswa berbentuk fisik dan non fisik.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis, diantaranya: buku, internet, gambar, video, lagu, media interaktif, lingkungan sekitar dan juga benda yang dapat dilihat ataupun diamati. Pada proses pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung pengetahuan dan keterampilan siswa. Media tidak hanya buku tematik saja namun juga ada banyak lainnya yang dapat membantu dan memudahkan siswa belajar.

Motivasi belajar Pengertian Moti-vasi berawal dari kata “motif”, motif dapat diartikan aktif saat melakukan sesuatu, hal ini dirasa mempunyai kebutuhan cukup mendesak untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan sebuah usaha yang mengarah pada dorongan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah suatu bentuk usaha yang dirasa mendesak dan memiliki peran didasari kemauan sendiri dalam upaya untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Rohmah, 2012 : 256), salah satunya dengan memberi angka. Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Anggapan yang paling utama dalam belajar justru dengan pemberian angka/nilai yang baik, sehingga ada upaya dari siswa untuk mendapat nilai baik guna mendapat pengakuan dari orang lain. Selain itu, bentuk lain motivasi dapat dilakukan dengan adanya saingan atau kompetisi. Saingan atau kompetensi dapat digunakan untuk mendorong belajar siswa. Persaingan dapat dilakukan secara individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Perilaku bersaing secara individu akan menanamkan rasa percaya diri dan bila berkelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama. Adapun pemberian pujian menjadi bentuk motivasi yang turut mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pujian merupakan bentuk dorongan positif yang mengarahkan siswa pada tindakan yang tengah dilakukan. Pujian menjadikan motivasi, dengan pemberian harus tepat. Pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar. Terakhir bentuk motivasi yang dianggap penting dan perlu perhatian saat di sekolah yakni mengetahui minat siswa. Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat.

Berdasarkan hasi wawancara dengan"Ibu Susi selaku guru kelas IV di SDN 1 Rejoso"pada 24 Mei 2023 diperoleh informasi yang berkaitan dengan potensi atau faktor pendukung yang terdapat di sekolah tersebut yaitu siswa senang belajar secara langsung atau tatap muka, siswa juga senang belajar hal baru dan menarik, pada pelaksanaan proses pembelajaran

Selain itu juga ada faktor pen-dukung dan penghambat yang ada di SDN 1 Rejoso yaitu di sekolah tersebut sudah dilengkapi fasilitas media pembelajaran seperti tablet sekolah. Tablet tersebut berjumlah 28 namun banyak yang tidak bisa digunakan. Tablet yang bisa digunakan hanya 14 tablet sehingga siswa harus berkelompok dengan temannya 1 tablet untuk 2 orang. Namun siswa belum pernah belajar materi pelajaran melalui aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di handphone. Biasanya siswa belajar hanya menggunakan media buku dan sesekali menggunakan tablet untuk melihat youtube.

Pada penelitian tindakan kelas ini guru menggunakan video pembelajaran, gambar, kuis dari bamboozle, quiz-iz,wordwall, google form dan video canva. Guru juga menyiapkan scan barcode yang mudah diakses oleh semua siswa. Tujuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu melihat kemenarikan dan keefektifan dari media pembelajaran yang diterapkan terhadap minat belajar siswa. Batasan penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu ini hanya dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong pada semester 2 kurikulum merdeka.

B. Metode Penelitian

1.Desain penelitian tindakan

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Sumiharsono, 2017: 3). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan yang terdiri atas rangkaian-rangkaian kegiatan, dalam penelitian ini terdapat dua siklus. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dil-aksanakan di kelas IV SDN 1 Rejoso yang beralamatkan di Jalan Pud Bojonegoro kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Kami memilih di

SDN 1 Rejoso sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan tempat PPL yang di tunjuk oleh pihak kampus, sehingga peneliti beradaptasi untuk mengenal kondisi belajar siswa dan dapat terlibat secara langsung dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan kerjasama dengan guru kelas. Peneliti sebagai pelaksana selama peneliti melaksanakan penelitian. Selain melaksanakan pengamatan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan analisis dan refleksi, untuk menganalisa kekurangan dan kelebihan pada setiap tindakan di tiap siklusnya. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan tes kuis langsung sebagai instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian sudah dimulai sejak 29 mei 2023. Penelitian ini diawali dengan perencanaan sebelum menemukan masalah, kemudian dilanjutkan dengan observasi sebagai langkah selanjutnya untuk menemukan masalah yag terjadi di sekolah tersebut. Setelah menemukan masalah kemudian menyiapkan langkah selanjutnya atau tindakan. Pada 29 Mei 2023 telah mendapatkan data siswa. Kemudian me-nyiapkan siklus 1 yang akan dilaksanakan 31 Mei 2023.

3. Deskripsi tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dil-aksanakan di kelas IV SDN 1 Rejoso yang beralamatkan di Jalan yang beralamatkan di Jalan Pud Bojonegoro kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. SDN 1 Rejoso merupakan salah satu SD Negeri yang berada di kecamatan Rejoso. SDN 1 Rejoso masuk jam 07.00-11.30. SDN 1 Rejoso terdiri dari 13 kelas dan 355 siswa dari kelas I-VI.

4. Subjek dan karakteristiknya

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV-A SDN 1 Rejoso dengan jumlah peserta didik 26 siswa, yang terdiri dari peserta didik putra dan peserta didik putri. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, tidak mengenal adanya populasi dan sampel. Pertimbangan peneliti memilih peserta didik kelas IV menerapkan ku-rikulum merdeka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Rejoso terhadap pembelajaran diperoleh data bahwa rata-rata nilai ulangan harian peserta didik kelas IV berada di bawah Kriteria Ketuntasan Belajar, yaitu 65

Hal ini sesuai dengan hasil yang disampaikan ibu Susi selaku wali kelas IV-A. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai ulangan harian adalah masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah 65. Selain itu, sesuai hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SDN 1 Rejoso ini, peserta didik kelas IV banyak mengalami kesulitan untuk memahami suatu bacaan, karena sebagian besar materi pelajaran adalah uraian teks yang panjang, Sedangkan banyak siswa malas dalam membaca dan memahami bacaan.

5. Skenario tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini di sesuaikan dengan kebutuhan atau kesulitan yang dialami siswa ketika pembelajaran, peneliti menggunakan pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Percobaan pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran jadi hanya dengan buku dan ceramah dari guru. Kemudian dilakukan motivasi dan penggunaan media pembelajaran video, kuis,game dan refleksi dengan melakukan scan barcode. Kemudian hasilnya akan dibandingkan apakah ada peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran atau tidak ada.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Clasroom Action Research. Menurut Aqib (2020 :12) pengertian PTK sebagai berikut.

1.Penelitian, adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2.Tindakan, adalah sesuatu gerak yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.

3.Kelas, adalah ruangan tempat guru mengajar.

Tujuannya yaitu peneliti bisa membandingkan nilai awal,nilai evaluasi siklus 1 dan nilai evaluasi siklus 2. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam setiap siklus atau tetap. Penelitian tindakan kelas ini akan berhasil jika hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Rejoso meningkat setelah adanya tindakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran tablet.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian akan dipaparkan beberapa data diantaranya deskripsi data analisis data dan hipotesis.

Tabel 1. Data deskripsi statistik pretest, motivasi,postest kelas kontrol

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pre test	26	48	81	62,89	9,8
Moti vasi	26	45	71	56,83	8,6
Postes	26	48	93	70,76	14

Berdasarkan data tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretes kelas kontrol terdapat nilai minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean 62,89 dan nilai standart deviasi 9,8.

Tabel 2. Data deskripsi statistik pretest, motivasi,postest kelas eksperimen

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pre Test	26	48	81	65,89	9,1
Moti Vasi	26	53	76	62,50	7,62
Postes	26	63	100	81,83	11,7

Berdasarkan tabel. 2 diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretes kelas kontrol terdapat nilai minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean 65,89 dan nilai standart deviasi 9,1.

Berdasarkan uji MANOVA di-peroleh nilai signifikansi yaitu 0,5. Nilai tanda yang kurang dari 0,5 maka Ho ditolak, maka Ha diterima yang menunjukan adanya pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan adanya pengaruh hasil yang baik dari diterapkannya media pembelajaran video, kuis, game dan refleksi dengan melakukan scan barcode. Antusias siswa yang baik akan memberikan hasil yang baik, jika siswa bersemangat mengikuti pembelajaran maka mereka akan paham apa yang dipelajari juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

Tabel 3. Skala Penilaian Motivasi Belajar

No.	Nilai	Keterangan
1	91-100	Sangat Termotivasi
2	71-90	Termotivasi
3	61-70	Cukup Termotivasi
4	< 61	Kurang Termotivasi. (Kunandar, 2014)

D. Kesimpulan

1.Berdasarkn hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Rejoso pada kelas IV peneliti menemukan masalah pada pembelajaran pendidikan pancasila. Peneliti melihat adanya permasalahan kurang semangatnya siswa dalam pembelajaran. Sehingga guru menerapkan media pembelajaran dalam mengatasi masalah yang terjadi.Guru membagi kelas menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk menguji sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran apakah ada pengaruh dan peningkatan pada hasil belajar siswa. Menurut data dari guru wali kelas nilai KKM siswa dalam pelajaran IPS adalah 65 dan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 65. Penilaian hasil belajar siswa di-peroleh dari nilai pre tes dan post tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video,kuis,game yang bisa diakses di scan barcode membuat siswa semangat belajar.

2.Berdasarkan penelitian yang dilakukan adanya pengaruh hasil yang baik dari diterapkannya media pembelajaran video, kuis, game dan refleksi dengan melakukan scan barcode. Antusias siswa yang baik akan memberikan hasil yang baik, jika siswa bersemangat mengikuti pembelajaran maka mereka akan paham apa yang dipelajari juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

3.Saran semoga guru bisa menerapkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar siswa bisa lebih semangat untuk belajar. Media pembelajaran bisa berupa fisik dan online, sehingga mudah di akses oleh siswa. Diharapkan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik bagi pendidikan di Indonesia khususnya bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Armada,Y. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Kelas IV Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. Penelitian Tugas Akhir Skripsi PGSD. Universitas Trunojoyo Madura (https://pta.trunojoyo.ac.id/welcome/detail/160611100046).

Firman. (2018). Terampil Menulis Karya Ilmiah. Makassar: Aksara Timur

Husein, H. B. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang. Fatwa Publishing.

Lestari, N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Klaten : Lakeisha.

Mujtahidin. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran. Surabaya: CV. Salsabila Putra Pratama.

Pratomo, A. (2019). Media Interaktif Ber-basis Android. Banjarmasin Utara: POLIBAN PRESS.

Suci, K.F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia FLASH 8 Pelajaran IPA Materi En-ergi Listrik Kelas VI di SD. Ma-lang: UMM Institutional Repository.

Sumiharsono, R. (2017). Media Pembelajaran. Jember: CV Pustaka Abadi.

Wulandari, Susilo, dan Kuswandi. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 2(8), 1024-1029.

Zahro, A. (2020). Pengembangan Multmedia Interaktif SIAR (Siklus Air) pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtem 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas. Penelitian Tugas Akhir Skripsi PGSD. Universitas Trunojoyo Madura. (https://pta.trunojoyo.ac.id/welcome/detail/160611100069)