ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III TERHADAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI LCD PROYEKTOR DI SEKOLAH DASAR NEGERI SENDANGMULYO 02 SEMARANG

Ahmad Malik Pujiono[1], Henry Januar Saputra[2], Husni Wakhyudin[3], Rafika Nuriafuri[4]
[1,2,3,4]PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang
Ahmadmalikpujiono26@gmail.com[1)], H3nry.chow@gmail.com[2)], Husniwakhyudin@gmail.com[3)], rafikanuriafuri52@guru.sd.belajar.id[4)]

ABSTRACT

This study aims to analyse the learning motivation of third grade students in the context of using LCD projector technology at Sendangmulyo 02 Semarang primary school. The use of this technology has a positive impact on students' learning motivation, improves the quality of learning, and facilitates better understanding of concepts. This study was conducted by observing 28 third grade students at Sendangmulyo 02 Semarang primary school. The instrument used was a questionnaire to measure students' learning motivation level to see students' interaction with LCD projector technology during the learning process. The results showed that students showed high interest in the use of this technology, felt more involved and enthusiastic in understanding the material when LCD projector technology was used. Factors such as the availability of adequate technology infrastructure, the quality of learning materials presented through projectors, and teachers' ability to integrate technology affect students' learning motivation. It is recommended that schools increase the use of LCD projector technology, train teachers in its use, and provide adequate technology infrastructure to improve students' learning experience and their learning motivation..

Keywords: *learning motivation, LCD projector technology, grade III students, primary school, learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar siswa kelas III dalam konteks penggunaan teknologi LCD proyektor di sekolah dasar negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Penggunaan teknologi ini memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Penelitian ini dilakukan dengan observasi terhadap 28 siswa kelas III di sekolah dasar negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa untuk melihat interaksi siswa dengan teknologi LCD proyektor selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam penggunaan teknologi ini, merasa lebih terlibat dan antusias dalam memahami materi ketika teknologi LCD proyektor digunakan. Faktor-faktor seperti ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, kualitas materi pembelajaran yang disajikan melalui proyektor, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi mempengaruhi motivasi belajar siswa. Disarankan agar sekolah meningkatkan penggunaan teknologi LCD proyektor, melatih guru dalam penggunaannya, dan menyediakan infrastruktur

teknologi yang memadai untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan motivasi belajar mereka.

Kata kunci: motivasi belajar, teknologi LCD proyektor, siswa kelas III, sekolah dasar, pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memajukan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "pendidikan diselenggarakan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan dalam keberhasilannya juga tidak terlepas dari motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut B. Uno (2011: 9) motivasi adalah "suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari sebelumnya". Pengertian tentang motivasi dikemukakan juga oleh menurut Sardiman (2012: 75) menyatakan bahwa "motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga, seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelakkan perasaan tidak suka itu". Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang timbul karena rangsangan dari dalam maupun luar yang menyebabkan seseorang merasa perlu melakukan perubahan atau aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mendukung dan memunculkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan bantuan teknologi dalam pembelajaran.

Teknologi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah. Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, variatif, dan interaktif. Teknologi pada abad 21 sudah banyak digunakan oleh berbagai instansi Pendidikan sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Menurut Asna dan Hilman (2022) "media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yaitu untuk membantu berjalannya proses pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas pendidikan para peserta didik, serta untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien". Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audio,

media visual, media audiovisual, atau media komputer.

Penggunaan media pembelajaran ada banyak sekali jenisnya, salah satunya yaitu dengan menggunakan teknologi LCD Proyektor. Hamalik sebagaimna dikutip oleh Arsyad (2011), menyatakan "penggunaan media belajar LCD proyektor bisa berdampak positif berupa menaikkan minat, motivasi, dan gairah serta mampu memberi pegaruh psikologis pada peserta didik. Menggunakan alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran bisa meningkatkan efektifitas penyampaian informasi pada proses belajar. Sehingga meningatkan siswa dalam memahami informasi. Manfaat dari LCD proyektor adalah menghemat waktu, jarak, tempat dan daya indera contohnya visualisasi objek yang terlalu luas, lama dan besar serta berupa film, dan image". Penggunaan LCD proyektor dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis motivasi belajar siswa kelas III terhadap penggunaan teknologi LCD proyektor di Sekolah Dasar Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas III yang menggunakan teknologi LCD proyektor karena semua individu memiliki minat dan motivasi belajar yang berbeda-beda, dimana terdapat sesuatu yang disukai dan menjadi dorongan dalam dirinya. Motivasi ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena melibatkan unsur perasaan dan menjadi faktor penggerak untuk belajar. Motivasi merupakan keinginan dan keterkaitan seseorang pada objek tertentu, dan bukan semata-mata karena adanya paksaan atau dorongan dari orang lain . Seorang siswa akan merasa termotivasi dalam pembelajaran apabila ia tertarik atau memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari. Peneliti berharap penelitian ini akan menjawab pertanyaan tentang bagaimana tingkat motivasi siswa kelas tiga terhadap penggunaan proyektor LCD di sekolah dasar?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. "Fenomenologi merupakan studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, pengalaman kita yang kita alami, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita

dapatkan dalam pengalaman sudah di alami. Fenomenologi tidak hanya berfokus pada fenomena, tetapi pengalaman yang dialami secara langsung oleh seseorang (Kuswarno, 2009: 22)". Peneliti melakukan penelitian kualitatif dengan tujuan untuk menggali fenomena-fenomena yang tidak dapat diukur secara kuantitatif dan memiliki ciri-ciri deskriptif. Dalam hal ini adalah motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Tempat atau lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Pada penelitian ini, peneliti mengambil data dari hasil wawancara dan angket kuisioner terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknologi LCD proyektor. Subyek yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini, seluruh siswa kelas III menjadi sumber data. Data yang diperoleh merupakan data yang diperoleh melalui subyek penelitian, yaitu siswa kelas III. Sumber data yang digunakan dalam penelitian dapat diperoleh melalui wawancara dan angket. Riduwan (2003: 25) berpendapat bahwa "instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti dalam pengumpulan data, mutu instrumen akan menentukan mutu data yang dikumpulkan, sehingga tepatlah dikatakan bahwa hubungan instrumen dengan data adalah sebagai jantungnya penelitian yang saling terkait". Instrumen penelitian ini menggunakan lembar angket dengan 5 butir soal yang diberikan kepada seluruh siswa kelas III. Lembar angket dan observasi dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Pada penelitian ini, lembar angket digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknologi LCD proyektor. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang motivasi siswa.

Untuk mengetahui keabsahan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji validitas dan uji realibilitas. Untuk mengetahui validitas data digunakan uji kredibilitas berupa triangulasi Teknik, sedangkan untuk mengetahui

reliabilitas menggunakan uji *dependability.* Menurut Sugiyono (2017: 373), triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

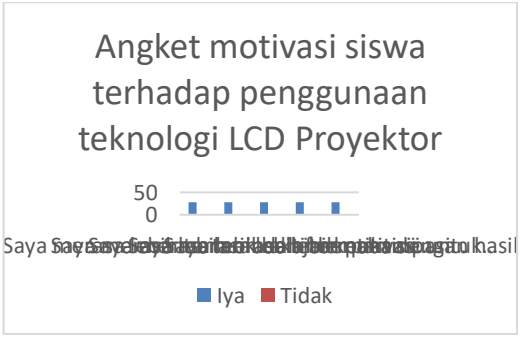
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi siswa terhadap penggunaan teknologi LCD proyektor di dalam kelas. Peneliti telah memberikan angket kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 orang, yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan teknologi tersebut dan melakukan wawancara mendalam dengan siswa yang berpartisipasi.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa motivasi siswa dalam penggunaan teknologi LCD proyektor sangat tinggi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kemudahan dalam memvisualisasikan materi pembelajaran, kejelasan gambar yang ditampilkan, serta kepraktisan dalam penggunaannya.

Selain itu, siswa juga merasa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi tersebut, membuat mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini juga dapat mengurangi rasa bosan dan monoton dalam pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan teknologi LCD proyektor, seperti masalah teknis dan keterbatasan jumlah perangkat yang tidak memungkinkan untuk memasang perangkat tersebut.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi LCD proyektor dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi guru-guru untuk lebih memanfaatkan teknologi tersebut dalam pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa-siswa.



Gambar 1 Grafik Angket motivasi siswa terhadap penggunaan teknologi LCD Proyektor

Pada grafik diatas menunjukan bahwa seluruh siswa kelas III setuju terhadap manfaat dari penggunaan teknologi LCD proyektor dapat membantu dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan dengan angket motivasi siswa terhadap penggunaan teknologi LCD Proyektor yang telah diberikan oleh seluruh siswa sejumlah 28 orang.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kualitas visual yang baik, dan interaktifitas yang ditawarkan oleh teknologi LCD proyektor memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi siswa untuk menggunakan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran.

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi motivasi siswa untuk menggunakan teknologi LCD proyektor. Dengan adanya kemudahan penggunaan, siswa dapat dengan mudah mengoperasikan perangkat tersebut tanpa kesulitan, sehingga mereka akan lebih tertarik dan termotivasi untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

Selain itu, kualitas visual yang baik juga memainkan peranan penting dalam mempengaruhi motivasi siswa. Teknologi LCD proyektor mampu menampilkan gambar dan video dengan jelas dan detail, sehingga siswa dapat melihat dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Visual yang menarik dan berkualitas juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disajikan.

Interaktifitas dengan teknologi LCD proyektor juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap motivasi siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang ditampilkan melalui teknologi ini. Mereka dapat menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

Selain faktor-faktor tersebut, penggunaan teknologi LCD proyektor juga memberikan manfaat tambahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan efisien karena materi dapat

disajikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Siswa juga dapat merespon materi pembelajaran dengan lebih baik karena visual yang diberikan oleh teknologi ini dapat membantu mereka menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki.

Penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa, guru dapat menyelaraskan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan. Teknologi LCD proyektor menjadi salah satu solusi yang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang motivasi siswa terhadap penggunaan teknologi LCD proyektor, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa sangat antusias dan tertarik untuk menggunakan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi LCD proyektor mampu memperkaya metode pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi LCD proyektor memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa untuk belajar. Dalam penggunaannya, teknologi ini dapat menghadirkan gambar dan video yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemudahan penggunaan teknologi LCD proyektor juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi motivasi siswa. Dengan adanya kemudahan pengoperasian, siswa dapat dengan mudah menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran tanpa kesulitan.

Selain meningkatkan motivasi siswa, penggunaan teknologi LCD proyektor juga memiliki manfaat lain dalam proses pembelajaran. Teknologi ini dapat memperkaya metode pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih jelas dan menarik. Dengan visual yang baik, siswa dapat

lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, teknologi ini juga memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih aktif dan responsif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks lingkungan sekolah, penggunaan teknologi LCD proyektor menjadi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai pemahaman yang lebih baik. Dengan dukungan penggunaan teknologi LCD proyektor secara optimal, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat dan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.

Asna, Megawati Mahalil dan Hilman. 2022. "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaranipa Melalui Strategi Media Gambar Di Mi Sabilul Muttaqin Mojokerto"*. Jurnal El-Aulady. Tersedia http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/el-aulady/article/view/29/20

Kuswarno, E. 2009. *Metodologi penelitian komunikasi: Dilengkapi contoh praktis riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, dan komunikasi pemasaran*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Hamzah. B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafinso Persada.