Jurnal Edik Informatika

PENELITIAN BIDANG KOMPUTER SAINS DAN PENDIDIKAN INFORMATIKA

Website: ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/eDikInformatika

GAMBARAN MOTIVASI BELAJAR SIMULASI DIGITAL MENGUNAKAN SMARTPHONE

Fadlul Amdhi Yul¹, Niska Ramadani²

¹Universitas Dehasen Bengkulu

²Akademi Sapta Bakti Bengkulu

fadlulamdhi@unived.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima:
09 April 2020
Direview:
16 April 2020
Disetujui:
26 Mei 2020

Keywords:

Motivasi, Belajar,
Descriptive
Qualitative

Abstract

This study focuses on the description of learning motivation through smartphones on digital simulation subjects. The purpose of this study is to find out how the picture of student motivation through smartphones on digital simulation subjects in class X TKJ 9 Muhammadiyah Bengkulu City. The method used in this research is descriptive qualitative. The subjects of this study were 15 students of class X TKJ. Data collection techniques are using observation, interviews, documentation. The results of this study indicate that the use of a smartphone in school can be used as a support in learning motivation, because a smartphone is needed as a tool used by students to search for material, assignments given by teachers when there are no learning books. However, the use of this smartphone needs supervision from both parents and teachers at school, so that it can help in increasing student motivation.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan proses belajar-mengajar menjadi hal yang penting akan tetapi terdapat banyak hambatan yang dapat mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah konsentrasi belajar tiap siswa yang berbeda-beda, sumber belajar hanya berasal dari guru, kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, dan siswa cenderung pasif dalam sesi tanya jawab. Masalah dalam proses belajar-mengajar lainnya seperti kurang maksimalnya penggunaan alat atau media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar-mengajar serta kurang adanya upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran,

hal ini akan berdampak pada motivasi belajar siswa di mana siswa hanya berperilaku pasif dalam belajar. Motivasi belajar dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Motivasi belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap proses belajar, yang berarti jika motivasi belajar siswa meningkat, maka siswa cenderung meningkatkan kompetensinya (Bakar, 2014).

Penerapan pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Kurdi (2009), *Student Centered Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar siswa, bukan hanya pada aktivitas guru mengajar. Siswa harus

lebih aktif dalam mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menempatkan siswa yang aktif, mandiri, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu pada tanggal 15 April 2019. Diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif, seperti guru sedang menjelaskan pembelajaran di dalam ruangan siswa sibuk dengan aktivitas lainnya, sibuk bermain dengan teman sebangku, ribut di kelas dan sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti bermain *smartphone* saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka tidak memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru. Hal tersebut dapat menimbulkan pengaruh kepada siswa, karena siswa sulit berkonsentrasi dan kurangnya motivasi pada saat proses pembelajaran di kelas, yang sedang berlangsung sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Penggunaan teknologi di kelas dapat memberikan kesempatan untuk membuat instruksi yang berbeda dan mengubah kelas ke dalam lingkungan belajar yang dinamis, sehingga dapat menarik minat siswa terhadap proses belajar mengajar di kelas (Pitler, 2007), salah satu mata pelajaran yang banyak melakukan komunikasi dan melaksanakan instruksi yang berbeda adalah mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Menurut Cahya (2013), simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan

mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep.

Berdasarkan latar belakang topik penelitian ini adalah “Gambaran Motivasi Belajar Simulasi Digital Menggunakan *Smartphone* di Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada siswa dan Guru di SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan survei dan pengamatan langsung lokasi penelitian, penyusunan kuesioner, distribusi kuesioner, pengumpulan data, pengolahan hasil penelitian, analisis hasil penelitian, dan diskusi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang akurat dan benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data di lapangan, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti selanjutnya melakukan tahapan proses pengolahan dan analisis data. Data selanjutnya disajikan secara sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan tentang gambaran motivasi belajar melalui *smartphone* pada mata pelajaran simulasi digital kelas X TKJ.1 SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2020 sampai 10 Februari 2020.

Tabel 1. Karakteristik Informan

No	Nama	Umur (tahun)	Jenis Kelamin		Status
			Laki-laki	Perempuan	
1	DP	15	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
2	K	16	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
3	TW	16	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
4	LH	16	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
5	F	15	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
6	LM	16	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
7	RI	16	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
8	FR	15	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
9	FA	15	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
10	FAC	15	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
11	OL	17	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
12	K	15	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
13	AKN	16	-	√	Siswa Kelas x TKJ 1
14	RC	15	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1
15	AP	16	√	-	Siswa Kelas x TKJ 1

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2020

Karakteristik Informan Penelitian

Informan yang diwawancarai terdiri dari 15 orang siswa, siswa laki-laki berjumlah 7 orang dan siswi perempuan berjumlah 8 orang. Informan tersebut merupakan siswa pada kelas X TKJ 1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan terhadap siswa yang menjadi informan, berikut karakteristik informan dapat dilihat pada Tabel 1.

Dari tabel di atas karakteristik informan berbeda-beda, salah satu menjelaskan bahwa umur informan pada motivasi belajar siswa dikarenakan masing-masing informan tersebut dapat membantu peneliti dalam memperoleh data yang diperlukan. Dapat dilihat informan berdasarkan tingkatan umur yaitu berusia antara 15-17 tahun dengan umur informan yang paling rendah yaitu 15 tahun dan umur informan yang paling tinggi yakni 17 tahun. Hal ini menunjukkan umur informan berada pada masa remaja menuju dewasa.

Kemudian jenis kelamin menjelaskan bahwa jenis kelamin

perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki. Laki-laki sebanyak 7 orang informan dan perempuan 8 orang informan. Selanjutnya yaitu status menunjukkan bahwa informan-informan tersebut merupakan siswa dari kelas X TKJ 1 SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu.

Gambaran Motivasi Belajar Melalui Smartphone

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu sangat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan *smartphone*, hal ini dikarenakan dengan penggunaan *smartphone* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, siswa dapat mencari materi dan informasi tentang pembelajaran yang tidak tersedia dalam buku pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam mencari informasi dan referensi dalam mengerjakan tugas. Hal ini berarti *smartphone* memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dalam

meningkatkan motivasi belajar, karena dengan *smartphone* dapat mendukung proses pembelajaran, interaksi antar guru dan siswa menjadi lebih aktif. Berikut contoh rangkuman hasil wawancara yang telah dilakukan:

Informan LH mengungkapkan bahwa:

*“Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, saya mencari sumber belajar melalui *smartphone* sehingga membuat saya lebih mengerti dan memahami materi pembelajaran”.*

Informan D mengungkapkan bahwa:

*“Dalam menunjang kegiatan belajar saya lebih tertarik dengan adanya bantuan media seperti *smartphone* yang terkoneksi jaringan internet di sekolah sehingga membuat saya cepat memahami materi yang disampaikan guru.”*

Informan TW mengungkapkan bahwa:

*“Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, saya selalu menggunakan *smartphone* untuk menjadi referensi dalam mencari materi yang sesuai.”*

Informan AKN mengungkapkan bahwa:

*“Saya termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan *smartphone*, alasannya saya lebih mudah memahami yang ada di internet daripada penjelasan guru “*

Informan Ki mengungkapkan bahwa:

*“Jika saya menemui kendala dalam belajar saya selalu memanfaatkan *smartphone* sebagai malas untuk membandingkan materi yang diberikan oleh guru di sekolah”*

Informan RC mengungkapkan bahwa:

*“Dalam menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru, kadangkala saya melihat tutorial atau langkah-langkah yang ada pada Youtube atau situs web yang ada di *smartphone*”*

Berdasarkan wawancara di atas diketahui bahwa siswa kelas X TKJ 1 sangat termotivasi dalam belajar simulasi digital dengan bantuan *smartphone*, karena dengan *smartphone* mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Gambaran motivasi belajar melalui *smartphone* merupakan perkembangan peran *smartphone* yang tidak lepas dari gaya hidup aktivitas manusia pada zaman modern saat ini. *Smartphone* dapat memberikan dua dampak dalam kehidupan siswa-siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pertama ada dampak positif, yaitu di mana ponsel membawa keuntungan bagi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, karena lebih mudah untuk membantu siswa mencari tugas, materi pembelajaran yang tidak bisa dipahami di dalam buku. Kedua adalah dampak negatif bagi siswa-siswa, di mana *smartphone* membawa pengaruh yang tidak baik bagi siswa saat proses pembelajaran berlangsung di mana siswa sibuk bermain *smartphone* ketika dalam proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada sesuatu dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, motivasi dapat mengubah energi pribadi dalam diri seseorang yang ditandai timbulnya dengan efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 15 orang siswa kelas X.1 SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu

diketahui bahwa siswa memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas simulasi digital, seperti selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik dan tepat waktu. Tetapi ada juga siswa memiliki kendala dalam mengerjakan tugas simulasi digital seperti kurangnya jaringan untuk mengakses internet, karena membutuhkan jaringan yang kuat dalam untuk akses internet, sehingga diperlukan adanya media yang mampu menunjang siswa untuk mengakses internet tanpa terhalang kondisi yang buruk. Beberapa siswa yang termotivasi saat menggunakan *smartphone* ketika proses mempelajari simulasi digital berlangsung karena dengan mengakses internet, mereka lebih mudah dan banyak mencari tahu segala hal tentang pembelajaran simulasi digital di internet melalui *browsing*, *google*, *chrome* dan lainnya. Penggunaan *smartphone* melalui internet, dapat memudahkan siswa dalam mencari materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa dapat termotivasi melalui *smartphone* ketika dalam proses belajar berlangsung dilaksanakan.

Peneliti menemukan adanya pengaruh *smartphone* dalam proses pembelajaran materi jaringan dasar kelas X di SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu antara lain:

1. Siswa mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru.
2. Siswa dapat mengakses *smartphone* untuk mencari materi pembelajaran yang belum mereka ketahui.
3. Siswa dapat terhibur dengan fitur-fitur yang ditawarkan pada jenis-jenis *smartphone* yang mereka miliki.

Melalui *smartphone* siswa, mereka dapat menyimpan data yang telah mereka temukan dan dapat dibuka kembali untuk mereka baca. Peneliti menyimpulkan

bahwa adanya motivasi belajar siswa dalam menggunakan *smartphone*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang teliti oleh Gardenia Augusta (2018) yang menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* pada siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, di mana dewasa ini cenderung selalu menggunakan *smartphone* mereka dibandingkan membaca buku. *Smartphone* hanya digunakan sebatas *browser* data, internet, dan *game*. Realitas ini serupa dengan hasil penelitian Satriawanati (2017) bahwa anak menjadi terabaikan lewat kasih sayang palsu yang diberikan orang tua dengan cara memberikan dan menyediakan fasilitas kepada anak mereka berupa *smartphone*, bermain *game*, menonton TV secara berlebihan. Hal ini membuat anak menjadi malas belajar, lebih menyukai yang *instan* bahkan bisa membuat hasil belajar menjadi rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai gambaran motivasi belajar melalui *smartphone* pada mata pelajaran simulasi digital di SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu, dapat diambil kesimpulan bahwa sekitar 70% siswa kelas X di SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu termotivasi saat belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi menggunakan *smartphone* sudah sangat baik. Hasil wawancara kepada siswa dideskripsikan bahwa gambaran motivasi belajar menjelaskan beberapa hal, yaitu: Informan memiliki keinginan untuk membaca ulang, aktif dalam pembelajaran sehingga bisa saling membantu teman yang lain melalui *smartphone*.

Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata

dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik harus ada pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Augusta, G. 2018. Pengaruh Penggunaan smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar Mahasiswa. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Bakar. (2014). *The effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. International Journal of Asia Social Science*. 4(6):722-732.
- Cahya, Eko S, H., dkk. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Kurdi, (2009). Penerapan Student Centrad Learning dari Centered Learning Mata Ajar Ilmu Kesehatan pada Program Studi Penjaskes. *Jurnal Forum Kependidikan*. 28(2): 108-11.
- Satrianawanti. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. 4(1):54-61.