
Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran untuk memberikan Motivasi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 4 Palopo

Ahmad Riswandi¹, Salmilah², Tasdin Tahrim³

¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palopo, Adi932784@gmail.com, salmilah@iainpalopo.ac.id, tasdin_tahrim@iainpalopo.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palopo. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Data diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; pertama, bahan dan sumber pembelajaran dapat diakses melalui handphone sehingga teknologi sangat berpengaruh menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Kedua, Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kelas X berupa LCD, komputer, tab colorado (laboratorium virtual), RPP, PPT dan smart school (ruangan yang berbasis teknologi. Ketiga, Peluang implementasi teknologi dalam pembelajaran kelas X sangat membantu peserta didik dalam belajar dan mencari informasi dari berbagai sumber melalui media ataupun pemanfaatan lingkungan sekitar. Sedangkan tantangan implementasi teknologi dalam pembelajaran kelas X ialah fokus peserta didik yang teralih ketika menggunakan handphone untuk mengakses sesuatu selain mata pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, Jaringan internet atau koneksi wifi yang terhambat, keterbatasan perangkat teknologi seperti LCD, komputer dan tab, serta permasalahan kompetensi mengajar guru yang belum meningkat

Keywords

Implementasi Teknologi Pembelajaran, Motivasi Peserta didik

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pada bidang teknologi di abad ini, manusia menjadi lebih nyaman sebab terbantu dari teknologi. Kemajuan teknologi disaat ini yang mengakibatkan disetiap kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi, baik itu secara langsung ataupun tidak langsung.¹ begitu pesat relatif dirasakan dari berbagai kalangan baik anak kecil hingga orang dewasa sebagai dampaknya dalam global pendidikan sering kali membantu dalam pembelajaran sebagai akibatnya sekolah yang sekarang memakai teknologi untuk memperlancar pembelajaran yang dilakukan di sekolah.² Bahkan guru dituntut untuk agar bisa

¹ Nana Novita Suriyanto, Citra Dewi, and Ong Cin Siu, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMA Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021," *Jurnal Prosiding Bodhi Dharma* Vol 1., no. 1 (2021): 52–61.

² Devi Rahmi. Utami, "Pengembangan Modul Teks Eksplanasi Dengan Media Blog Pada Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2021 / 2022," *Journal of Chemical Information and Modeling* Vol 53, No. 9 (2022): 1689–



menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang paling efektif, hal ini dirasa memiliki peluang yang besar agar peserta didik dapat memiliki keterampilan yang baik terutama memperoleh berita secara cepat serta simpel dengan ruang lingkup yang luas terutama pada dibidang pendidikan.³

Adapun yang dilakukan untuk menerapkan implementasi teknologi dalam memberikan motivasi pembelajaran peserta didik yaitu menggunakan Website merupakan wadah yang menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara online yang sekaligus terintegrasi dengan *learning Management System* (LMS). Misalnya media digital digunakan untuk media pembelajaran digital yaitu *World Wide Web* (WWW) yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada semua warga sekolah melalui Google, Watshaap dan Youtube.⁴ Selain itu, juga menggunakan desain pembelajaran yang dikembangkan guru yang dirancang dengan menerapkan model ASSURE, yaitu model pembelajaran yang dirancang dengan fokus untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya kegiatan pembelajaran. pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Rancangan pembelajaran disusun dan dirancang dengan cara yang paling menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Guru juga mengembangkan bahan ajar menggunakan platform powtoon, menggunakan multimedia interaktif dan video dikomputer dengan materi "Menyusun teks eksplanasi" yang ditentukan berdasarkan kemudahan pemahaman peserta didik terhadap media non cetak dalam pembelajaran.⁵

Menggunakan teknologi guru bisa dengan mudah melaksanakan tugas pada proses pembelajaran seperti memberikan materi pelajaran dan mudah juga diterima oleh peserta didik melalui pembaharuan cara menggunakan media yang lebih inovatif bagi peserta didik, adapun teknologi yang dapat digunakan dalam mengajar antara lain: Komputer, *Liquid Crystal Display* (LCD) dan lain sebagainya sebagai penunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ Guru berperan penting memberikan fasilitas dan membiasakan peserta didik

99.

³ Defany Dwi Rahmadhani et al., "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3, No. 6 (2021): 4904–12.

⁴ Benedicta Dwi Adventyana et al., "Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol 5, no. 1 (2023): 3951–55.

⁵ Siti Romlah, "Implementasi Model ASSURE Dalam Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Dan Interaktif Video Di Kelas XI SMA," *Jurnal on Education* Vol 5, no. 3 (2023): 1–2.

⁶ Muhammad Nuzli, "Peningkatan Kinerja Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi

dengan teknologi dalam kegiatan belajar misalnya penyediaan media pembelajaran.⁷ Oleh karena itu peserta didik perlu menggunakan teknologi dalam proses belajar agar dapat meningkatkan proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.⁸ kemampuan peserta didik secara optimal dan juga berperan unik dalam pengembangan gairah, kegembiraan dan semangat belajar, pembelajaran yang berhasil ditandai dengan motivasi untuk mendorong peserta didik menyelesaikan kegiatan dan mencapai tujuan.⁹

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mendapatkan informasi yang sifatnya memberikan gambaran atau penjelasan tentang suatu peristiwa yang terjadi dilapangan. Dalam penelitian ini akan digambarkan implementasi teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palopo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif Pendekatan deskriptif digunakan untuk membuat deskripsi atau gambaran fakta dari implementasi teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palopo. Sesuai dengan hakikat pendekatan penelitian kualitatif, maka peneliti ingin memperoleh pemahaman yang mendalam tentang implementasi teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palopo.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memberikan motivasi bagi peserta didik. Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan relevan bagi generasi yang

Pendidikan Di Kelas X Sman 1 Merangin,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* Vol 18, No. 1 (2022): 84–94.

⁷ Luluk Indah Wati and Jaka Nugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol 9, No. 1 (2020): 65–76.

⁸ Noor Mayaminny Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, and Lailatul Mubarakah, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel,” *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 75–84, [https://repository.uir.ac.id/5625/1/Jurnal no.11.pdf](https://repository.uir.ac.id/5625/1/Jurnal%20no.11.pdf).

⁹ Hilal Mahmud and Iqbal Iqbal, “Pembelajaran Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMKN 2 Palopo,” *Kelola: Journal of Islamic Education Management* Vol 4, no. 1 (2019): 49–60, <https://doi.org/10.24256/kelola.v4i1.787>.

tumbuh dengan akses yang lebih besar ke perangkat digital penggunaan multimedia seperti video, animasi dan gambar dalam pengajaran dapat membuat materi lebih menarik. Pembelajaran yang berbasis multimedia dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi untuk belajar.

Pertama, gambaran implementasi teknologi dalam pembelajaran di SMA Negeri 4 Palopo untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X menyatakan bahwa materi, bahan dan sumbernya bisa didapatkan lewat handphone sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan motivasinya lebih belipat serta Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif misalnya penggunaan simulasi atau platform pembelajaran yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur bagi peserta didik.

Kedua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran kelas X di SMA Negeri 4 yaitu Penggunaan LCD, komputer, tab colorado yaitu labolatorium virtual yang menghadirkan simulasi interaktif semacam animasi sekaligus alat peraga, juga penggunaan perangkat teknologi yang lain serta juga menggunakan RPP dan menyediakan PPT untuk pembelajaran. Sekolah juga menggunakan smart school suatu konsep ruangan yang berbasis teknologi yang dimana didalamnya sudah disediakan LCD dan televisi sehingga dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih terfokus, interaktif dan lebih optimal dalam mencapai hasil pembelajaran

Ketiga, peluang dan tantangan guru dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran kelas X di SMA Negeri 4 Palopo untuk memberikan motivasi peserta didik. Dari segi peluang menjelaskan bahwa menggunakan LCD daya tariknya lebih baik sehingga memudahkan peserta didik dalam melihat dan memahami materi yang diberikan. Mempermudah dalam belajar dan mencari informasi dari berbagai sumber sehingga peserta didik dan guru dapat dengan cepat mencari informasi yang diperlukan untuk proses pembelajaran serta mendapatkan berbagai macam variasi sumber pembelajaran yang digunakan peserta didik baik dari media seperti LCD, televisi maupaun handphone ataupun memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar seperti mengamati tumbuhan dan hewan disekitar sekolah, sehingga dapat memotivasi peserta didik lebih tinggi Segi tantangannya menjelaskan bahwa yaitu Terkadang ada peserta didik yang menggunakan handphone untuk mengakses sesuatu selain mata pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung dan juga koneksi wifi terkadang kurang bagus karena banyak yang akses termasuk peserta didik serta kekurangan sarana yaitu lcd dan juga keterbatasan kompetensi guru karena beberapa guru yang dimana sudah hampir pensiun sehingga sudah tidak bisa lagi mengajar

menggunakan teknologi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: pertama, gambaran implementasi teknologi dalam pembelajaran di SMA Negeri 4 Palopo untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X yaitu bahan dan sumbernya bisa didapatkan lewat handphone sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan motivasinya lebih belipat serta Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Kedua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran kelas X di SMA Negeri 4 Palopo untuk memberikan motivasi peserta didik yaitu Penggunaan LCD, komputer, tab colorado yaitu labolatorium virtual yang menghadirkan simulasi interaktif semacam animasi sekaligus alat peraga, juga penggunaan perangkat teknologi yang lain serta juga menggunakan RPP dan menyediakan PPT untuk pembelajaran. Sekolah juga menggunakan smart school suatu konsep ruangan yang berbasis teknologi yang dimana didalamnya sudah disediakan LCD dan televisi. Ketiga, peluang dan tantangan guru dalam implementasi teknologi pembelajaran untuk memberikan motivasi peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palopo. Dari segi peluang menjelaskan bahwa menggunakan LCD daya tariknya lebih baik sehingga memudahkan peserta didik dalam melihat dan memahami materi yang diberikan. Mempermudah dalam belajar dan mencari informasi dari berbagai sumber sehingga peserta didik dan guru dapat dengan cepat mencari informasi yang diperlukan serta mendapatkan berbagai macam variasi sumber pembelajaran yang digunakan peserta didik baik dari media seperti LCD, televisi maupaun handphone ataupun memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Segi tantangannya menjelaskan bahwa terkadang ada peserta didik yang menggunakan handphone untuk mengakses sesuatu selain mata pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung dan juga koneksi wifi terkadang kurang bagus karena banyak yang akses termasuk peserta didik serta kekurangan sarana yaitu lcd dan juga keterbatasan kompetensi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abroto, Maemonah Maemonah, and Nelsa Putri Ayu. "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3, no. 5 (2021): 1993–2000.
- Adventyana, Benedicta Dwi, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand, and YunitaYasmin Istiqomah. "Media Pembelajaran Digital Sebagai

- Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol 5, no. 1 (2023): 3951–55.
- Anggraeni, Novita Eka. "Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi." *Jurnal ScienceEdu* Vol 2, no. 1 (2019): 72.
- D. rahmadhani, I. Putri, D. Putri et al. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4904–12. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1574/pdf>.
- Muis, Abdul, Rizky Riyadi, and Dila Novita. "Implementasi Electronic Government Melalui Program Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Online Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Pendidikan Kota Bekasi." *Jurnal Administrasi Dan Kebijakan Publik* Vol 12, no. 1 (2022): 51–69. <https://doi.org/10.33558/akp.v12i1.4625>.
- Mujiyanto, Haryadi. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar." *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian* Vol 5, no. 1 (2019): 135–59.
- Ningsih, Amelia, Siti Nurhaliza, and Evi Priyanti. "Implementasi Sistem Keuangan Desa Dalam Transparansi Pengelolaan Alokasi Dana Desa Di Desa Bulak Kabupaten Indramayu." *Journal of Government Science (GovSci) : Jurnal Ilmu Pemerintahan* Vol 3, no. 1 (2022): 1–21. <https://doi.org/10.54144/govsci.v3i1.14>.
- Noor Mayaminij Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, and Lailatul Mubarakah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 75–84. [https://repository.uir.ac.id/5625/1/Jurnal no.11.pdf](https://repository.uir.ac.id/5625/1/Jurnal%20no.11.pdf).
- Nuryana, Zalik. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam." *Tamaddun* Vol 19, no. 1 (2019): 75.
- Nuzli, Muhammad. "Peningkatan Kinerja Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi Pendidikan Di Kelas X Sman 1 Merangin." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* Vol 18, no. 1 (2022): 84–94.
- Rahmadhani, Defany Dwi, Indah Cahaya Putri, Dinie Anggraeni Putri, and Yayang Furi Furnamasari. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3, no. 6 (2021): 4904–12.
- Romlah, Siti. "Implementasi Model ASSURE Dalam Pengembangan Multimedia

- Berbasis Komputer Dan Interaktif Video Di Kelas XI SMA." *Jurnal on Education* Vol 5, no. 3 (2023): 1–2.
- Surianto, Nana Novita, Citra Dewi, and Ong Cin Siu. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMA Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021." *Jurnal Prosiding Bodhi Dharma* Vol 1., no. 1 (2021): 52–61.
- Utami, Devi Rahmi. "Pengembangan Modul Teks Eksplanasi Dengan Media Blog Pada Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2021 / 2022." *Journal of Chemical Information and Modeling* Vol 53, no. 9 (2022): 1689–99.
- Valentino Reykliv Mokaluk, Johanes Kornelius Panjaitan, Noh Ibrahim Boiliu. "Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 4, no. 1 (2022): 9–10.
- Wahyuni, Ayu Sri. "Penerapan Model Hybrid Learning Dalam Ptm Terbatas Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Educational Development* Vol 2, no. 3 (2021): 292–97.
- Wati, Luluk Indah, and Jaka Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol 9, no. 1 (2020): 65–76.