

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teknologi Pendidikan

a. Pengertian Teknologi Pendidikan

Teknologi dan pendidikan sudah tidak dapat lagi dipisahkan, kemajuan teknologi mampu mengubah tatanan proses pembelajaran yang dirasa sebelumnya kurang efektif dan kurangnya minat dari peserta didik kini diubah pandangan tersebut. Hal ini dapat dipenuhi dengan adanya kemampuan mengelola teknologi yang kuat, serta didukung dengan adanya sumber daya manusia yang kompeten dalam bidangnya masing-masing untuk menjalankan profesinya secara digitalisasi sekaligus dapat berkontribusi untuk memberikan layanan yang baik bagi masyarakat.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Rahmawati, 2022). Teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Dermawan, 2023).

Teknologi berasal dari kata *techne* yang artinya keahlian dan *logia* yang artinya pengetahuan (Permana, dkk 2024 : 20). Selanjutnya, AECT (Kusmiyati & Victor 2024 : 1) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang melibatkan orang, prosedur, ide, alat dan organisasi untuk menganalisa masalah-masalah yang berkaitan dengan aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan masalah. Teknologi pendidikan membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dan mengutamakan bagaimana proses pengalaman diperoleh anak didik. Teknologi menjadi suatu metode untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan atau

memanfaatkan dan mengelola sumber belajar sebagai alat bantu visual dengan tepat.

Januszewski (Salsabila 2020 : 108) teknologi pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu metode untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola sumber belajar sebagai alat bantu visual dengan tepat.

Menurut Hackbarth (Ajizah Imroatul 2021 : 28) teknologi pendidikan merupakan konsep multidimensional yang meliputi proses sistematis yang melibatkan penerapan berbagai pengetahuan sebagai upaya mencari solusi dalam permasalahan-permasalahan belajar mengajar.

2.1.2 Teknologi Dalam Pembelajaran

a. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Dalam era digital, teknologi pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, beberapa media pembelajaran digital seperti komputer, tablet, perangkat lunak pembelajaran dan internet telah memasuki ruang kelas sebagai alat pembelajaran yang diperlukan.

Teknologi adalah suatu istilah yang merujuk pada kumpulan alat, mesin, sistem dan proses yang digunakan untuk menghasilkan, mengolah, dan menyampaikan informasi atau bahan. Teknologi meliputi berbagai jenis produk, seperti perangkat elektronik, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan robotika (Sarnoto, dkk 2023 : 85). Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran (Sarah Siti 2024 : 1854).

Dalam konteks pembelajaran online, teknologi juga dapat memudahkan akses siswa terhadap berbagai sumber belajar, serta membuka peluang bagi pembelajaran yang fleksibel dan mandiri (Pubian & Herpratiwi 2022). Dalam pelaksanaannya, guru dapat memilih platform atau perangkat lunak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui sumber

daya digital seperti teks, video, dan gambar. Melalui platform tersebut, guru dan siswa dapat berinteraksi secara online, di mana guru memberikan penjelasan, tugas, dan diskusi kepada siswa, sementara siswa dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di masa sekarang.

b. Tujuan dan Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran

Menurut Boiliu et al (Gita 2024 : 27) tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran memberikan cara belajar mengajar yang lebih inovatif dan efektif. Teknologi pembelajaran dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih efisien dan produktif dengan menyediakan berbagai sumber daya dan alat yang dapat membantu siswa belajar mandiri dan membantu guru mengajar dengan lebih efektif. Selain itu, teknologi pembelajaran mempunyai peranan strategis yang penting dalam mewujudkan visi sistem pendidikan nasional, yaitu menyiapkan manusia Indonesia cerdas dan berdaya saing.

Mesra R, dkk (2023 : 138-142) menyampaikan ada beberapa indikator pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang sudah dibuktikan oleh riset, sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang Dipersonalisasi (*Personalized Learning*)

Pembelajaran ini mengakomodir karakteristik dan kebutuhan setiap siswa yang beragam, dengan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Mereka dapat mengakses berbagai sumber daya dan konten multimedia yang memenuhi kebutuhan belajar masing-masing, menjadikan pendidikan lebih personal. Pembelajaran yang dipersonalisasi mengacu pada berbagai metode, strategi dan program pendidikan yang diusulkan untuk mengatasi minat dan kebutuhan belajar siswa yang spesifik.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Teknologi pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Konten multimedia interaktif, gamifikasi dan fitur lainnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan retensi informasi. Potensi inilah yang membuat teknologi pendidikan menjadi semakin populer di lingkungan sekolah.

3. Aksesibilitas

Teknologi pendidikan dapat memberikan akses pendidikan kepada siswa yang mungkin belum memiliki akses sebelumnya. Misalnya, siswa di daerah terpencil, penyandang disabilitas, atau mereka yang memiliki mobilitas terbatas dapat mengakses pendidikan secara online, yang membuka peluang yang sebelumnya tidak tersedia.

4. Peningkatan Komunikasi

Teknologi pendidikan telah terbukti bermanfaat untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa, misalnya meningkatkan koneksi dengan proses belajar secara signifikan, dapat menimbulkan tingkat kepuasan yang lebih besar saat mengerjakan tugas, meningkatkan dukungan guru terhadap siswa, dan partisipasi yang lebih aktif selama kelas.

Dalam keseluruhan disimpulkan penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar dengan memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih banyak dan bervariasi, memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel, aktif, dan kolaboratif, serta membantu guru mengatur dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efektif (Ula, dkk 2021).

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Teknologi

a. Kelebihan

Akhmadi (2021), menjelaskan penerapan teknologi memiliki beberapa kelebihan yang dapat dirasakan oleh para siswa, guru, dan lembaga pendidikan secara keseluruhan. Beberapa kelebihan tersebut antara lain :

1. Meningkatkan motivasi belajar

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia, permainan pendidikan, dan interaksi yang menarik dapat membantu siswa untuk lebih antusias dalam belajar.

2. Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Metode pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

3. Meningkatkan aksesibilitas pembelajaran

Teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, yang dapat membantu siswa untuk mengakses sumber daya pendidikan dari mana saja dan kapan saja. Hal ini dapat membantu mengatasi kendala geografis dan waktu, serta memberikan kesempatan yang lebih luas bagi para siswa untuk mengembangkan diri.

4. Meningkatkan penggunaan data dalam pembelajaran

Dengan menggunakan teknologi, guru dapat memantau kemajuan siswa dengan lebih efektif dan mengevaluasi kebutuhan pembelajaran individu siswa. Hal ini dapat membantu guru untuk memberikan umpan balik secara lebih terarah dan memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan.

5. Meningkatkan keterampilan digital

Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk kehidupan di era digital. Keterampilan digital seperti literasi media, pengolahan informasi, dan kolaborasi online dapat membantu siswa untuk siap menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

6. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas lembaga pendidikan

Penerapan teknologi dalam lembaga pendidikan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas lembaga. Penggunaan teknologi dalam administrasi dan manajemen lembaga dapat membantu meningkatkan produktivitas dan mengurangi biaya operasional.

b. Kekurangan

Hasan (2021) juga menyampaikan bahwa meskipun penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki beberapa kekurangan atau efek negatif yang perlu diperhatikan. Beberapa efek negatif tersebut antara lain :

1. Ketergantungan pada teknologi

Jika penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi terlalu dominan, maka siswa dapat menjadi tergantung pada teknologi dan kurang mampu mengembangkan keterampilan belajar yang mandiri. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengatasi tantangan yang tidak terduga dan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran.

2. Potensi gangguan konsentrasi

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mengganggu konsentrasi siswa. Kehadiran pesan, notifikasi, dan aplikasi lainnya dapat mempengaruhi fokus siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

3. Potensi kesenjangan digital

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memperbesar kesenjangan digital antara siswa yang memiliki akses ke teknologi dan siswa yang tidak. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam aksesibilitas dan kualitas pembelajaran, serta memperburuk kesenjangan sosial.

4. Potensi penggunaan yang tidak tepat

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menimbulkan risiko penggunaan yang tidak tepat, seperti konten yang tidak sesuai, ketergantungan pada informasi yang belum diverifikasi, atau bahkan kejahatan siber seperti kebocoran data pribadi.

5. Potensi efek kesehatan

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa, seperti efek radiasi dari layar, postur tubuh yang buruk, atau paparan terhadap konten yang tidak pantas secara psikologis. Dalam hal ini, perlu adanya pemahaman dan pengelolaan yang tepat dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta pengembangan keterampilan belajar dandigital yang seimbang bagi para siswa.

2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ (Sari., dkk 2019 : 3). Media pembelajaran terdiri dari dua suku kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Media bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Pembelajaran ialah sebuah proses komunikasi yang terjadi antara pengajar, pembelajar dan bahan ajar menurut Arif S Sadiman (Mulyosari & Banun 2023 : 2397).

Media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam sebuah perencanaan pembelajaran. Proses perencanaan pembelajaran diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari

tujuan intruksional umum. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, perlu adanya penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Permana, dkk (2024 : 19) juga menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan alat serta teknik yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara pengajar dan murid dalam proses belajar-mengajar di lingkungan sekolah.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Selanjutnya, menurut Dewi (Zahwa & Imam 2022 : 64) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotifasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.

Menurut Arief S. Sadiman (Sari, dkk 2019 : 6-7) bahwa media yang lazim digunakan dalam proses belajar antara lain :

1. Media Grafis

Media merupakan media visual yang dapat menyampaikan pesan berupa pesan-pesan komunikasi visual. Contohnya : gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, komik, dll.

2. Media Audio

Media ini menitikberatkan pada indera pendengaran. Contohnya : radio, *tape recorder*, piringan hitam dll.

3. Media Proyeksi Diam (*Still Projected Medium*)

Media ini memiliki persamaan dengan media grafis. Perbedaannya terletak pada media grafis langsung digunakan siswa, sementara media proyeksi diam membutuhkan alat penampil yakni proyektor. Contohnya : OHP.

4. Media Audio Visual

Media ini merupakan media yang mengintegrasikan indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan kata lain baik unsur suara berasal dari sumber yang sama. Contohnya : Film, TV, Video, dan lain sebagainya.

Suryadi Ahmad (2020 : 45-69) dalam bukunya menguraikan beberapa alat media teknologi pendidikan, antara lain :

1. Radio Pendidikan

Radio adalah alat elektronik yang muncul dari hasil teknologi komunikasi. Melalui alat ini orang dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan peristiwa.

2. *Slide* dan *Filmstrip*

Slide dan filmstrip merupakan gambar yang diproyeksikan, dapat dilihat dan mudah dioperasikan. *Slide* dan *filmstrip* dapat diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan proyektor.

3. Peta dan Globe

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi, globe adalah bola bumi atau model. Peta dan globe berbeda secara gradual, akan tetapi saling merinci. Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

4. Gambar dan Ilustrasi Fotografi

Gambar yang dimaksud disini termasuk foto, lukisan atau gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa.

5. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa merupakan varian mesin mengajar yang juga menggunakan sejumlah alat audio-visual lainnya misalnya *tape recorder*, *film strip*, pelajaran berprograman dan sebagainya.

6. *Tape Recorder*

Tape Recorder atau alat perekam kaset adalah alat yang digunakan untuk merekam dan memutar suara menggunakan pita *magnetic*. Alat ini sangat serasi untuk digunakan dalam pelajaran bahasa.

7. Film

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pembelajaran.

8. Televisi Pendidikan

Televisi adalah alat elektronik yang berfungsi menyebarkan gambar dan diikuti oleh suara tertentu.

9. *Microform Reader*

Microform reader ini adalah peralatan untuk membaca bahan-bahan yang disimpan (dicetak) pada film dalam bentuk (ukuran) mikro.

10. *Over Head Projector* (OHP)

OHP adalah peralatan yang paling sederhana. *Over Head projector* berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi yaitu memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada kertas

transparan. Guru dapat membuat tulisan, catatan, gambar, pada lembaran transparan itu seperti yang dapat dilakukan pada papan tulis.

11. Buku Pelajaran

Buku pelajaran merupakan media pembelajaran cetak. Buku pelajaran ini adalah alat pelajaran yang paling populer dan banyak digunakan.

12. Papan Tulis

Papan tulis biasanya terbuat dari papan biasa, tripleks atau slate. Papan tulis sangat baik untuk membuat tulisan, gambar, grafik dan sebagainya.

13. *Bulletin Board* dan *Display*

Alat ini biasanya dibuat secara khusus dan digunakan untuk mempertontonkan pekerjaan siswa, gambar-gambar, badan, poster atau objek berdimensi lainnya.

14. *Closed Circuit Television* (CCTV)

CCTV merupakan sistem pengawasan visual yang menggunakan kamera untuk merekam aktivitas dan kejadian di suatu lokasi tertentu. Alat pendidikan yang banyak digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi.

15. Mesin Belajar

Salah satu perkembangan teknologi pendidikan adalah mesin belajar atau *teaching mechine*. Mesin belajar ini adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan dan mengajar siswa.

16. Komputer

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar. Alat pendidikan ini dapat memproses data secara otomatis dan akurat.

17. Video

Video sistem dalam penggunaannya sebagai peralatan pemain ulang (*play back*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah *video tape recorder* (*video cassette recorder*) dan satu buah monitor atau lebih.

2.1.5 Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*motive/motivation*” yang berarti mendorong/dorongan. Secara umum motivasi dapat diartikan suatu keadaan yang dialami individu, yang mendorong individu itu untuk melakukan sesuatu ke arah pencapaian tujuan tertentu. Motivasi sebagai keadaan dalam pribadi seseorang untuk mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Jadi motivasi yang ada pada seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.

Menurut Hading (Sarah Siti 2024 : 1854) motivasi yaitu dorongan mental yang dapat mengarahkan atau menggerakkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar.

Menurut Clayton Alderfer (Saputri, dkk 2021 : 169) motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran. Aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar. Dalam aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses

belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya ataupun ketekunannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Aktivitas belajar yang aktif akan memberikan pengaruh positif bagi siswa. Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu hal nyata yang dapat dilihat adalah anak yang memiliki motivasi belajar dan aktivitas belajar yang tinggi akan memperoleh hasil yang baik pula. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Sagara, A, F., dkk (2023 : 74) diantaranya :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Dimiyati dan Mudjiono (Mayasari & Johar 2023 : 62) menjelaskan motivasi belajar penting bagi guru dan siswa, yaitu :

1. Guru

Pentingnya motivasi belajar bagi guru :

- a) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil.
- b) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam. Beragamnya motivasi belajar tersebut maka guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi belajar.

- c) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk bisa memilih peran diantara berbagai peran seperti penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik yang sesuai dengan perilaku siswa.
- d) Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis agar dapat membuat semua siswa belajar sampai berhasil, mengubah siswa yang tidak minat dan tidak bersemangat belajar menjadi berminat dan semangat dalam belajar.

2. Siswa

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa :

- a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- c) Mengarahkan kegiatan belajar.
- d) Membesarkan semangat belajar
- e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

b. Peran Motivasi Belajar

Adapun peranan motivasi dalam pembelajaran ungkap Soemanto (Herwati, dkk 2023 : 33-34) adalah sebagai berikut, :

1. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran

Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak, terutama sebagai siswa untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.

2. Peran motivasi memperjelas tujuan pembelajaran

Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan maka tidak akan ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran siswa menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi siswa (peserta didik) yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut.

3. Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan

Di sini motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

4. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal siswa dalam pembelajaran umum didapat dari guru (pendidik).

5. Peran motivasi melahirkan prestasi.

Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar seorang siswa (peserta didik) selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seorang siswa tersebut.

c. Macam - Macam Motivasi

Menurut Sardiman (Herwati, dkk 2023 : 35-36) terdapat dua macam motivasi belajar sebagaimana berikut.

1. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar, karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatarbelakangi

keinginan positif bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.

2. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik apabila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar.

2.1.6 Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai IPS merupakan pembelajaran yang menganalisis dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Herijanto (Azizah 2021 : 3) dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Tujuan dari pembelajaran IPS agar siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman terhadap nilai kebudayaan, selain itu mampu memahami konsep dasar yang dipelajari dari ilmu sosial, kemudian memahami dari berbagai potensi untuk mengembangkan diri siswa.

Menurut Sapriya (Setiawan & Sri 2020 : 122) ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek, yakni: “pertama, manusia, tempat dan lingkungan; kedua, waktu, keberlanjutan, dan perubahan; ketiga, sistem sosial dan budaya; keempat, perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Dari pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa aktivitas pembelajaran IPS pada hakikatnya harus bersumber pada kehidupan masyarakat.

Menurut Nurjanah (Sulistyosari, dkk 2022 : 69) ilmu sosial berguna untuk memberikan bekal pengetahuan agar manusia dapat menghadapi masalah-masalah dalam lingkungan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri masalah dalam kehidupan bermasyarakat semakin kompleks dan berkembang. Sehingga perlu sekali peserta didik diberikan bekal supaya peka terhadap permasalahan yang ada dan mampu menyelesaikannya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan masalah dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut juga akan digunakan sebagai bahan referensi peneliti untuk memahami variable dalam penelitian.

- a. Leuwol, Ferdinand Salomo., Basiran, Moh. Solehuddin., Antonius Rino Vanchapo., Dewi Sartipa., & Eny Munisah (2023)

Penelitian berjudul efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah. Variabel dalam penelitian ini ialah metode pembelajaran berbasis teknologi dan peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan data dari berbagai artikel terkait yang telah dipublikasikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan multimedia, aplikasi pembelajaran, dan e-learning.

- b. Aisy, Rifdah Rihhadatul., Lailatul Hasanah., & Nazwa Fenty Nurmalitya (2024)

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur, dengan cara mengumpulkan data dan menganalisisnya dari berbagai sumber yang akurat seperti, buku, jurnal dan sebagainya. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dalam semua mata pelajaran. Selain untuk siswa, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk guru. Penggunaan teknologi informasi mempermudah guru dan siswa untuk mendapatkan informasi secara cepat.

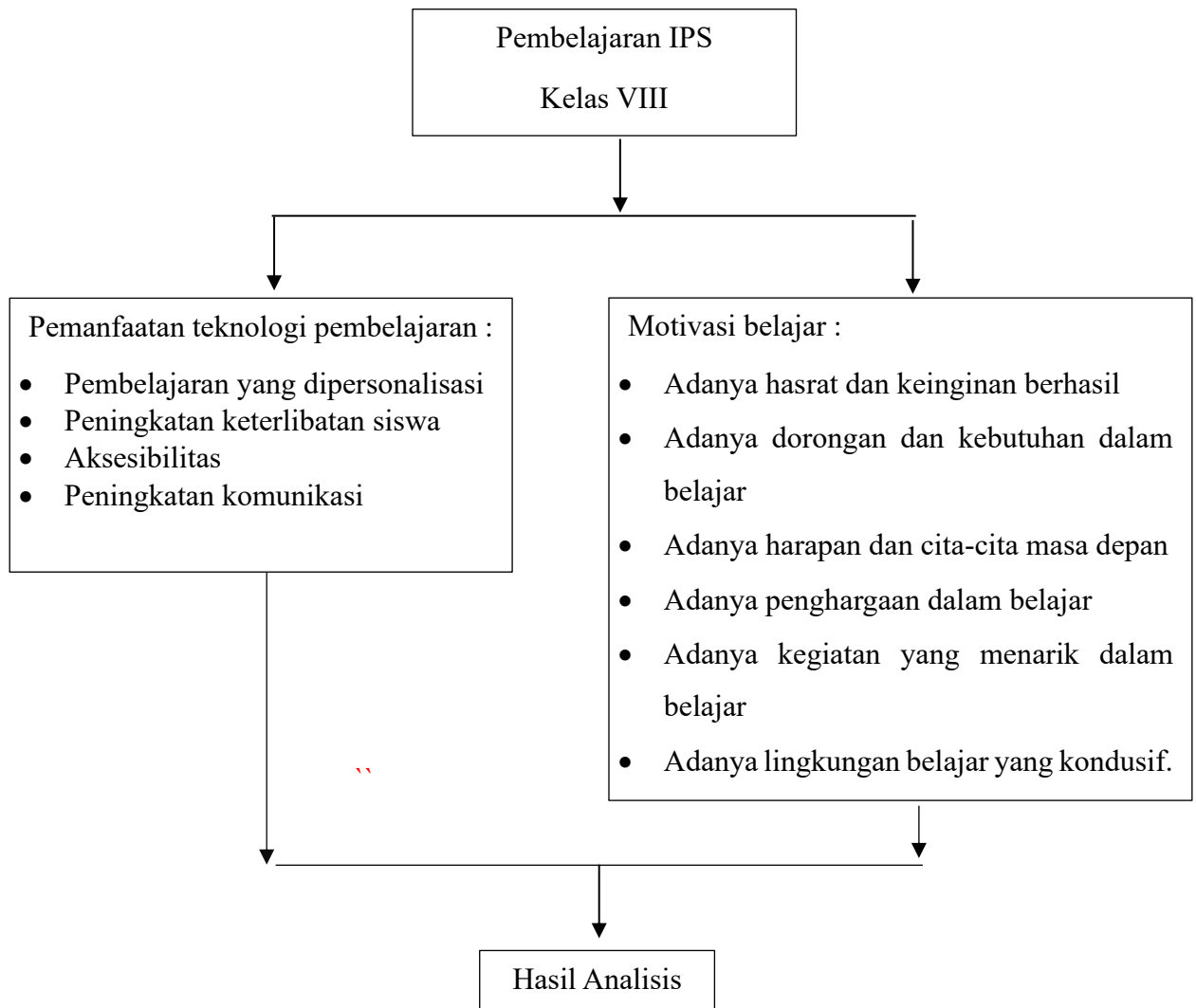
c. Mulyosari, Endah Trie., & Banun Havifah Cahyo Khosiyono (2023)

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang dipilih adalah metode review dokumen. Menurut hasil analisis, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan keefektifan pembelajaran siswa sekolah dasar.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini akan membahas hubungan antara pemanfaatan teknologi pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Teknologi pembelajaran, yang mencakup berbagai perangkat dan aplikasi digital, semakin berkembang pesat dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan inovatif, yang berpotensi mempengaruhi motivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam belajar, terutama pada mata pelajaran yang cenderung dianggap sulit atau kurang diminati, seperti IPS.

Pada sisi lain, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih berusaha dalam memahami materi pelajaran, serta mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.



(Sumber : disusun oleh peneliti)

(Gambar 2.1 Kerangka Berpikir)