



Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 2, Nomor 5 Februari 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

MEDIA BERBASIS BUDAYA DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI UPT SPF SDI BERTINGKAT LABUANG BAJI

Haikal Afdal Ramadhan¹, Irmawati², St Halifa Rahma³

¹Universitas Negeri Makassar /email: haikalafdal022@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: irmawatidj@unm.ac.id

³UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji /email: halifahrahma@gmail.com

Artikel info	Abstrak
Received; 02-11-2024	
Revised:03-12-2024	
Accepted:04-01-2025	
Published,10-02-2025	
	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji melalui media berbasis budaya dengan 37 peserta didik sebagai subjek penelitian terdiri dari 21 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua putaran penelitian (siklus), di mana setiap siklusnya mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan skala Likert, lembar observasi, serta dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase dari hasil angket motivasi belajar menggunakan rumus yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 62%, hasil siklus I sebanyak 74% dan hasil siklus II sebanyak 85%.

Keywords:

Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Budaya

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern dengan perubahan begitu cepat menghadapi berbagai tantangan, seperti ekspansi teknologi yang cepat, globalisasi, dan tuntutan akan sumber daya manusia yang berkualitas. Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pendidikan. Namun, tidak sedikit peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajar, terutama di era digital yang menawarkan berbagai distraksi. Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah

bagaimana memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Motivasi belajar yang rendah dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan.

Berdasarkan Nashar (2004) motivasi belajar adalah rangsangan langsung dari dalam diri peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilandaskan oleh ambisi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar ini akan merangsang keinginan belajar peserta didik dan begitu juga sebaliknya motivasi belajar yang tidak cukup akan membuat semangat belajar turun dan tentunya akan berdampak pada capaian belajar peserta didik. Peserta didik yang belajar tanpa didasari mtoivasi tidak akan memperoleh capaian belajar yang optimal, dapat diamati dari gerak-gerik peserta didik saat belajar didalam kelas ketika sedang mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan Moedjiono dan Dimyati (2006) dikatakan bahwa motivasi dipisahkan menjadi dua jenis berdasarkan sifatnya, pertama intrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang. Lebih lengkapnya motivasi intrinsik merupakan dorongan internal yang berasal dari dalam diri individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar, didorong oleh minat, kebutuhan, dan tujuan pribadi. dan yang kedua adalah ekstrinsik yaitu kebalikannya datang dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik merupakan salah satu variabel yang dapat mempengaruhi kinerja belajar peserta didik juga bisa dikatakan dorongan yang berasal dari luar diri individu dapat menjadi stimulus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun tidak terikat sepenuhnya dengan pelaksanaan pembelajaran, kebanyakan peserta didik di sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran memerlukan rangsangan atau dorongan yang berasal dari peserta didik tersebut maupun lingkungan sekitar mereka.

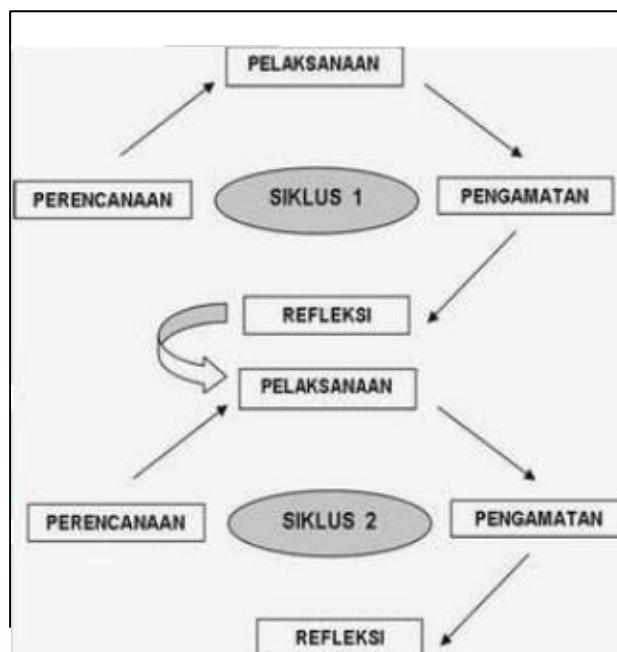
Untuk itu, kita perlu melakukan nyata guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagai solusi, hal yang dapat terapkan untuk memecahkan permasalahan ini adalah dengan mengintegrasikan unsur budaya ke dalam proses pembelajaran. Guru saat menjalankan kegiatan mengajar dikelas dinstruksikan semaksimal mungkin untuk mengeksplorasi nilai-nilai pada budaya lokal sebagai refrensi pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik. Nilai-nilai budaya lokal yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik dan sekolah diterapkan pada proses pelaksanaan pembelajaran. Penerapan budaya sebagai refrensi belajar ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang budaya lokal serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Budaya sebagai ciri khas kolektif suatu kelompok masyarakat, memiliki potensi besar dalam menumbuhkan antusiamme peserta didik.

Media berbasis budaya, yang memanfaatkan unsur-unsur seperti cerita rakyat, permainan tradisional, seni rupa, dan musik lokal, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan signifikan bagi peserta didik. Dalam hal ini menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan budaya yang familiar membuat peserta didik lebih terdorong untuk belajar. Sesuai dengan Gagne dalam (Sadiman, et.al 2014:6) mengatakan yaitu media adalah berbagai jenis elemen dalam kehidupan peserta didik yang dapat mendorongnya untuk belajar. Berdasarkan Sadiman, et.al (2014:17) fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Memvisualisasikan penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis, (2) Sebagai solusi keterbatasan waktu, ruang, serta indera, (3) Pengaplikasian media secara akurat dan bervariasi dapat membangkitkan antusias peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji

efektivitas penggunaan media berbasis budaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 6 di UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada semester pertama bersamaan dengan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) di UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji . Penelitian ini dilaksanakan dalam dua putaran penelitian (siklus), di mana setiap siklusnya mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK

Teknik yang diterapkan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket atau kuesioner, observasi dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan skala Likert, lembar observasi, serta dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase dari hasil angket motivasi belajar menggunakan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Kegiatan observasi dan dokumentasi berperan sebagai sumber data tambahan untuk mendukung proses pembelajaran. Elemen yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini yaitu adanya kenaikan motivasi belajar yang didapatkan dari angket motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dianggap meningkat jika berdasarkan data

angket, persentase yang dihasilkan menunjukkan kategori 'baik' (76% - 100%) mengalami peningkatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal sebelum penerapan media berbasis budaya, motivasi belajar peserta didik kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji pada semester 2 berada pada kategori cukup dengan skor rata-rata 62%, atau setara dengan sekitar 23 dari 37 siswa yang mencapai kategori tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya prospek untuk memperkuat semangat belajar peserta didik.

Sebagai respon untuk memperkuat motivasi belajar, sebuah tindakan kelas diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Setelah siklus pertama, motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 12% menjadi 74%, menempatkan mereka pada kategori cukup tinggi. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan budaya lokal secara efektif dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada siklus kedua, tren positif ini berlanjut dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 11% lagi, mencapai skor 85% dan menempatkan peserta didik pada kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan berkelanjutan dari media berbasis budaya dapat memberikan dampak yang semakin positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Data dari motivasi belajar ini dihasilkan melalui angket yang dibuat berlandaskan pada delapan poin indikator motivasi belajar. Angket ini dirancang guna mengukur berbagai aspek motivasi, seperti minat, ketekunan, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri dalam belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media berbasis budaya menjadi strategi yang ampuh untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas VI di UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. Media berbasis budaya tidak sekedar mampu menggaet perhatian peserta didik, media berbasis budaya juga dapat memfasilitasi mereka memahami bahan pelajaran dengan lebih baik dan membangun sikap positif terhadap pembelajaran.

Pembahasan

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis budaya terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selama satu bulan, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media berbasis budaya, dengan frekuensi pertemuan satu kali setiap siklus. Pembelajaran berlangsung melalui empat tahap utama: tahap perencanaan, tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan persiapan yang matang dengan menyiapkan perangkat, media pembelajaran, dan instrumen pengukur motivasi belajar peserta didik. Sebelum memulai pelajaran, pertama adalah bersama-sama mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran. Kemudian diingatkan kembali tentang apa yang akan dipelajari serta ice breaking untuk menambah semangat peserta didik.

Analisis data siklus pertama menunjukkan bahwa proporsi peserta didik yang memiliki motivasi belajar dalam kategori cukup sebesar 74%, mengindikasikan adanya ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Belum tercapainya indikator keberhasilan disebabkan oleh (1)

kurangnya relevansi seperti materi yang terlalu umum dan terdapat beberapa bahasa yang sulit dipahami oleh peserta didik, (2) kurangnya media yang kurang menarik dan interaktif serta audio atau suara dari media yang tidak terlalu terdengar oleh peserta didik. engan melakukan perbaikan atas kekurangan pada siklus I, siklus II berhasil meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Keberhasilan pembelajaran pada siklus II tercermin dari peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mencapai rata-rata skor 85%.

Kenaikan skor rata-rata yang signifikan menunjukkan keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dalam mencapai tujuannya. Hal tersebut dapat disimpulkan dari beberapa poin berikut (1) Menunjukkan ketertarikan dan gairah yang tinggi dalam belajar, (2) Peserta didik menunjukkan ketekunan yang tinggi dalam menyelesaikan evaluasi setelah menggunakan media berbasis budaya, (3) Skor rata-rata angket motivasi yang mencapai 76% hingga 100% mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki minat dan semangat yang tinggi dalam belajar.

PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. Angket motivasi belajar pada siklus I telah memberikan bukti yang jelas mengenai hal ini dengan peserta didik berada pada skor kategori baik sebanyak 10 anak, dan yang berada pada skor kategori cukup sebanyak 27 anak dengan rata-rata yang presentase yang diperoleh sebanyak 74%. Sedangkan pada siklus II peserta didik dengan rata-rata yang presentase yang diperoleh 31 anak, dan berada pada skor kategori cukup sejumlah 6 anak dengan dengan rata-rata yang presentase yang diperoleh sejumlah 85%. Penggunaan media berbasis budaya sebagai alat bantu pembelajaran tidak sekedar memperkaya pengalaman belajar peserta didik, namun juga memfasilitasi peserta didik untuk membangun koneksi yang lebih kuat antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Maliasih, & Nurani P. (2017). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ipk>
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalipi, L., & Suharsono, N. (2014). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Nurhanah, N., S, A., & Sulfansyah, S. (2023). Eksplorasi Integrasi Budaya Daerah Dalam Pembelajaran Matematika Di UPT SPF SDN 233 Dampang Kec. Gantarang Kab. Bulukumba. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 64–72. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.3181>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun

Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

Susilawati. 2017. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian. Jambi: Universitas Jambi. Tersedia: <https://repository.unja.ac.id/2224/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>

Maskanah. 2015. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Anak dengan Metode Jigsaw di Kelas VI MI NU 14 Pakauaman Kendal Semester Gasal Tahun Pelajaran 2015/2016. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Tersedia: <http://eprints.walisongo.ac.id/5358/1/123911143.pdf>