



---

## **PENGARUH MEDIA APLIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SDN PANYIKKOKANG 1**

**Ita Andriani<sup>1</sup>, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien<sup>2</sup>, Kamaruddin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [Andrianiita024@gmail.com](mailto:Andrianiita024@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [bhakti@unm.ac.id](mailto:bhakti@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SDN Panyikkokang 1 /email: [kamaruddin2504@gmail.com](mailto:kamaruddin2504@gmail.com)

<b>Artikel info</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Received; 02-08-2025</i> <i>Revised; 03-09-2025</i> <i>Accepted; 04-10-2025</i> <i>Published; 23-11-2025</i>	Pembelajaran di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan motivasi, kualitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis aplikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Panyikkokang 1. Desain penelitian yang digunakan adalah <i>pretest-posttest design</i> , yaitu penelitian yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai pembandingan. Populasi berjumlah 20 siswa, penelitian dilaksanakan masig-masig satu kali pertemuan untuk posttest dan pretest. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes awal dan tes akhir. Lembar observasi untuk mengamati kemampuan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran berbasis aplikasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Bamboozle terjadi kenaikan motivasi belajar dengan rata-rata <i>pre test</i> dan <i>posttest</i> yaitu 90,34>94,04 lebih tinggi dibandingkan <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> kelas kontrol yaitu 82,54>83,27.
<b>Keywords:</b> <i>Aplikasi Pembelajaran, Peserta Didik, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Motivasi belajar</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi empat, jenjang Pendidikan yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tingg. Di era saat ini, Pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan dan kemajuan dalam beberapa dekade terakhir, namun masih ada aspek yang perlu diperbaiki. salah satunya yang menjadi masalah utama adalah kualitas pendidikan di era modern ini, bahkan standar pendidikan di banyak sekolah terutama daerah pedesaan masih jauh dari kata memadai.

Dalam UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, disebutkan: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Berdasarkan pernyataan tersebut dijelaskan bahwa system Pendidikan diatur dalam UU yang memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan yang berkualitas adalah Pendidikan yang mampu mencetak siswa-siswa yang mampu berpikir kritis dan memiliki karakter positif. Sehingga Guru hadir sebagai fasilitator yang mampu mendidik bukan hanya mencerdaskan tapi juga moraldan etika.

Dunia Pendidikan saat ini menjadi perhatian yang sangat serius di Era modern dan serba canggih. Siswa tidak lagi seperti dulu yang tugasnya hanya focus belajar dan lulus. Saat ini di zaman modern banyak siswa yang kecanduan akan penggunaan handphone sehingga mempengaruhi perkembangan otak dan fisik. Guru zaman now harus lebih menguasai teknologi dan perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan. Guru tak hanya cerdas tapi mampu beradaptasi dengan lingkungan teknologi yang bisa diterapkan melalui pembelajaran. Saat ini, banyak aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang bisa guru terapkan saat proses pembelajaran. Guru yang harus mampu mengendalikan kelas dengan menghadirkan metode pembelajaran baru dan kekinian sehingga siswa tidak memiliki waktu untuk bermain-main atau menggau temannya dikarenakan penasaran dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Fungsi guru saat ini hanya fasilitator dan yang aktif adalah siswa. Jika siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa hanya akan duduk, diam dan menunggu waktu selesai. Tidak ada transfer ilmu yang terjadi sehingga siswa menjadi bosan dan menjadikan motivasi belajar menjadi menurun yang nantinya akan mempengaruhi nilai yang diperoleh. Untuk menjadikan siswa aktif di dalam kelas, guru harus pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan bakat dan minat siswa. Dalam Permen Dikbud RI No. 65 tahun 2013 telah dijelaskan dengan saksama terkait pentingnya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini bertujuan agar generasi penerus mampu bersaing di era global sehingga butuh persiapan sejak dini. Banyak Upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk mendukung penggunaan teknologi di sekolah mulai dari fasilitas yang lengkap serta SDM difasilitasi wadah untuk berkembang secara mandiri dengan adanya canva gratis dari pemerintah untuk guru diseluruh Indonesia.

Salah satu kendala yang terjadi dilapangan tentang penerapan IPTEK ini adalah banyaknya guru-guru yang sudah berusia sehingga penggunaan teknologi sangat sulit ia gunakan dan lebih familiar dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu pemerataan jaringan atau fasilitas yang lengkap seperti di daerah pulau atau daerah terpencil membuat guru sulit menerapkan teknologi. (Handayani & Nur, 2023).

Di Sekolah Dasar Bahasa Indonesai adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak digemari oleh sebagian siswa. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia kebanyakan membaca sehingga jika pelajaran tersebut tidak disajikan dalam metode yang menenagkan siswa akan bosan dan mengantuk. Sehingga mempengaruhi midset siswa bahwa Bahasa Indonesia kurang menyenangkan yang nantinya akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

Dalam hal ini, sebagai guru era sekarang hars kreatif dan mampu menjalin komunikasi dua rah dengan siswa. Sehingga guru dapat mengetahui karakter, bakat, minat dan potensi pada setiap siswa. Pendidikan menjadi sukses jika peserta didik termotivasi untuk terus belajar. Peran pendidik hanya sebagai fasilitator yang bertanggungjawab terhadap jalannya proses pembelajaran. Membantu siswa yang tidak mengerti dan menjadikan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SD Panyikkokang 1, terlihat dari proses pembelajaran yang di lakukan guru SDN Panyikkokang 1 terutama di kelas 6, guru masih menggunakan metode tradisional. Terlihat guru masih menyampaikan pembelajaran secara langsung dengan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket atau LKS serta papan tulis dalam proses pemebelajaran. Tidak menggunakan media pembelajaran seperti Kahoot, bamboozle, Quizis dan apliaksi pembelajaran lainnya.

Melihat kondisi yang terjadi di lapangan yaitu tidak adanya variasi media pembelajaran atau metode pembelajaran yang digunakan sehingga terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang seharusnya terjadi di sekolah dengan fasilitas lengkap, jaringan, LCD dan pendukung teknologi seharusnya sekolah mampu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehubungan minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar maka peneliti menganggap perlu mengkaji “Pengaruh Media Aplikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Panyikkokang 1”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pre test dan post test menggunakan pembandingan antara kelas control dan kelas eksperimen. Dengan menggunakan rata-rata, standar deviasi dan uji t menjadi tolak ukut peningkatan nilai pre test dan post test.

Selain itu, peneliti juga menggunakan quisioner dalam bentuk angkat dengan model tes ya dan tidak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui minat, gaya belajar dan karakteristik siswa. Hasil angket inilah yang kemudian jadi acuan untuk menyusun modul atau RPP sebelum pembelajaran menggunakan media apliliaksi.

Populasi dan sampel adalah siswa kelas VI SDN Panyikkokang 1 yang berjumlah 20 siswa. Dengan menggunakan kelas Kontrol (tanpa perlakuan) *pre-test* dan *post test* dan kelas eksperimen (dilakukan perlakuan) *pre test* dan *post test*. Dalam hal ini menggunakan aplikasi pemebelajaran Bamboozle.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada data awal yang diobservasi adalah hasil penyebaran angket motivasi, minat, gaya belajar dan karakteristik siswa. Hal ini bertujuan agar peneliti memperoleh gambaran terkait dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan aplikasi pembelajaran bamboozle.

Setelah memperoleh hasil dari penyebaran angket pada 20 siswa kels VI SDn Panyikkokang 1 barulah peneliti Menyusun RPP sesuai dengan hasil yang di peroleh yang kemudian akan diterapkan menggunakan media pembelajaran bamboozle.

Materi yang diambil pada penelitian yaitu Menuli surat resmi dan tidak resmi pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan materi ini karena dilanjutkan dengan materi sebelumnya yang diajarkan oleh pamong kami. Terlihat peserta didik jenuh dan bosan sehingga mengurangi konsentrasi peserta didik di dalam kelas dengan menggunakan metode ceramah sebelumnya. Sedangkan saat penggunaan pembelajaran menggunakan bamboozle terlihat peseta didik antusias dan berlomba menjawab pertanyaan yang ditayangkan di melalui LCD di papan tulis. Siswa juga tidak memiliki waktu senggang untuk melakukan aktivitas selain belajar karena setelah selesai menggunakan aplikasi, melkaukan ice breaking untuk meningkatkan konsetrasi siswa di Tengah -tengah pembelajaran.



**Gambar 1.1 Sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran Bamboozel**

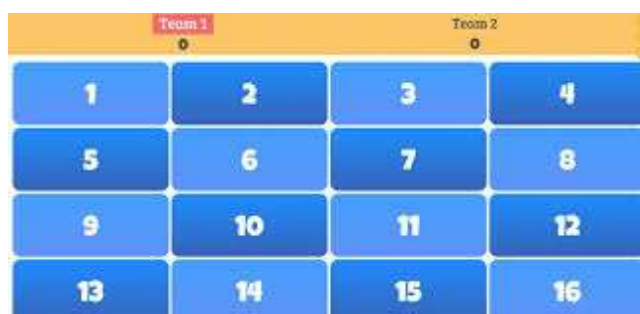


**Gambar 1.2 Setelah menggunakan aplikasi pembelajaran Bamboozel**

Gambar 1.1 memperlihatkan kondisi siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa terlihat diam dan jenuh. Dan terlihat perbedaan yang terjadi pada gambar 1.2 saat penggunaan metode pembelajaran

berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran, terlihat siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan dan memicu siswa lain untuk menjawab pertanyaan.

Berikut ini memperlihatkan sekolas tentang tampilan aplikasi bamboozle. Terlihat kotak-kotak dengan angka. Angka-angka inilah nantinya siswa akan pilih dan otomatis terbuka pertanyaan. Nah dalam menjawab akan uncul timer selama 10 detk atau sesuai settingan guru setelah itu akan muncul jawaban yang benar dan penjelasannya.



**Gambar 1.3 Media pembelajaran Bamboozle**

Saat media pembelajaran Baboozle digunakan di dalam kelas terdapat guru pamong kami mengasi dan melihat situasi saat pengguaan teknologi. Setelah pembelajaran berlangsung, salah satu guru SDN Panyikkokang 1 juga mengakui kurangnya penggunaan teknologi dalam prose pembelajaran dikarenakan kebanyakan guru di SD Panyikkokang 1 sudah berusia sehingga untuk beradaptasi dengan teknologi sulit, selain itu mereka lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran yang telah mereka terapkan sebelum sebelumnya.

**Tabel 1. Data responden Motivasi Belajar Siswa**

Kelas	Jumlah siswa	Pre-test			Post Test		
		Mean	Min	Max	mean	Min	Max
kontrol	20	82,54	50	85	83,27	40	86
eksperimen	20	90,34	60	95	94,04	75	98

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa pada matapelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga ada pembanding setelah pemberian perlakuan dan sebelum dilakukan perlakuan. Menggunakan kelas yang sama dan jumlah siswa yang sama dibagi menjadi kelas control dan kelas eksperimen sebagai kelas pembanding. Pada kelas control menggunakan metode ceramah, buku paket dan penugasan. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi bamboozle, ice breaking dan metode pembelajaran

interaktif yang berpusat pada peserta didik. Siswa berdiskusi kelompok diawasi dan di bombing oleh guru.

Berdasarkan table terlihat bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi bamboozle lebih efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan presentasi yang lebih baik ini, terbukti bahwa, siswa sekarang cenderung aktif menggunakan teknologi dan tertarik dengan aplikasi pembelajaran yang interaktif.

Hal ini didukung oleh teori yang dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi, teori ini menyatakan bahwa seseorang berada dalam keadaan "flow" ketika mereka terlibat sepenuhnya dalam suatu aktivitas yang menantang, yang sesuai dengan kemampuan mereka. Aplikasi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mencapai keadaan flow dengan menyajikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, memberikan umpan balik yang tepat, dan menjaga keterlibatan mereka dan mudah digunakan.

Aplikasi Bamboozle memiliki kelebihan memberikan system pembelajara dalam bentuk cerdas cermat dan jawaban yang disebut langsung terlihat sehingga pembelajaran mejadi menarik dan memacu siswa untuk menjawab lagi. Bamboozle memiliki template tersendiri Ketika siswa menjawab benar ada hadiah tersembunyi yang muncul sedangkan saat menjawab salah akan muncul emoticon sedih atau menangis. Selain itu, ada beberapa kontak yang memunculkan point tambahan tanpa harus menjawab sehingga siswa harus hati-hati dalam memilih kartu yang diinginkan.

## **PENUTUP**

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Panyikkokang 1 tentang pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VI sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media aplikasi mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Terlihat dari nilai rata-rata data pre test dan post test pada kelas control atau kelas tanpa perlakuan yaitu  $82,54 > 83,27$ , sedangkan post test dan pretest pada kelas eksperimen yaitu  $90,34 > 94,04$ .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kemdikbud.(2013) tentang teknologi dalam proses pembelajaran  
<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud65-2013SI.pdf>
- Kemdikbud. (2020). Kepmendikbud Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus. Www.Kemdikbud.Go.Id, 022651, 9.  
<https://Www.Kemdikbud.Go.Id/Main/Blog/2020/08/Kemendikbud-Terbitkan-Kurikulum-Darurat-Pada-Satuan-Pendidikan-Dalam-Kondisi-Khusus>
- Nabilah & Warmi. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII Smpn 2 Jalancagak. Juni, 4(2), 1454–1464. <https://Doi.Org/10.55338/Jpkmn.V4i2.1062>