

Peningkatan Motivasi Belajar dan Daya Serap Menggunakan Media Interactive Board pada Peserta Didik di Kelas X SMK Jetis 1 Ponorogo

Nia Yunia Sari, Muflikhatus Sholihah Zahroh, Ifa Khoirunisa

Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo

sariyunia01@gmail.com, muflikhatuszahroh@gmail.com,
ifakhoirunisa10@gmail.com

Abstract

This paper was prepared with the aim of knowing the effectiveness of using Interactive Board media to increase learning motivation in class X Ak students of SMK Jetis 1 Ponorogo for the 2019/2020 Academic Year, totaling 12 students. This research is a Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles with each cycle consisting of four stages, namely the first stage is Planning (planning), the second stage is acting (implementing), observing (observing) and the fourth stage is reflecting (reflecting), where the teacher is the executor of learning while the researcher is the observer. This research was conducted in the odd semester of the 2019/2020 academic year, from November to December. The subjects of this study were students of class X Ak. which consisted of 12 students. The object of research is the motivation and absorption of students. Data collection techniques using observation and interviews. Research data obtained during action research until the final assessment of the action. The results showed that the results of the initial test after the action in the first cycle of 12 students there were 5 students (41.66%) experienced an increase, while in the second cycle the number of students who increased by 11 students (91.66%). Thus the use of interactive board media in PAI subjects can increase the learning motivation of class X Ak SMK Jetis 1 Ponorogo students.

Keyword: learning motivation, absorption of students, media interactive board

Abstrak

Tulisan ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Interactive Board untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas X Ak SMK Jetis 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 12 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap pertama adalah Planning (merencanakan), tahap kedua adalah acting (melaksanakan), observing (observasi) dan tahap keempat adalah reflecting (merefleksi), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti

sebagai pengamat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yaitu pada bulan November sampai Desember. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Ak.yang terdiri dari 12 peserta didik. Objek penelitian adalah motivasi dan daya serap peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data penelitian didapatkan selama penelitian tindakan sampai penilaian akhir tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil tes awal setelah adanya tindakan pada siklus I dari 12 siswa terdapat 5 siswa (41,66%) mengalami peningkatan, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang meningkat sebanyak 11 siswa (91,66%). Dengan demikian penggunaan media interactive board dalam mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X Ak SMK Jetis 1 Ponorogo.

Kata Kunci: motivasi belajar, daya serap, media interactive board.

A. Pendahuluan

Peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 dan 3 yang berbunyi: “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Siswa. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses Pembelajaran, pelaksanaan proses Pembelajaran, penilaian hasil Pembelajaran, dan pengawasan proses Pembelajaran untuk terlaksananya proses Pembelajaran yang efektif dan efisien.”¹

Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, dalam pelaksanaan proses pembelajaran salah satu yang diperlukan oleh guru adalah memotivasi siswa dengan mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Di samping itu dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin pesat dimana penggunaan alat-alat komunikasi berbasis digital sudah menjadi urgen dalam kehidupan.

Hal tersebut berimbas pada dunia pendidikan dimana tuntutan peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan siswa terhadap

¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 dan 3.

penguasaan teknologi sangat dibutuhkan. Salah satu teknologi informasi digital yang dewasa ini digunakan untuk media pembelajaran adalah *Interactive Board* (papan tulis interaktif).

B. Motivasi Belajar dan Daya Serap

Motivasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri – sendiri yaitu motivasi dan belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.²

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Motivasi belajar berasal dari dalam dan luar diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa disebabkan oleh semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan, motivasi belajar yang berasal dari luar siswa muncul akibat terdapat stimulus–stimulus belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi stimulus – stimulus tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi.

Daya Serap Siswa adalah kemampuan untuk menangkap dan memahami sebuah materi hingga siswa dapat menjabarkan kembali materi yang diterima dengan benar.³ Daya serap dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai kemampuan seseorang atau sesuatu untuk menyerap. Daya serap diartikan sebagai suatu kemampuan peserta didik untuk menyerap atau menguasai materi yang dipelajarinya sesuai dengan

² Sudiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 73.

³ La Hadisi, Wa Ode Astina, dan Wampika, “Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa di SMK Negeri 3 Kendari”, *Jurnal Al-Ta’dib*, No. 2, Vol. 10 (Juli-Desember, 2017), h. 150

bahan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Daya serap merupakan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemahaman ini banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti, minat peserta didik terhadap belajar, lingkungan yang nyaman atau kondusif, dan guru yang bisa bersahabat (dekat) dengan peserta didiknya.⁴

Media *Interactive Board* merupakan semacam papan tulis yang didesain dengan layar sentuh sensitif guna memudahkan seorang guru untuk menjelaskan sebuah materi, papan ini menggunakan spidol tanpa tinta sehingga akan lebih ramah lingkungan jika dibandingkan dengan penggunaan papan tulis konvensional seperti Blackboard yang menggunakan kapur atau whiteboard yang menggunakan spidol sebagai alat tulisnya.⁵

Papan Tulis Interaktif merupakan sebuah papan tulis besar yang menggunakan teknologi sentuh untuk mendeteksi input pengguna (misalnya interaksi bergulir) yang setara dengan perangkat input PC biasa, seperti mouse atau keyboard. Sebuah proyektor digunakan untuk menampilkan video output komputer ke papan tulis, yang kemudian bertindak sebagai layar sentuh besar. Papan tulis interaktif biasanya telah disediakan pula alat-alat tulis digital yang menggunakan pena tanpa tinta atau pena digital, menggantikan alat tulis papan tulis tradisional, spidol. Pena tanpa tinta ini bekerja dengan menggunakan digitizer aktif yang mengontrol PC/laptop guna masukan informasi untuk kemampuan menulis seperti menggambar atau tulisan tangan.⁶

Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong sedikit. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Maka dari itu motivasi belajar yang berasal dari luar perlu

⁴ Najahah. Potensi Daya Serap Anak Didik Terhadap Pelajaran. JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi Volume 1, Nomor 2, (2015), h.63

⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 141.

⁶ *Ibid.*

mendapatkan perhatian dan tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas seorang guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa belajar dari dalam.

Kemampuan daya serap siswa dalam konteks ini sangat ditentukan oleh sejauh mana guru kreatif dalam merancang pembelajaran, kreatif dalam menata materi secara sistematis, kreatif dalam mengorganisasikan kelas serta kreatif dalam memanfaatkan media dan metode penelitian. Belajar yang tidak ada daya serapnya terjadi karena tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe – tipe khusus anak sehingga banyak menimbulkan masalah pada dirinya. Karena itu pelajaran pun tidak diproses oleh otak, akibatnya timbul kesulitan. Kemampuan daya serap siswa jika dihubungkan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga ditentukan oleh sejauh mana kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar dan daya serap siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tersebut sangat relevan dengan fenomena yang terjadi di SMK Jetis 1 Ponorogo. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, mata pelajaran pendidikan islam merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak diikuti oleh siswa namun, masih banyak siswa – siswa yang mendapat nilai dibawah kreteria ketuntasan minimal khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam. Rendahnya perolehan nilai tersebut disebabkan oleh kurangnya daya serap siswa dan salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap adalah pembelajaran yang kurang menyenangkan, sulit untuk difahami, dan sulit untuk diintrepertasikan dalam pemikiran siswa. Hal yang perlu dilakukan oleh guru adalah memperbaiki cara mengajarnya, agar tidak berdampak negatif pada daya serap siswa. Jadi dapat dikatakan bahwa penguasaan guru terhadap penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan daya serap siswa, apabila hal ini diperhatikan secara serius oleh guru, maka pembelajaran pendidikan agama islam tentu akan dirasakan mudah serta disenangi siswa. Dan ternyata setelah penggunaan interaktif board tersebut dirasa siswa lebih bergairah untuk

belajar, maka dari itu penulis merasa perlu adanya keabsahan secara ilmu pengetahuan yaitu dengan diadakannya suatu penelitian yang memfokuskan pada permasalahan – permasalahan yang telah diuraikan diatas.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian yang menggunakan media dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan evaluasi/refleksi dan disajikan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan November. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Ak SMK Jetis 1 Ponorogo yang terdiri dari 12 peserta didik. Objek penelitian adalah motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara.

C. Interaktif Board dan Hasil Penelitian

Penggunaan media *interactive board* dalam pembelajaran PAI membuat pembelajaran PAI menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena media *interactive board* menjadikan peserta didik lebih tertarik, aktif untuk belajar PAI dengan media yang berbeda sehingga tidak jenuh bosan. Media *interactive board* menitikberatkan siswa secara agar kreatif, fokus dan. Aktivitas mental yang dilakukan dalam media *interactive board* dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik. Media *interactive board* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, hal ini didukung kelebihan dari media *interactive board* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Dalam model pembelajaran ini karena terdapat unsur keunikan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan adanya suasana tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar diketahui dengan

penggunaan media *interactive board* Hasil observasi terhadap penggunaan media *interactive board* dilihat pada diagram berikut:

Siklus I

Kegiatan Siklus I dilakukan pada bulan November. Pada siklus ini guru melakukan pembelajaran di ruang laboratorium dengan menggunakan media *interactive board* sehingga siswa terlihat bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran pada kesempatan tersebut. Guru mereview pelajaran sebelumnya. Kemudian guru memberikankan informasi tentang materi dan KD yang akan diberikan dan yang akan dipelajari. Guru menyampaikan materi menggunakan power point yang ditampilkan di layar *interactive board*.

Pada materi tentang akhlak, guru menayangkan sebuah video tentang motivasi untuk perilaku akhlak dan kisah real. Sehingga setiap siswa perhatiannya terfokuskan lagi pada guru yang ada di depan. Kemudian guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apa yang belum jelas ataupun yang belum faham. Dan guru menejelaskan apa yang ditanyakan siswa menggunakan *interactive board* dengan layar sentuh seperti papan tulis namun perbedaanya tidak memakai spidol tapi memakai alat seperti pensil yang dapat menulis di layar *interactive board*. Setelah seluruh materi tersampaikan, maka guru memberikan quiz di layar *interactive board* dengan batas waktu tiap soal sehingga siswa tidak mempunyai cukup waktu untuk bertanya kepada teman-temannya. Sementara itu, siswa menjawab pada lembar jawaban masing-masing.

Hasil penilaian Siklus I dapat dilihat pada table berikut:

NO	NAMA	NILAI	PREDIKAT
1	Addo Lintang Wikrama	80	B
2	Antin Eka Saputri	87	B
3	Atia Syahidatunnisa	86	B
4	Avita Rahmawati	83	B
5	Fahim Mufadila	81	B
6	Ferdi Dwi Saputra	81	B
7	Intan Auliya	87	B

NO	NAMA	NILAI	PREDIKAT
8	Irfan Saifulloh	81	B
9	Linda Aswita	86	B
10	Nur Hidayat	81	B
11	Ririn Nirmala Sari	81	B
12	Tumiarti	88	B

Siklus II

Pada siklus II Yang dilakukan pada awal bulan desember, dilakukan tes yang dbertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Adapun dari test ini dapat diperoleh data sebagai berikut:

Hasil observasi peningkatan motivasi belajar sisa menggunakan media interactive board

Penggunaan media <i>interactive board</i> dalam pembelajaran PAI	
Siklus I	Siklus II
41,66%	91,66 %
KURANG BAIK	SANGAT BAIK

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi penigkatan motivasi belajar siswa menggunakan media *interactive board* pada siklus I masih 41,66% dengan kategori kurang baik, sedangkan pada siklus II mencapai 91,66% dengan kategori sangat baik. persentase hasil observasi peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media *interactive board* meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 50%.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media *interactive board* pada mata pelajaran PAI kelas X Ak SMK Jetis 1 Ponorogo memiliki nilai positif dalam motivasi belajar.

Hal itu dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi dan antusias sehingga akan mempengaruhi peningkatan hasil kerja siswa dan pemahaman siswa yang mengarah kepada pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

La Hadisi, Wa Ode Astina, dan Wampika, “Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa di SMK Negeri 3 Kendari”, *Jurnal Al-Ta’dib*, No. 2, Vol. 10 (Juli-Desember, 2017), h. 150

Najahah. Potensi Daya Serap Anak Didik Terhadap Pelajaran. *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* Volume 1, Nomor 2, (2015),

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 dan 3

Sudiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,).

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.