

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Digital (YouTube dan Game Online) pada Materi Literasi Digital untuk Kemajuan Bangsa di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo

Dzaky Isyuniandri*¹, Alfiatus Syarofah², Halimah³, Indani Khoirun Nisak⁴, Syamriba Ardila⁵

¹⁻⁵ Universitas Panca Marga, Indonesia

Alamat : Jl. Raya Dringu, Krajan, Pabean, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.

Korespondensi penulis : dzakvisyuniandri@gmail.com*

Abstract. *This Classroom Action Research (PTK) was motivated by the low interest of students in Civics subjects. This is thought to be due to a lack of adequate reference sources, which makes students have to write a lot of study material which then makes them feel bored and boring. This Classroom Action Research (PTK) aims to increase student motivation and learning outcomes by using digital media (YouTube and Online Games) on the material "Digital Literacy for Student Progress" at Sunan Giri Middle School, Probolinggo City. The benefits of Classroom Action Research (PTK) are: it can provide information about the causes of students' low interest in Civics subjects as well as ways to increase student motivation. Classroom Action Research (PTK) can provide greater opportunities for students to gain knowledge by using media. digital in the learning process, so that it has an impact on improving student learning outcomes, besides that it can also be used as input material in an effort to increase student motivation and learning outcomes in Civics subjects. Thus, students' interest in learning about Civics subjects increases. Classroom Action Research consists of 2 cycles. Data from this research was obtained from teachers (observers) and students through observation, tests and documentation. Based on research data from cycle I to cycle II, data was obtained that students' interest and learning outcomes in the learning process through digital media (YouTube and Online Games) had increased significantly from previous learning which used the summarizing method. So the conclusion is that the application of digital media (YouTube and Online Games) can increase student interest and learning outcomes in Civics subjects at Sunan Giri Middle School, Probolinggo City.*

Keywords: *motivation, learning outcomes, digital media*

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran PKn. Hal ini diduga karena kurangnya sumber referensi yang memadai sehingga membuat peserta didik harus menulis banyak materi pelajaran yang kemudian membuat mereka merasa jenuh dan membosankan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media digital (YouTube dan Game Online) pada materi "Literasi Digital untuk Kemajuan Siswa" di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu: dapat memberikan informasi mengenai penyebab rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKn serta cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Dengan demikian, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn menjadi meningkat. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus. Data dari penelitian ini diperoleh dari guru (observer) dan siswa melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II, diperoleh data bahwa minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media digital (YouTube dan Game Online) mengalami peningkatan secara signifikan dari pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode merangkum. Jadi kesimpulannya adalah penerapan media digital (YouTube dan Game Online) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo.

Kata Kunci: motivasi, hasil belajar, media digital

1. PENDAHULUAN

Salah satu pengertian PKn secara teoritis adalah yang dikemukakan oleh Noor Ms Bakry dalam buku berjudul Pendidikan Pancasila (2010). Menurutnya, Pendidikan Kewarganegaraan secara teoritis adalah untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, nilai, dan keterampilan sebagai warga negara yang baik. Namun, berdasarkan observasi dan data yang diperoleh, terdapat permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran PKn, yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini. Menurut Slameto (Djali, 2006) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Kurangnya rasa minat siswa SMP Sunan Giri Kota Probolinggo terhadap mata pelajaran PKn terbilang cukup rendah, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah dan kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, minat memiliki peran penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh nilai yang baik dari belajarnya.

Salah satu faktor yang diduga menyebabkan kurangnya minat siswa tersebut adalah kurangnya sumber referensi yang memadai. Hal ini membuat siswa harus menulis banyak materi pelajaran, sehingga membuat mereka merasa bosan dan jenuh. Kondisi ini tentunya menghambat proses pembelajaran dan membuat siswa tidak dapat memahami pelajaran dengan baik.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas, minat siswa terhadap mata pelajaran PKn harus terus ditingkatkan karena PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan besar dalam membentuk karakter toleransi dan demokrasi untuk siswa sebagai generasi masa depan bangsa. Untuk itu perlu adanya tindakan yang harus dilakukan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Diperlukan kreativitas dan terobosan baru seperti penggunaan media digital untuk menarik perhatian dan motivasi siswa.

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optil broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3). Di era digital seperti saat ini, penggunaan media digital telah menjadi hal yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk para pelajar. Hal ini membuka peluang baru di dalam dunia pendidikan untuk memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran

yang menarik dan juga interaktif, sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu peluang tersebut adalah penggunaan aplikasi YouTube dan Game Online, sebagai alat bantu dalam pembelajaran. YouTube, dengan konten video yang menarik dan beragam, dapat membantu siswa memahami materi lebih mudah dan menyenangkan. Game online, dengan elemen yang interaktif dan menantang dapat memotivasi belajar dan meningkatkan konsentrasi mereka.

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda di era digital. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mencari, memahami, mengolah dan juga menyebarkan informasi secara bertanggung jawab di internet. Namun yang harus diwaspadai adalah dampak negatif dari media digital, berupa konten-konten sensitif dan juga konten yang tidak pantas yang dapat membahayakan siswa dan mengganggu proses pembelajaran.

Literasi digital menurut UNESCO adalah “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial, emosional dan aspek teknis atau teknologi”.

Berdasarkan pada data dan fakta yang ditemukan di lapangan, peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Digital (YouTube dan Game Online) pada Materi Literasi Digital Untuk Kemajuan Bangsa di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media digital (YouTube dan Game Online) pada materi “Literasi Digital untuk Kemajuan Siswa” di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo.

2. KAJIAN TEORI

Literasi Digital

Harjono (2018) berpendapat bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan bekerja sama (kolaborasi), dan kesadaran sosial. Kerangka kerja Eshet Alkai dan Chanjut (2009) terdiri dari serangkaian keterampilan berikut:

- Literasi fotovisual adalah kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan lingkungan digital, seperti antarmuka pengguna, yang menggunakan komunikasi grafis.
- Literasi reproduksi adalah kemampuan untuk membuat karya tulis dan karya seni yang otentik, bermakna dengan memproduksi dan memanipulasi teks digital, visual,

dan potongan audio yang sudah ada sebelumnya.

- Literasi cabang adalah kemampuan untuk membangun pengetahuan dengan navigasi nonlinier melalui domain pengetahuan, seperti internet dan lingkungan hypermedia lainnya.
- Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengkonsumsi informasi secara kritis dan memilah informasi yang salah dan bias.

Motivasi Belajar

Sagala (2010) mengemukakan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai suatu variabel penyelang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam organisme, yang mengakibatkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran.

Dari pendapat Uno dan Sagala, maka dapat dikatakan motivasi adalah dorongan yang terjadi dalam seseorang yang dapat mengakibatkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku agar tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan pembelajaran pemberian motivasi sangat penting untuk diperhatikan, karena tidak semua pengajaran disekolah dapat menarik minat siswa. Uno (2009) mengemukakan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Hasil Belajar

Istilah hasil belajar dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dibahas, karena keberadaannya sangat bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, maupun orang tua. Hasil belajar bagi pendidik dapat dijadikan tolak ukur sejauh mana keberhasilan pembelajaran kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan terhadap peserta didiknya. Bagi peserta didik pencapaian prestasi belajar dapat memberi gambaran tentang hasil dari usaha yang telah dilaksanakannya, sedangkan bagi orang tua dengan mengetahui prestasi belajar peserta didik, maka akan dapat mengetahui tingkat keberhasilan putra putrinya disekolah, selanjutnya dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan dorongan dan pengawasan di rumah (Kajin, 2018) .

Tentang apa yang dimaksud dengan prestasi belajar banyak ahli yang memberikan definisi sesuai sudut pandang masing-masing. Menurut Purwanto (2009:44). Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (product) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Media Pembelajaran Digital

Di zaman serba digital pada saat ini, pendidik terutama dituntut untuk menguasai pembelajaran berbasis media digital, karena hal ini diharapkan membuat suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dan hal ini dapat memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar para siswa. Ada beberapa media digital yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran, yaitu meliputi berbagai video digital berbasis YouTube dan juga video animasi pembelajaran serta media pembelajaran media digital lainnya (Kasih 2021). Sebagai pendidik perlu untuk memanfaatkan pengetahuan dalam membuat media aplikasi pembelajaran interaktif. Menurutnya salah satu cara yang paling tepat agar anak mampu menerima materi yang disampaikan oleh guru adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Di mana guru dan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa jenis media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan yaitu buku digital, video pembelajaran, powerpoint, dll. ada banyak aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran dikelas, antara lain yaitu aplikasi canva, aplikasi powtoon, aplikasi prezi, aplikasi kinemaster, aplikasi Assemblr Edu.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Subyantoro (2009:8-9) PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Sesuatu yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo pada tanggal 6-8 Juni 2024. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII SMP Sunan Giri Kota Probolinggo. Siswa di kelas ini memiliki kekurangan minat terhadap mata pelajaran PKN. Dipilihnya kelas VIII sebagai tempat penelitian, karena dipandang ada potensi-potensi siswa yang perlu di tingkatkan khususnya yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Tindakan ini dapat dikatakan berhasil jika mencapai 75% peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Pengamatan ini dilakukan dengan membandingkan

antara hasil dari siklus I dan siklus II. Jika sudah mengalami peningkatan maka tindakan ini dapat dihentikan tetapi jika belum mengalami peningkatan maka dilanjutkan dengan siklus III.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre Test

Sebelum melakukan siklus I, untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik maka peneliti melakukan pre test terlebih dahulu. Pre test ini dilakukan dengan memberikan lembar kerja kepada peserta didik. Hasil dari pre test dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre Test siswa kelas VII SMP Sunan Giri

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Adilia Putri	60
2.	Alvaro Putra	60
3.	Aisyah Almar'atus Solehah	90
4.	Dani	50
5.	Dewi Anggaeni	70
6.	Fina Nikmah Nadiroh	60
7.	M. Nukman	80
8.	M. Ridwan	80
9.	Rima	60
10	Zulfa Saniyyah	70

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa masih 50% peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 70. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII masih kurang.

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 7 Juni 2024. Pada siklus I peneliti menggunakan media powerpoint dan juga media video YouTube. Peneliti menggunakan observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan peneliti. Dalam siklus I ini peneliti menggunakan lembar kerja untuk melihat keberhasilan peserta didik. Adapun hasil dari lembar kerja tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil penelitian siklus I siswa kelas VIII SMP Sunan Giri

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Adilia Putri	50
2.	Alvaro Putra	50
3.	Aisyah Almar'atus Solehah	100
4.	Dani	100
5.	Dewi Anggaeni	100
6.	Fina Nikmah Nadiroh	100
7.	M. Nukman	100
8.	M. Ridwan	100
9.	Rima	50
10	Zulfa Saniyyah	100

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa masih 70% siswa yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Dan 30% siswa yang masih belum mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Jadi dapat disimpulkan, bahwa peneliti untuk melakukan siklus II agar dapat mencapai keberhasilan 75% untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil Siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I peneliti memutuskan untuk melakukan siklus II. Pada siklus II ini peneliti merubah media pembelajaran menjadi menggunakan game (wordwall.net) dengan teknik berkelompok. Dari 10 peserta didik peneliti membagi menjadi 2 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 peserta didik. Pada siklus II ini, setiap kelompok harus menyelesaikan game dengan 5 soal dengan waktu yang ditentukan. Jadi game ini menggunakan teknik siapa yang tercepat dan juga paling banyak menjawab benar, maka kelompok tersebut akan menang.

Adapun hasil dilakukannya siklus II ini peserta didik dapat dikatakan sudah 90% memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Yang mana setiap kelompok sudah dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan materi pembelajaran sudah dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Peneliti menganggap sudah 90% siswa memahami materi pembelajaran Literasi Digital untuk Kemajuan Bangsa. Jadi peneliti merasa tindakan ini sudah cukup memenuhi tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini. Maka, peneliti memberhentikan tindakan ini sampai tahap siklus II.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media digital (YouTube dan Game Online) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diimplemetasikan dengan baik. Melalui media digital ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang dipelajari, peserta didik juga dapat memperoleh pengetahuan yang cepat, selain itu mereka juga memiliki akses yang mudah untuk membuka pengetahuan yang seharusnya tidak sesuai dengan usianya. Aktivitas peserta didik juga dapat meningkat karena mereka merasa bahwa pembelajaran PKn tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakry, N. M. (2010). Pendidikan Pancasila. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Djali, H. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2009). Changes over time in digital literacy. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(6), 421–429.
- Flew, T. (2008). *New Media: An Introduction* (3rd ed.). South Melbourne.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Kajin, S. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif di MTs N Sooko Mojokerto. *Progressa Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1).
- Kasih, A. P. (2021). Guru, manfaatkan 5 aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Sagala, S. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Badan Penerbit Undip dan CV. Widya Karya.
- UNESCO. (2011). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from <https://perpustakaan.bsn.go.id/index.php?p=news&id=1640> (accessed November 21, 2011).
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wordwall. (n.d.). Retrieved from <https://wordwall.net/play/74431/885/506>
- YouTube. (n.d.). Retrieved from <https://youtu.be/4OtnOqeksBw?si=69QCk2AJiroeZGJa>