

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk memanusiakan manusia. Sama halnya dengan motivasi belajar yang merupakan salah satu faktor penting keberhasilan proses belajar. Menurut Fajar Rizqi et al., (2023), motivasi adalah keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Isnaini et al., 2023). Bagi siswa sekolah dasar, motivasi belajar seringkali datang dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat berperan penting dalam menciptakan pengalaman tersebut, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa untuk belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan (Ceresia, 2017)

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Menurut penelitian (Cárdenas-Sainz et al., 2023), siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional. Motivasi belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan dasar khususnya bagi siswa sekolah dasar tahun ketiga. Menurut Ifanov et al., (2022), motivasi belajar pada awal sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembentukan kebiasaan belajar dan minat terhadap ilmu yang berkembang pada jenjang pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 07 Rantau Panjang kab. Oganilir dengan salah satu guru ibu Sri Hastuti S.Pd. Pada saat proses pembelajaran tematik tentang motivasi belajar ketertarikan siswa kelas III masih kurang, karena menganggap bahwa tematik merupakan pelajaran yang sulit terkait dengan Pengaruh Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas III di SD Negeri 07 Rantau Panjang. Observasi dilakukan dan dilaksanakan untuk memperoleh data yang terstruktur dengan tujuan agar hasilnya bisa dimuat dalam laporan proposal. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, data dari (Budiman et al., 2021) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan teknologi interaktif memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan metode tradisional.

Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yaitu siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran tematik. Siswa kurang diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga kurang di bangkitkan minatnya. Proses pembelajaran menjadi tidak antusias, siswa kelihatan gelisah, tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri. Selain itu, siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran. Kekurang aktifan siswa mungkin diakibatkan karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media audiovisual dalam pembelajaran tematik

Penelitian ini sudah banyak dilakukan dalam pembentukan inovasi berbasis teknologi (Ifanov et al., 2022., Budiman et al., 2021., Cárdenas-Sainz et al., 2023., Cárdenas-Sainz et al., 2023). Namun, Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini belum banyak dilakukan oleh Peneliti lain. Penelitian juga sering mengingatkan bahwa meskipun teknologi memiliki potensi besar, ada tantangan berupa aksesibilitas, kesiapan infrastruktur, dan keterampilan digital guru.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 07 Rantau Panjang Kab. Ogan ilir”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan identifikasi permasalahan Seiring dengan berkembangnya teknologi, muncul berbagai media dan metode pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengkaji sejauh mana inovasi pembelajaran berbasis teknologi ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas III di SD, mengingat usia siswa di sekolah tersebut yang masih membutuhkan pendekatan belajar yang interaktif dan menarik.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian ini, Peneliti telah membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti agar penelitian lebih terarah pada siswa kelas III SD Negeri 07 Rantau Panjang adalah sebagai berikut:

1. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa media Audio Visual.
2. Dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi proses pembelajaran difokuskan pada materi Energi dan Perubahannya tema 6 tentang Sumber Energi.
3. Motivasi belajar yang diukur dalam penelitian ini mencakup aspek minat, keterlibatan, dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh inovasi pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar pada siswa kelas III SD Negeri 07 Rantau Panjang Oganilir pada tahun ajaran 2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 07 Rantau Panjang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu untuk dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh inovasi pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah penjelasan bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah dan bagi Peneliti selanjutnya.

A. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memahami hasil penelitian ini, guru dapat lebih terbantu dalam merancang pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3 SD.

B. Bagi Siswa

Melalui implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, siswa diharapkan dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka di kelas. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa diharapkan memiliki minat belajar yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, dan prestasi belajar yang lebih baik.

C. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah Memberikan masukan berupa pengetahuan tentang seberapa besar hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran yang berhubungan dengan kualitas pendidikan di SD Negeri 07 Rantau Panjang Kab. Oganilir.

D. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti atau peneliti lain di bidang pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.