

Pemanfaatan Variasi Teknologi guna Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia

Rehulina Juniarti BR. Sembiring
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Alamat surel: rehulinajsembiring@gmail.com

Abstract

Learning with the current pandemic condition is a new condition for many educators. The limitations of online learning are of course a problem. As a result, there is less motivation to learn. Increased motivation to learn becomes a bigger portion of learning. This paper is a literature review that aims to describe and at the same time explain the importance of using various technologies in Indonesian language learning in order to increase students' learning motivation. The use of various technologies such as padlet, quizizz, mentimeter, and so on can be a solution in increasing student motivation.

Keywords: *Technology variations, learning motivation, Indonesian language*

Abstrak

Pembelajaran dengan kondisi pandemi saat ini merupakan kondisi baru bagi banyak tenaga pendidik. Keterbatasan pembelajaran daring tentu saja menjadi persoalan. Akibatnya, motivasi untuk belajar semakin berkurang. Peningkatan motivasi

belajar menjadi lebih besar porsinya dalam pembelajaran. Tulisan ini merupakan kajian pustaka yang bertujuan mendeskripsikan sekaligus memaparkan pentingnya pemanfaatan variasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan variasi teknologi seperti *padlet*, *quizizz*, *mentimeter*, dan lain sebagainya dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Variasi teknologi, motivasi belajar, bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi sangat berdampak bagi dunia pendidikan. Beberapa waktu terakhir proses pembelajaran di sekolah maupun kampus mengalami perubahan. Proses belajar dan mengajar beralih dari luring menjadi daring. Peserta didik tidak lagi datang ke sekolah atau kampus. Namun, melakukan semua proses belajar dari rumah masing-masing.

Dampak ini tentu memunculkan banyak kondisi dalam proses pembelajaran daring yang telah berlangsung beberapa bulan terakhir ini. Di Media sosial misalnya, banyak peserta yang mengeluh mengenai banyaknya tugas yang harus dikerjakan, kesedihan karena tidak dapat bertemu dengan teman secara langsung, serta rasa bosan karena rutinitas kuliah daring yang dilakukan setiap harinya.

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa

Indonesia. Seperti dikatakan oleh Sobandi (2017) “motivasi merupakan hal yang amat penting dalam belajar.” Faktor intrinsik dan ekstrinsik tentu berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik. Suprihatin (2015) menyampaikan antara siswa yang satu dengan lainnya memiliki motivasi belajar yang tidak sama. Ada siswa yang memiliki motivasi intrinsik, ada pula yang bersifat ekstrinsik. Faktor intrinsik akan berkaitan erat dengan kemampuan diri peserta didik tersebut dalam mengelola motivasi belajarnya secara mandiri. Sedangkan faktor ekstrinsik berkaitan dengan kondisi di luar diri peserta didik yang dapat menstimulus munculnya motivasi untuk belajar.

Guru/pengajar dapat menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik. Hal ini dimungkinkan mengingat dalam sebuah pembelajaran seluruh rangkaian aktivitas di kelas dirancang oleh guru/pengajar. Aktivitas yang dirancang dengan baik dan menarik tentunya dapat menjadi pemicu timbulnya motivasi belajar bagi peserta didik. Guru/pengajar dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang aktivitas di kelas. Bahkan, dalam kondisi pandemi saat ini, seluruh pembelajaran berubah menjadi daring. Motivasi belajar siswa akan sangat dipengaruhi faktor eksternal yang didapatkan dalam selama proses pembelajaran daring.

Tulisan ini merupakan kajian teoretis mengenai kondisi yang sedang dialami saat ini. Keresahan

penulis terhadap kondisi pembelajaran daring yang sedang berlangsung saat ini menjadi alasan tulisan ini hadir. Penulis berharap melalui tulisan ini dapat memberikan pemahaman bagi para guru/pengajar mengenai pentingnya pemanfaatan variasi teknologi guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penulis berharap melalui tulisan ini dapat bermanfaat bagi para guru/pengajar dalam menindaklanjuti pembelajaran daring saat ini yang cenderung terbatas dan terkesan membosankan bagi sebagian besar peserta didik. Pemahaman mengenai pemanfaatan variasi teknologi akan memberikan kebervariasian dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Pengertian Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Tujuan dari teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Darmawan, 2011). Pemecahan masalah dapat dalam tindakan nyata seperti penyediaan sumber belajar bagi peserta didik, dan lain sebagainya.

Anglin (1995) dalam (Warsita, 2008) teknologi pendidikan adalah integrasi antara pembelajaran (pengembangan dan pengelolaan) dengan teknologi lain guna memecahkan masalah pendidikan. Melalui

pengertian ini, teknologi pembelajaran dapat hadir sebagai solusi atas masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan. Teknologi pendidikan adalah “proses yang rumit dan terpadu, melibatkan orang, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis, mengolah masalah, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam proses belajar, (Siyamta, 2013)

Sementara itu AECT (1994) menyatakan “teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.” Berdasarkan pernyataan ini, teknologi dilihat sebagai satu kesatuan yang komprehensif. Dalam praktiknya Suparman (2004), teknologi pembelajaran bersifat dinamis dan berubah dari waktu ke waktu. Proses perkembangan ini memiliki empat ciri utama yaitu: 1) menerapkan pendekatan sistem, 2) menggunakan sumber belajar seluas mungkin, 3) bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia, dan 4) berorientasi pada kegiatan instruksional individual (Warsita, 2008)

Jadi, teknologi pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, hingga dalam tahapan evaluasi pembelajaran.

Jenis-Jenis Teknologi Pembelajaran

Pemaknaan teknologi pembelajaran sebagai bidang garap menghadirkan kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan merupakan fokus utama dari pengembangan teknologi pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini akan sangat berpengaruh dalam perkembangan kawasan pengembangan itu sendiri. Setidaknya terdapat empat kawasan pengembangan yaitu: (1) teknologi cetak, (2) teknologi audiovisual, (3) teknologi berbasis komputer, dan (4) teknologi multimedia, Seels & Richey, (2000) dalam (Warsita, 2008).

Teknologi Cetak

Tidak sulit bagi kita untuk memahami teknologi cetak. Teknologi cetak adalah awal dari perkembangan teknologi saat ini. Buku adalah salah satu entitas dari teknologi cetak. Melalui teknologi cetak, bahan ajar diproduksi dan disampaikan seperti buku-buku, bahan-bahan visual yang statis dengan pencetakan mekanis dan fotografis (Warsita, 2008). Bahkan, hingga saat ini pun penggunaan teknologi cetak masih berlangsung.

Pemanfaatan teknologi cetak saat ini memang lebih variatif dan dinamis. Inovasi mulai bermunculan seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan informasi dan komunikasi. Warsita (2008) menyampaikan setidaknya bahan teks verbal dan visual adalah dua komponen penting dalam

teknologi ini. Selain itu, terdapat enam karakteristik yang dapat menjadi penanda dari teknologi cetak yaitu:

“(1) Teks dibaca secara linier, sedangkan visual direkam menurut ruang, (2) keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif, (3) keduanya berbentuk visual yang statis, (4)Pengembangannya sangat bergantung kepada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual, (5) Keduanya berpusat pada peserta didik, (6) Informasi dapat diorganisasikan dan distrukturkan kembali oleh pemakai.”

Menurut Warsita (2008) bahan ajar cetak hendaknya sederhana, komunikatif, dan interaktif. Hal ini juga dimaksudkan untuk menghindari rasa bosan dari peserta didik. Oleh penting adanya visualisasi dalam bentuk gambar, foto, bagan, skema, grafik, dan lain sebagainya. Dapat pula dalam bentuk desain grafis, warna, jenis huruf dan sebagainya. Sifatnya yang fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan media lain juga menjadi kelebihan dari teknologi ini

Teknologi Audiovisual

Teknologi ini adalah teknologi yang erat kaitannya dengan suara dan gambar. Dalam proses pembelajaran, teknologi ini akan mengutamakan penglihatan dan pendengaran secara eksklusif, tidak selalu harus bergantung pada pemahaman kata-kata atau simbol yang sejenis, (Warsita, 2008). Melalui teknologi ini bahan pembelajaran diproduksi dan disampaikan dengan menggunakan peralatan dan

elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual, Seels & Richey (2000) dalam (Warsita, 2008).

Lebih lanjut Warsita (2008) menyampaikan enam karakteristik dari teknologi audiovisual yaitu:

“(1) Bersifat linear, (2) menampilkan visual yang dinamis, (3) secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang, (4) cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak, (5) Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif, (6) berpusat pada guru, kurang memperhatikan interaktivitas belajar peserta didik.”

Pemanfaatan teknologi audiovisual saat ini semakin luas, tentunya sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Era saat ini, pemanfaatan teknologi audiovisual dapat terlihat dari video-video pembelajaran yang diunggah di kanal *Youtube*. Berbagai macam video pembelajaran yang dihasilkan, memiliki tujuan untuk menjembatani keterbatasan antara peserta didik terhadap objek yang tidak dapat ditemukan secara cepat atau langsung dalam kehidupan nyata.

Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer adalah teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Seels & Richey (2000) dalam Warsita (2008) menyatakan melalui teknologi komputer semua bahan belajar disampaikan dengan

menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Semua informasi disampaikan kepada peserta didik melalui tayangan di layar monitor (Warsita, 2008).

Pembelajaran yang berbasis pada pemanfaatan komputer memang akan lebih efektif dan menuntut kemandirian dari peserta didik dalam memahami konsep yang diberikan. Melalui teknologi komputer, peserta didik tidak akan merasa bosan karena guru/pengajar dapat mengintegrasikan berbagai media menjadi sumber belajar yang menarik dan mendukung proses pembelajaran.

Teknologi Multimedia

Teknologi berbasis multimedia adalah salah satu wujud nyata pengembangan teknologi komputer. Hal ini dimungkinkan karena melalui teknologi multimedia. Bahan ajar diproduksi dan disampaikan secara terpadu dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh komputer multimedia, (Warsita, 2008). Teknologi ini menggabungkan teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi.

Terdapat tujuh kriteria dari teknologi multimedia yaitu:

“ (1) dapat digunakan secara acak, di samping linear, (2) digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, (3) gagasan disajikan realistik, relevan, dan di bawah pengendalian peserta didik, (4) prinsip-prinsip teori kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan

pembelajaran, (5) belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan, (6) bahan belajar menunjukkan interaktivitas peserta didik yang tinggi, (7) sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.”

Teknologi digital

Teknologi digital adalah teknologi yang mengintegrasikan gambar suara dan bergerak, bahasa lisan dan tulisan, serta Objek 3D. Mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti internet, dunia *game online*, dan kecerdasan buatan. Flew (2002) dalam (Hastjarjo, 2007) mengatakan teknologi digital pembelajaran adalah semua bentuk informasi (teks, suara, dan gambar) diencode ke dalam kode yang berisi digit 0 dan 1. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital adalah pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif (Nandang & Husnul, 2019). Selain itu pembelajaran juga akan lebih interaktif.

Di masa perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini, teknologi digital sangat erat dengan peserta didik. Kemudahan akses internet lewat telepon genggam merupakan salah satu alasan teknologi digital adalah hal yang dekat dan erat dengan peserta didik. Setiap detik peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dalam berbagai media. Hal ini juga menunjukkan bahwa salah satu perkembangan media digital digerakkan oleh

tersedianya teknologi baru di dalam penciptaan dan penyebaran isi (*content*) media (Hastjarjo, 2007).

Pemanfaatan Variasi Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia

Motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*motivum*” yang berarti menunjuk pada alasan tertentu mengapa sesuatu bergerak (Subandi, 2017). Motivasi dapat pula dimaknai sebagai dorongan yang timbul dalam diri untuk melakukan suatu tindakan secara sadar atau tidak dengan tujuan tertentu (KBBI daring). Motivasi ini dikenal juga dengan sebutan motivasi intrinsik. Selain itu, terdapat pula motivasi dari luar diri atau motivasi ekstrinsik.

Motivasi belajar adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kondisi di lapangan menunjukkan tidak jarang para peserta didik merasa bosan ketika belajar bahasa Indonesia. Hal ini sangat berpengaruh bagi hasil belajar peserta didik. “Motivasi tidak hanya penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar (Sobandi, 2017).”

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam usaha peningkatan motivasi belajar peserta didik. Apalagi dalam kondisi pembelajaran daring saat ini. Hal ini dapat terjadi karena seluruh aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia yang terjadi di kelas diatur dan dikelola oleh guru/pengajar. Aktivitas pembelajaran yang menarik dan tidak monoton

tentunya akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Banyak cara yang dapat ditempuh oleh seorang guru/pengajar dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik. Salah satunya adalah dengan pemanfaatan variasi teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Di era perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini, guru dapat memanfaatkan berbagai macam teknologi dalam bentuk media dan sumber belajar guna merancang aktivitas belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pemanfaatan variasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *online* seperti *Quizizz*, *Padlet*, *Mentimeter*, *Google Form*, dan lain sebagainya sesuai dengan topik pembelajaran dan rancangan yang disusun oleh guru/pengajar. Semua aplikasi *online* tersebut tersedia secara gratis dan sangat mudah untuk dimanfaatkan oleh guru/pengajar. Melalui aplikasi tersebut proses belajar bahasa Indonesia menjadi menarik dan interaktif sekaligus tidak monoton. Dengan begitu, motivasi ekstrinsik peserta didik akan muncul sehingga keinginan untuk belajar bertambah sekaligus memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berikut tampilan dari *Quizizz*, *Padlet*, *Mentimeter*, *Google Form* lengkap dengan tautan alamat untuk mengunjunginya.



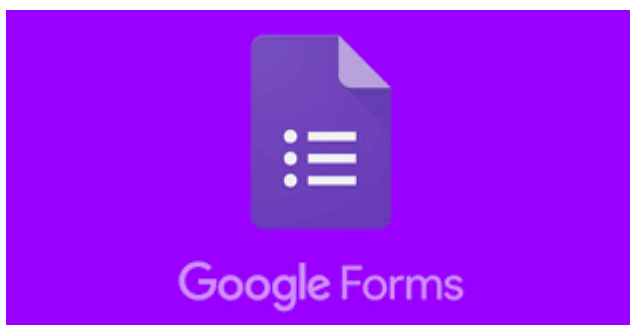
Gambar 1. Tampilan Quizizz



Gambar 2. Tampilan Mentimeter



Gambar 3. Tampilan Padlet



Gambar 4. Tampilan Google Form

Semua aplikasi tersebut dapat dikunjungi lewat tautan berikut.

1. quizizz.com;
2. <https://www.mentimeter.com/>;
3. <https://padlet.com/>;
4. <https://docs.google.com/forms/>

Pemanfaatan berbagai aplikasi ini tentunya memerlukan keterampilan dan penguasaan dari guru/pengajar terlebih dahulu. Tanpa penguasaan yang baik tentunya sulit bagi seorang guru/pengajar untuk dapat menggunakan apalagi mengintegrasikan berbagai media dan sumber belajar dari berbagai bentuk teknologi pembelajaran dan membangun aktivitas pembelajaran yang berkesinambungan. Pemahaman mengenai pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran adalah hal utama yang harus dimiliki oleh guru/pengajar.

Dalam penggunaannya, aplikasi seperti *Quizizz*, *Padlet*, *Mentimeter*, dan *Google Doc* sangat mudah untuk dipahami. Hal penting yang harus dipersiapkan

adalah ketersediaan koneksi internet. Sebagai contoh agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

“(a) pendididik mengakses aplikasi *Quizizz* baik lewat PC atau laptop, (b)Pendidik menayangkan *Quizizz* yang sudah dibuat atau dipilih kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang,(c) peserta didik mengikuti permainan dalam *Quizizz* tersebut, (d)Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran, (Aini, 2019).”

Pemanfaatan variasi teknologi dapat digunakan secara kolaborasi. Sebagai contoh pemanfaatan *Quizizz* dapat dilakukan di awal proses pembelajaran daring. Selain berfungsi untuk menggali pemahaman peserta didik mengenai topik pembelajaran yang sedang dibahas. Pemberian *Quizizz* di awal juga dapat menjadi pemicu untuk meningkatkan fokus belajar peserta didik. Setelah selesai, pembelajaran daring dapat dilakukan lewat *Padlet* dengan memberikan informasi, gambar, tautan video, diskusi, atau aktivitas analisis soal bersama yang dapat dilakukan secara komunikatif dan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaknaan dari tulisan ini penulis memberikan simpulan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia. Ada dua hal penting yang harus

diperhatikan yaitu: (1) guru/pengajar berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (2) Pemanfaatan variasi teknologi dapat menjadi solusi bagi aktivitas pembelajaran daring bahasa Indonesia. Aktivitas yang menarik membuat peserta didik tidak mudah bosan dan tetap fokus mengikuti pembelajaran daring. Hal ini juga akan membuat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah d Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 25.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Google Image. Online.:
<https://www.google.com/imghp?hl=EN>. Diakses Oktober 2020.
- Hastjarjo, S. (2007). Teknologi Digital dan Dunia Penyiaran. *Jurnal Komunikasi Massa*, 35-41.
- KBBI daring. Online:
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/motivasi>. Diakses September 2020.
- Nandang, H., & Husnul , K. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 10-15.
- Siyamta. (2013). Bidang Garap Teknologi Pembelajaran Menurut AECT 1994. *Makalah Tugas Akhir Program Doktor Universitas Negeri Malang*.

- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran. *Jurnal Diksatrasi*.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 73-82.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.