



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 242 - 252

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi

Avivah Dwi Indarini<sup>1✉</sup>, Zaenal Abidin<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1,2</sup>

E-mail: [a510180096@student.ums.ac.id](mailto:a510180096@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [za825@ums.ac.id](mailto:za825@ums.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan yang bernama belajar. Selama menjalani kehidupan, seorang manusia pasti akan melewati masa di mana dia harus belajar. Proses belajar bisa dilakukan secara formal maupun nonformal. Sekolah dasar adalah tempat untuk belajar dan mendapatkan ilmu di tingkat awal. Masalahnya, di masa pandemi seperti ini banyak siswa yang kehilangan semangat untuk belajar. Siswa cenderung lebih mudah bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini, seorang guru harus bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar, hal itu bisa dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen yang menarik pada kegiatan belajar mengajar. Tujuan pada artikel ini yaitu mengungkapkan dan menganalisis implementasi media smartpoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran di era pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa SD Negeri 01 Gandu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media smartpoli memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk selalu belajar baik ketika bersama guru maupun orang tua.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Smartpoli, Pandemi, Sekolah Dasar.

### Abstract

*Humans cannot be separated from an activity called learning. During life, a human being will definitely go through a period where he has to learn. The learning process can be done formally or informally. Elementary school is places to learn and gain knowledge at an early level. The problem is, during a pandemic like this, many students lose their enthusiasm for learning. Students tend to be bored more easily in the learning process. In this case, a teacher must be able to increase students' interest in learning, this can be done by using interesting instruments in the teaching and learning activities. The purpose of this article is to reveal and analyze the implementation of smartpoli media in increasing the learning motivation of elementary school students in learning in the pandemic era. This research uses survey research method with a quantitative research approach. The population used in this study is students of SD Negeri 01 Gandu. The results showed that the use of smartpoli media had a positive influence on student learning outcomes. Students became more enthusiastic in participating in learning and motivated to always learn both when with teachers and parents.*

**Keywords:** content, formatting, article..

Copyright (c) 2022 Avivah Dwi Indarini, Zaenal Abidin

✉Corresponding author :

Email : [a510180096@student.ums.ac.id](mailto:a510180096@student.ums.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1863>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Sudah dua tahun dunia ini mengalami kondisi gawat darurat. Kekacauan melanda hampir di seluruh wilayah dunia. Pandemi ini disebabkan oleh sebuah virus yang menyerang sistem pernafasan. Virus tersebut bernama *corona virus* novel atau lebih dikenal dengan Corona Virus. Negara China, tepatnya di Wuhan merupakan tempat munculnya COVID untuk pertama kalinya. COVID merupakan penyakit infeksi pneumonia akut (Bao, Y., Sun, Y., Meng, S., Shi, J., & Lu, 2020). Wabah Corona Virus merupakan wabah yang baru ditemukan pada tahun 2019, penyakit menular ini disebabkan oleh virus corona. Beberapa orang yang terjangkit virus corona akan merasakan berbagai gejala dari ringan sampai sedang, mereka yang mengalami gejala seperti itu akan sembuh dengan sendirinya tanpa harus ditangani secara khusus. Pandemi membawa dampak kepada seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Sekolah terpaksa ditutup karena adanya ancaman virus ini. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui platform *online* pembelajaran yang ada. Namun, hal ini dirasa kurang efektif karena siswa lebih mudah jenuh dan guru merasa kesulitan memantau perkembangan siswa (Tampubolon et al., 2021).

Selama dua tahun ini, banyak siswa yang merasa jenuh dengan pembelajaran daring, bahkan beberapa siswa di sekolah dasar mengalami penurunan dalam hasil belajar. Situasi tersebut merupakan dampak dari menurunnya motivasi dan minat siswa untuk belajar dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa menganggap pandemi ini sebagai hari libur yang panjang, sehingga mereka malas untuk belajar. Apabila kondisi ini dibiarkan terus menerus maka kemampuan berpikir siswa akan menurun dan hasil belajar yang didapatkan pasti kurang memuaskan. Padahal, manusia hidup tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar, baik itu secara formal maupun nonformal. Dengan belajar, manusia akan mendapatkan pengetahuan yang berguna bagi kehidupannya.

Belajar merupakan campuran dari berbagai elemen-elemen manusia, bahan, akomodasi, peralatan, serta langkah yang sama-sama memberikan pengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, manusia merupakan elemen pembelajaran, baik itu siswa, guru, personil pendidikan, dan sebagainya. Elemen materi dalam pembelajaran termasuk buku, papan tulis, dan sebagainya. Sedangkan elemen fasilitas dan peralatan antara lain adalah ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan lain-lain.

Belajar adalah kemampuan untuk mengelola komponen yang terkait dengan pembelajaran secara operasional dan efisien. Komponen yang terkait dengan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah guru, siswa, bangunan sekolah, fasilitas/ infrastruktur, dan proses pembelajaran (Yamin, 2013).

Belajar adalah suatu aktivitas di mana hal itu dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman, memiliki keterampilan dan membentuk perbuatan hidup siswa. Perubahan perilaku dan prestasi akademik siswa dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan akademik. Proses belajar mengajar akan berlangsung tanpa bermasalah jika siswa termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam pandangan Rumhadi, untuk dapat mencapai prestasi yang baik diperlukan adanya motivasi yang tinggi, karena hal yang menentukan ketercapaian pendidikan siswa, salah satunya yaitu motivasi. Motivasi dalam situasi ini kenyataannya adalah respon dari suatu gerakan yaitu tujuan, dalam keadaan itulah yang dimaksud dengan motivasi. Kemunculan motivasi dipengaruhi oleh rangsangan dan dorongan dari adanya unsur lain, walaupun motivasi memang muncul dari diri manusia (Rumhadi, 2017).

Selain melibatkan asas atau tujuan yang melandasi keikutsertaan siswa dalam aktivitas akademik, secara alami, motivasi siswa berasosiasi dengan ambisi siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Walaupun siswa sama-sama memiliki motivasi untuk mengerjakan tugas, tetapi terdapat perbedaan dalam sumber motivasi mereka. Ada yang mendapatkan motivasi dari dalam dirinya karena dia merasa melakukan suatu kegiatan itu penting untuk dirinya sendiri, merasa senang untuk melakukannya, atau mempunyai perasaan bangga atas pencapaian sesuatu. Selain itu, adapula yang mendapatkan motivasi dari luar. Siswa yang sumber motivasinya dari luar berpikir bahwa segala sesuatu yang dia lakukan adalah untuk mendapatkan

hadiah atau menghindari hukuman yang ada. Kualitas keterlibatan anak didik dalam proses atau kegiatan akademik dan komitmen berkenaan dengan proses atau kegiatan akademik dapat menjadi tanda bahwa siswa memiliki motivasi untuk melakukan belajar. Motivasi belajar adalah kompetensi yang didapatkan melalui pengalaman umum yang dimiliki siswa tetapi hal itu mampu merangsang langsung melalui instruksi langsung atau sosialisai, komunikasi, dan pemodelan oleh orang tua dan guru yang signifikan. Lingkungan rumah siswa membentuk konstelasi awal sikap yang mereka kembangkan menuju pembelajaran. Ketika orang tua memelihara keingintahuan alami anak-anak tentang dunia, dengan cara menyambut pertanyaan mereka, mendorong eksplorasi, dan membiasakan mereka dengan sumber daya yang dapat memperbesar dunia mereka, maka secara tidak langsung orang tua telah memberi anak-anak mereka pesan dan pengetahuan itu. Hal yang dilakukan itu merupakan belajar bermanfaat dan belajar untuk memuaskan.

Utami berpendapat bahwa, melangsungkan suatu aktivitas belajar serta kesinambungan dari aktivitas untuk menggapai tujuan pembelajaran serta dorongan yang menggerakkan individu untuk bertingkah laku, itulah yang dinamakan motivasi belajar. Dalam diri anak didik, motivasi belajar dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Anak didik akan rajin berlatih apabila dia memiliki motivasi untuk berlatih karena motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dorongan yang berupa gerakan, pikiran, atau respon dan perasaan adalah metode hubungan dalam belajar (Utami et al., 2021)

Menurut Sardiman (Sardiman, 2012b), memastikan kesinambungan proses pembelajaran, kekuatan pendorong yang muncul pada siswa yang mengarah pada kegiatan pembelajaran dan memberikan panduan dalam proses akademik sehingga tujuan yang sudah ditetapkan bisa tergapai merupakan definisi dari motivasi. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, motivasi untuk belajar merupakan salah satu aspek pemasti. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung akan diikuti siswa dengan semangat apabila siswa memiliki motivasi belajar.

Motivasi belajar anak didik bukanlah akan muncul dengan sendirinya tanpa kemauan yang kuat dari anak itu sendiri, atau jika seseorang mengilhaminya dengan berbagai cara akan tumbuh. Bagi guru sangat perlu memahami motivasi belajar siswa, karena salah satu cara untuk menambah motivasi belajar siswa adalah dengan memahami motivasi belajar setiap siswa. Memiliki motivasi belajar dapat meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar (Saumi & Ismaya, 2021). Tanpa motivasi, siswa tidak dapat berhasil melakukan kegiatan belajar, karena faktor yang memastikan kejayaan proses pembelajaran salah satunya adalah motivasi (Wijayani et al., 2017)

Guru adalah kunci untuk memperkuat dan menanamkan motivasi belajar siswa. Sebab, di dalam kegiatan akademik, guru merupakan bagian penting dari siswa selain siswa. Guru merupakan pembimbing yang memiliki peran dalam proyek pengajaran. Tugas guru adalah mengembangkan desain pembelajaran dan kemudian menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran. Guru juga memiliki peran sebagai pendidik nilai, etika, etika, dan masyarakat. Untuk memainkan peran ini, guru perlu memiliki berbagai wawasan dan pengetahuan, yang kemudian akan ditanamkan dalam diri siswa (Arianti, 2019). Pada hakekatnya guru adalah kunci dalam kegiatan mengajar, baik dalam hal menambah bobot pendidikan maupun mengalokasikan motivasi belajar kepada siswa (Idzhar, 2016). Membuat siswa menjadi senang ketika mengikuti pembelajaran, dapat menerangkan bahan ajar secara jelas, dan merangsang motivasi belajar siswa, dan mampu membuat siswa merasa mudah memahami materi yang diajarkan dapat dilakukan oleh guru yang berkompeten (Susilowati et al., 2021). Merasa bahagia saat menjalani proses pembelajaran, lebih giat dalam belajar, lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung, serta dapat melewati kesulitan-kesulitan akademik yang tidak dimengerti merupakan indikasi bahwa siswa memiliki motivasi dalam belajar.

Guru dapat melakukan banyak cara dalam memberikan motivasi siswa untuk belajar. Memanfaatkan strategi pembelajaran yang menantang seperti permainan bisa memberikan motivasi kepada anak didik dan mengantarkan bahan kontekstual dan segar atau media interaktif bisa memberikan rangsangan dari dalam. Selain motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, motivasi juga dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang

diberikan melalui lingkungan pembelajaran siswa. Sebagai motivasi eksternal bagi siswa untuk belajar, dengan mengembangkan strategi pembelajaran guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media dan metode yang dimanfaatkan dalam kegiatan akademik merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Menurut Sudjana (Sudjana, 2009), dalam proses belajar mengajar, sistem yang dimanfaatkan guru ketika berkorelasi dengan anak didik disebut dengan metode pengajaran. Kegiatan belajar mengajar ini akan berjalan lancar apabila terdapat keaktifan dari seluruh siswa ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu untuk mengajar untuk menerapkan metode pengajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan belajar. Metode yang biasa diterapkan dalam kegiatan belajar adalah diskusi, demonstrasi, tanya jawab, dan sebagainya. Penggunaan metode pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri karena media pembelajaran juga diperlukan sebagai instrumen dalam penyampaian bahan ajar atau penjelasan kepada anak didik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran untuk tujuan pembelajaran dapat dicapai. Alat dalam bentuk fisik maupun non fisik yang digunakan oleh guru dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa menjadi lebih efektif dan efisien disebut dengan media pembelajaran. Sehingga bahan pembelajaran lebih cepat diterima siswa dan juga menarik siswa untuk belajar lebih banyak. Alat pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan dengan tepat dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa. Apabila dalam kegiatan belajar mengajar sudah menggunakan media, maka hal tersebut dicita-citakan bisa memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar. Menciptakan kesenangan anak didik dalam belajar, di mana dalam menciptakan kesenangan siswa seperti dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran merupakan langkah awal sebelum meningkatkan motivasi seorang siswa. Menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sangat dianjurkan untuk guru dalam mengolah proses pembelajaran (Alannasir, 2016) (R. K. Sari et al., 2021).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena, Ina, 2021) diketahui bahwa terdapat pengaruh yang besar terhadap motivasi siswa ketika guru sekaligus narasumber menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam, maka antusiasme siswa akan tinggi dan memiliki motivasi terhadap kegiatan belajar mengajar daring yang sedang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian pada artikel ini yaitu mengungkap dan menganalisis implementasi media Smartpoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran di era pandemi.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif sebagai penggunaan perhitungan statistik baik dalam pengujian instrumen penelitian, maupun evaluasi data yang dikumpulkan sebelum penyajian data dalam penelitian ini. Metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. (Quantitative Research) (Sunaengsih, 2016).

Pengujian hipotesis komparatif dua sampel berkorelasi digunakan dalam penelitian ini. Membandingkan dua sampel berkorelasi adalah membuat perbandingan antara dua sampel yang memiliki hubungan secara langsung dan memiliki derajat yang seimbang. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen (Habiby, 2017). Lokasi untuk melaksanakan penelitian yaitu di Desa Gandu RT 03/ RW 01, Comal, Pemalang. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 01 Gandu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena pandemi COVID-19 yang terjadi di dunia, terutama di Indonesia, memiliki dampak pada pendidikan. Ini memiliki dampak langsung dan tidak langsung pada akademisi dalam institusi formal. Pernyataan ini didukung oleh data yang dikumpulkan pada jumlah siswa dan pembelajar yang dipengaruhi oleh pandemi COVID-19 telah dihitung berdasarkan penutupan sistem pendidikan formal. Dampak positif yang dirasakan oleh akademisi adalah untuk berlomba-lomba merancang dan berinovasi dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mengantisipasi pembelajaran ketika ada hambatan dalam proses belajar, dan mengoptimalkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Di era COVID-19, kebutuhan untuk berinovasi dan menemukan solusi untuk mengoptimalkan usaha pendidikan dipercepat dan beberapa pendidik harus mengeksplorasi penggunaan lebih banyak teknologi seperti ponsel. Penggunaan aplikasi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Salah satu cara mudah untuk digunakan adalah menggunakan situs Google untuk pendidikan. Dalam era pandemi seperti ini yang dibutuhkan bentuk pembelajaran yang dilakukan, hal ini telah ditantang, terutama kemampuan guru. Pendidik dan siswa membutuhkan inovasi dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dan media sosial.

Hasil analisis data menunjukkan banyak siswa berasumsi bahwa pembelajaran *online* tidak memberikan manfaat yang berarti untuk pembelajaran mereka. Tetapi di sisi lain, pembelajaran *online* dapat merangsang siswa untuk meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, belajar secara mandiri, meningkatkan keterampilan berpikir melalui diskusi forum dan meningkatkan keterampilan komunikasi *online*. Cara yang bisa digunakan siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar antara lain, dengan menggunakan teori penguatan seefektif mungkin dan berpikir bahwa belajar *online* yang mereka lakukan adalah untuk mendukung alat komunikasi (W. P. Sari et al., 2020).

Kegiatan untuk memiliki kemahiran tertentu dan melatih sikap siswa yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan merupakan definisi dari belajar. Perubahan dalam perilaku dan hasil belajar siswa dapat menjadi indikasi keberhasilan pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi untuk belajar, maka kegiatan belajar akan berjalan dengan lancar (Puspitarini & Hanif, 2019).

Dalam menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, terdapat banyak cara dapat dieksekusi oleh guru. Memberikan rangsangan dari dalam diri siswa dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menantang seperti permainan, hal itu juga dapat memotivasi siswa serta membawa bahan kontekstual dan segar atau media interaktif. Selain motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, motivasi juga dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang diberikan melalui pembelajaran lingkungan siswa. Karena guru memiliki banyak waktu dengan siswa di sekolah, maka guru memiliki peran penting dalam proses meningkatkan motivasi pembelajaran siswa.

Seorang guru harus selalu berusaha untuk memberikan motivasi kepada anak didik dengan beraneka ragam cara yakni dengan membagikan dorongan bahwa siswa dapat melaksanakan hal tersebut maupun motivasi yang didapat dari dalam siswa sendiri yang berkaitan dengan dorongan hati siswa. Motivasi belajar siswa tidak hanya diperoleh dari faktor intrinsik maupun ekstrinsik saja namun keduanya berperan bersama dalam memotivasi siswa dalam hal belajar (Wahidin, 2021). Selain itu guru juga harus mampu membantu siswa untuk menumbuhkan kepercayaan diri (Priyanto et al., 2019). Anak didik yang mempunyai motivasi dalam dirinya akan belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan perasaan yang senang. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa yang diberi motivasi akan menjadi semakin meningkat (Benge & Awe, 2017).

Motivasi adalah bagian yang kompleks dari psikologi dan perilaku manusia yang mempengaruhi cara perseorangan untuk memilih menginvestasikan waktu mereka, berapa banyak energi yang mereka gunakan dalam tugas apapun, bagaimana mereka berpikir dan menghadapi tes atau ujian. Hal ini merefleksikan pilihan

siswa pada saat menghadapi tugasnya yaitu belajar, dalam kegigihan mereka pada tugas untuk belajar dan cara mengatasi hambatan yang mereka jumpai dalam proses atau kegiatan akademik.

Terdapat banyak ahli yang menyampaikan pendapat tentang motivasi. Kekuatan pendorong keseluruhan pada siswa yang mengarah pada pembelajaran merupakan definisi motivasi menurut Sardiman (Sardiman, 2012a). Sedangkan menurut Hikmat (Hikmat, 2009), stimulus atau dorongan yang dibagikan terhadap seseorang untuk berbuat atau melakukan kegiatan didefinisikan sebagai motivasi. Karena gerombolan orang yang termotivasi akan lebih sukses daripada mereka yang tidak memiliki motivasi, maka motivasi sangat penting dalam menentukan aktivitas pembelajaran (Hamalik, 2002).

Nashar (Nashar, 2004) menjelaskan bahwa dorongan internal dan eksternal, yang mendorong manusia untuk mengambil tindakan atau mencapai tujuan, dan dengan demikian mengantisipasi perubahan perilaku merupakan hal yang disebut dengan motivasi. Dorongan internal dan eksternal kepada siswa yang belajar untuk mengubah perilakunya merupakan inti dari motivasi belajar (Hamzah, 2011). Antusiasme anak didik dalam kegiatan belajar dapat dilihat dari perilaku belajarnya, siswa dengan semangat belajar yang tinggi bekerja keras untuk menyelesaikan pekerjaan rumahnya, menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, suka bekerja mandiri, dan tidak bosan belajar. Motivasi belajar siswa sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Tanpa adanya motivasi belajar tidak mungkin siswa dapat berkembang. Oleh karena itu, dalam pendidikan peran motivasi sangat efektif untuk belajar siswa. Dalam pendidikan, motivasi memberikan efek terhadap kesuksesan siswa.

Faktor tinggi atau rendah dari tujuan merupakan definisi dari motivasi (Brown, 2001). Motivasi adalah faktor penting yang signifikan bagi pembelajaran dan prestasi di masa kanak-kanak hingga masa remaja (Elliot & Dweck, 2005). Baron dan Donn (Baron & Donn, 2000) menjelaskan bahwa beberapa karakter seperti, inisiatif, cekatan dan aktif dalam pembelajaran, tidak mudah untuk puas, tepat waktu dan disiplin, selalu berusaha belajar dengan hasil yang terbaik merupakan ciri-ciri dari siswa yang memiliki motivasi tinggi (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Ada dua hal yang mempengaruhi motivasi yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Sikap, minat, dan kecerdasan merupakan faktor intrinsik. Dan faktor lingkungan, antara lain, keluarga, sekolah, atau lingkungan masyarakat termasuk ke dalam faktor ekstrinsik (Sukmadinata, 2003).

Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar akan lebih memandang serius pelajaran yang disampaikan oleh guru, membaca bahan ajar sebelum dan sesudah pembelajaran sehingga mereka paham tentang apa yang dia pelajari, dan memanfaatkan strategi yang sesuai. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar akan tergantung pada apakah kegiatan ini memiliki konten yang menarik atau proses yang menyenangkan. Untuk mencapai kompetensi siswa yang optimal dalam pembelajaran yang produktif harus didukung oleh berbagai komponen. Untuk meningkatkan kemampuan produktivitas, motivasi belajar merupakan salah satu komponen utama yang harus dipertimbangkan. Siswa yang belajar dengan motivasi yang tinggi diharapkan mampu menggapai kompetensi produktif yang tinggi.

Motivasi adalah daya yang memaksa seorang untuk menggapai tujuan tertentu, oleh karena itu penting adanya motivasi untuk belajar. Motivasi amat dibutuhkan dalam belajar, karena pada dasarnya anak didik akan termotivasi dalam belajar untuk mencapai keinginannya. Oleh karena itu agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, motivasi belajar sangat dibutuhkan agar pembelajaran berjalan dengan lancar (Fauziah et al., 2017). Motivasi yang dimiliki oleh siswa merupakan penggerak semangat untuk belajar (Palittin et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan hal yang bisa memberikan bantuan kepada guru ketika memberikan bahan ajar dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan dapat berupa kreasi sederhana seorang guru maupun media yang mengintegrasikan teknologi. Dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Alfansyur, A., & Mariyani, 2019). Menurut Afandi (Afandi, 2015) karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang konkret dan cenderung senang berinteraksi dengan bermain sebuah permainan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien. Meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang dikatakan Sanaky (Sanaky, 2009) antara lain: a) Melalui penggunaan media pembelajaran proses atau kegiatan akademik akan lebih menarik, yang dapat merangsang minat belajar siswa motivasi belajar b.) Materi pembelajaran dapat diperjelas, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan membiarkan siswa menguasai tujuan pembelajaran c) Melalui penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih beragam. Bahan ajar tidak hanya diberikan secara lisan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan, tetapi lebih efektif dan efisien, dan d) Siswa mendengarkan materi yang diperkenalkan oleh guru dan melakukan lebih banyak kegiatan pembelajaran, seperti observasi, mengerjakan, dan memajang, dan lainnya. Fitur-fitur media pembelajaran dapat mempromosikan kelas pengalaman sehingga menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif.

Dengan adanya metode yang tepat dengan dukungan media yang tepat pula akan mewujudkan pembelajaran yang efektif, tentu hal tersebut akan mampu mewujudkan mutu pembelajaran yang tinggi apabila hubungan keduanya sinkron (Azhar, 2009).

Smartpoli merupakan salah satu bentuk kreasi media pembelajaran yang dibuat oleh penulis yang mengadaptasi dari permainan anak yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli membuat siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa semakin ingin mencari tahu (Kadek et al., 2021). Smartpoli ini dimainkan oleh 4 orang siswa, di mana setiap siswa secara bergiliran melemparkan dadu. Angka yang dihasilkan dari dadu akan menentukan arah langkah bagi setiap pemain. Dalam setiap pemberhentian, siswa diminta untuk mengambil kartu berbentuk hati. Di dalam kartu berbentuk hati tersebut, terdapat kalimat baik itu latihan soal, tantangan, maupun pengetahuan. Bagi siswa yang mendapatkan kartu yang berisi latihan soal maka siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal tersebut. Kemudian siswa yang mendapat kartu berisi tantangan maka dia harus mampu melewati tantangan tersebut. Tantangan yang dimaksud di sini yaitu berupa tantangan untuk menghafal surat-surat pendek, menyanyikan lagu, maupun hal yang berkaitan dengan pembelajaran pada hari itu. Bagi siswa yang mendapat pengetahuan dianggap paling aman karena siswa tersebut hanya perlu membacakan pengetahuan tersebut di depan teman-temannya. Siswa yang berhasil memecahkan masalah yang ada dalam kartu berbentuk hati tersebut, baik yang berisi latihan soal, tantangan, maupun pengetahuan akan mendapatkan bintang dari guru. Di akhir permainan, siswa yang mendapat bintang paling banyak akan menjadi pemenang dan akan diberikan *reward* dari guru.

Dalam masa pandemi seperti ini, pembelajaran memang dilakukan secara daring, namun ada beberapa guru yang melakukan pembelajaran dalam kelompok kecil, yang terdiri dari 3 sampai 4 siswa. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk melakukan model pembelajaran secara berkelompok seperti ini, tetapi hal ini dilakukan tanpa melupakan protokol kesehatan. Pembelajaran dengan menggunakan Smartpoli sebagai media pembelajarannya menunjukkan hasil yang positif bagi siswa dan guru. Tingkat ketertarikan siswa untuk melakukan pembelajaran menjadi meningkat. Siswa menjadi termotivasi untuk selalu belajar, hal ini dibuktikan dengan wawancara yang telah dilakukan penulis kepada siswa sebagai narasumber. Siswa menjadi semangat dalam belajar, karena mereka termotivasi agar bisa menjadi pemenang dalam permainan. Hal ini memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar mereka, karena dalam permainan Smartpoli semua latihan soal, tantangan, dan pengetahuan berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan pada hari itu. Jadi sebelum pembelajaran, siswa mengaku bahwa dirinya mempelajari materi yang akan dipelajari pada pembelajaran selanjutnya agar bisa menjadi pemenang.

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*, di mana *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada siswa yang berada dalam kelas eksperimen yang di dalamnya menggunakan proses pembelajaran aktif (mengutamakan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar/ *Student Center Approach*) dan media pembelajaran Smartpoli. Sedangkan dalam kelas kontrol terdapat kelompok siswa yang pembelajarannya

menggunakan metode yang umum dan tidak menuntut siswa untuk aktif serta tidak menggunakan media Smartpoli dalam proses belajar mengajar. Dalam pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media Smartpoli dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Smartpoli. Selain itu, dalam uji gain diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan media Smartpoli benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam uji homogenitas, diperoleh  $F_{hitung} = 2,069 < F_{tabel} = 2,168$  jadi  $H_0$  diterima, maka kedua kelas homogen. Sedangkan dalam uji t diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jadi, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Smartpoli dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Smartpoli.

**Tabel 1. Data Penelitian**

Kelompok	Banyak Data	Rata-rata	Varians
Eksperimen	20	93,70	24,54
Kontrol	20	67,60	50,78

**Tabel 2. Uji Regresi**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9,972	16,198		,616	,546
	Post_test	,699	,178	,679	3,922	,001

a. Dependent Variable: Pre\_test

**Tabel 3. Model Summary**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,679 <sup>a</sup>	,461	,431	3,98021

a. Predictors: (Constant), Post\_test

Dari *output* SPSS yang ada dalam tabel pertama diperoleh persamaan linearnya adalah  $= 9.972 + 0.699x$  karena variabel x positif maka kesimpulannya ada pengaruh. Dari *output* SPSS pada tabel kedua diperoleh nilai koefisien korelasi (R) = 0,679 dengan koefisien determinasi (R Square) = 0,461 = 46,1% artinya pengaruh hanya 46,1% (sedang).

Penggunaan media Smartpoli memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jadi penggunaan *pre-test* dan *post-test* yang didukung dengan media Smartpoli menghasilkan pengaruh yang positif untuk hasil belajar yang diperoleh siswa. Adanya motivasi yang tinggi dalam diri siswa untuk belajar adalah penyebab utamanya. Dari wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar dari luar, yaitu seperti ingin mendapatkan juara dalam permainan Smartpoli.

Untuk lebih jelasnya lagi, peneliti melakukan uji Anova seperti berikut ini:

**Tabel 4. Uji Anova**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	243,642	1	243,642	15,379	,001 <sup>b</sup>
	Residual	285,158	18	15,842		



Total	528,800	19
a. Dependent Variable: Pre_test		
b. Predictors: (Constant), Post_test		

Dari tabel di atas diketahui bahwa keberartian nilai koefisien korelasi tersebut ditunjukkan pada F Hitung = 15,379 dengan nilai sig = 0,001. Karena nilai sig = 0,001 <  $\alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Maka koefisien korelasi untuk pengaruh pre-test dan post-test terhadap hasil belajar signifikan dengan besar pengaruhnya 46,1%. Artinya ada pengaruh pre-test dan post-test terhadap hasil belajar siswa dengan persamaan linearnya adalah  $y = 9.972\ 699x$  dengan besar pengaruhnya 46,1%.

Dari data di atas sudah kita ketahui bahwa media pembelajaran Smartpoli memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa meningkat karena adanya motivasi yang kuat dalam diri setiap siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mereka merasa termotivasi ketika melihat temannya mendapat juara dan hadiah dari guru. Pada dasarnya siswa ingin mendapat pengakuan dan ingin menjadi pusat perhatian. Waktu pembelajaran sudah selesai, ada beberapa siswa yang antusias menanyakan kegiatan pembelajaran besok, seperti, apakah media Smartpoli akan digunakan lagi untuk pembelajaran besok, materi apa yang akan digunakan dalam permainan Smartpoli, dan lain-lain. Setelah ditanya, ternyata mereka ingin belajar agar pada saat bermain Smartpoli mendapat juara. Semangat seperti ini membuat guru senang, karena secara tidak langsung siswa akan belajar dengan kesadaran diri sendiri tanpa adanya paksaan dari guru. Maka dari itu, pada saat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran pada hari itu, hasil yang didapatkan siswa memuaskan dan di atas nilai minimal yang sudah ditentukan guru. Beberapa siswa mengakui bahwa seharian belajar membuatnya merasa mengantuk dan bosan, namun setelah ada media Smartpoli rasa kantuk pada siswa berkurang, dan mereka merasa segar kembali karena merasa tertantang ketika permainan dimulai.

Media Smartpoli ini bisa menjadi referensi bagi seorang guru ketika melakukan kegiatan belajar mengajar dan menjadi media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini juga mudah untuk digunakan bagi guru yang masih merasa kesulitan untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Smartpoli juga sudah familiar di kalangan anak-anak sehingga memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa. Biaya untuk membuat media ini juga sangat terjangkau bagi semua kalangan. Smartpoli merupakan salah satu media yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Pembelajaran *online* menuntut guru untuk bisa berinovasi dan berkreasi dalam menyampaikan materi kepada siswa. Banyak siswa yang menganggap sepele dan kurang minat terhadap pembelajaran *online*. Tidak sedikit dari mereka yang akhirnya mengalami penurunan dalam hasil belajar. Sebagai seorang guru harus bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar, guru harus bisa memberikan motivasi kepada siswa. Motivasi bisa didapatkan dari luar dan dalam diri seseorang. Terdapat berbagai macam cara dapat dieksekusi seorang guru dalam memunculkan motivasi siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan permainan dalam strategi pembelajaran yang menantang dapat memberikan motivasi kepada siswa dan membawa bahan kontekstual dan segar atau media interaktif dapat merangsangnya dari dalam. Seorang guru bisa memberikan dan menambah motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan mengembangkan strategi pembelajaran sebagai motivasi eksternal bagi siswa untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Smartpoli. Media ini merupakan modifikasi dari permainan anak-anak dari zaman dahulu yaitu permainan monopoli. Di mana dalam permainan Smartpoli ini siswa diajak untuk berpikir cepat dalam permainan. Kemampuan berpikir siswa akan diuji dalam permainan ini. Permainan ini mengandalkan daya ingat, kepercayaan diri, dan tingkat berpikir siswa. Siswa akan diberikan tantangan dan latihan soal di setiap

pergerakannya. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa media Smartpoli memberikan pengaruh yang positif bagi diri siswa. Siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, dengan demikian hasil belajar yang didapatkan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar, maka akan belajar dengan kesadaran diri sendiri. Hal itu akan membuat siswa belajar dengan keadaan senang karena dia belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain. Belajar dengan suasana hati yang senang akan lebih efisien dan materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen Pembimbing Zaenal Abidin, M.Pd., kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang berperan dan membantu dalam proses penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1).
- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips*. 2(3), 81–90.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhinneka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bao, Y., Sun, Y., Meng, S., Shi, J., & Lu, L. (2020). 2019-Ncov Epidemic: Address Mental Health Care To Empower Society. *Lancet*, 395 (10224), 37–38.
- Baron, R. A., & Donn, B. (2000). *Social Psychology 9th Edn*. Allyn & Bacon.
- Benge, K., & Awe, E. Y. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. *Journal Of Education Technology*, 1, 231–238.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching By Principles An Integrative Approach To Language Pedagogy*. Longman.
- Dimiyati, D., & Mudjiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Elliot, A. J., & Dweck, C. . (2005). *Handbook Of Competence And Motivation*. Guildford Press.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., Azhar, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tangerang, U. M. (2017). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota*. 4(1).
- Habiby, W. N. (2017). *Statistika Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Hamalik, O. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamzah. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Hikmat. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Kadek, N., Kartika, D., & Putra, M. (2021). *Media Permainan Monopoli Pada Muatan Ppkn Siswa Kelas Iv*

- 252 *Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi – Avivah Dwi Indarini, Zaenal Abidin*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1863>
- Sekolah Dasar*. 5(1).
- Magdalena, Ina, D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa Sd Meruya Selatan 06 Di Masa Pandemi Covid-19. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 352–363.
- Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal*. Delia Press.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6, 101–109.
- Priyanto, A. A., Suryanto, W., & Dumilah, R. (2019). *Motivasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sehingga Memiliki Kualitas Pendidikan Yang Baik Untuk Menghadapi Kompetensi Di Dunia Kerja Di Smk Darussalam, Ciputat, Tangerang Selatan*. 1(1), 1–5.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School*. 4(2), 53–60.
- Rumhadi, T. (2017). *Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran*. 33–41.
- Sanaky, H. A. (2009). *Learning Media*. Safitria Insania Press.
- Sardiman. (2012a). *Teaching And Learning Interaction And Motivation*. Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2012b). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, R. K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sari, W. P., Pramesti, D., & Kusuma, A. I. (2020). *Student " S Perception Of Online Learning In Pandemic*. 201–207.
- Saumi, N. N., & Ismaya, E. A. (2021). *Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19*. 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Sudjana, N. (2009). *Introduction Of Teaching And Learning Process*. Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sunaengsih, C. (2016). *Pengaruh Media*. 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V3i2.4259>
- Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2090–2096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Utami, P. S., Jaya, I., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2021). *Motivasi Belajar Anak Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Awal*. 5(02).
- Wahidin, D. (2021). Identifikasi Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Sekolah Dasar. *Joeai (Journal Of Education And Instruction)*, 4(1), 40–46.
- Wijayani, I., Haenilah, E. Y., & Sugiman. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pedagogi*, 6(6), 3–7.
- Yamin, M. (2013). *New Learning Paradigm*. Referensi.