



PENGARUH INOVASI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 CIBUNGBULANG

Ana Ratnasari^{1*}, Ayunda Lestari²

¹Administrasi Pendidikan, STKIP Muhammadiyah Bogor, Indonesia

[*aratnas1201@gmail.com](mailto:aratnas1201@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Inovasi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 68 responden. Adapun responden dalam penelitian ini adalah kelas VII-8 dalam data variabel X Inovasi Media Pembelajaran dan variabel Y Motivasi Belajar. Teknik pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada responden, wawancara dan dokumentasi. Untuk analisis data penulis menggunakan uji validitas dan reabilitas, uji korelasi, uji regresi, uji Signifikansi, dan uji T. Dalam perumusan masalah penulis merumuskan yang pertama, Bagaimana inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran saat masa pandemi di SMP Negeri 1 Cibungbulang? Kedua, Bagaimana motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang? Dan ketiga, Apakah terdapat pengaruh inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang? Karena itu setelah dilakukan wawancara dengan siswa rumusan masalah pertama dan kedua bisa terjawab bahwa guru berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dan dari inovasi yang dibuat guru meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang.

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa pada Inovasi Media Pembelajaran (X) yaitu memiliki nilai rata-rata 134, dan pada motivasi belajar siswa (Y) yaitu memiliki nilai rata-rata 134. Hal ini dibuktikan melalui statistik uji t diperoleh nilai thitung $-0,65905 < t_{tabel} 2,032$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya secara statistik dengan analisis uji t terdapat adanya pengaruh Pengaruh Inovasi Guru dalam mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang.

Kata Kunci: (1) Inovasi Media Pembelajaran (2) Motivasi belajar siswa



Abstract

This research uses quantitative research that aims to determine the Influence of Teacher Innovation in Developing Learning Media during a Pandemic on Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Cibungbulang. The number of samples taken in this study was 68 respondents. The respondents in this study were class VII-8 in the data variable X Learning Media Innovation and variable Y Learning Motivation. Data collection techniques by providing questionnaires to respondents, interviews and documentation. For data analysis, the author used validity and reability tests, correlation tests, regression tests, Signification tests, and T tests. In the formulation of the problem, the author formulated the first, How is the teacher's innovation in developing learning media during the pandemic at SMP Negeri 1 Cibungbulang? Second, What is the motivation for students to study at SMP Negeri 1 Cibungbulang? And third, is there any influence of teacher innovation in developing learning media on student learning motivation at SMP Negeri 1 Cibungbulang? Therefore, after interviews with students, the formulation of the first and second problems can be answered that teachers innovate in developing learning media and from innovations made by teachers increase student learning motivation at SMP Negeri 1 Cibungbulang.

From the test results, it shows that in Learning Media Innovation (X), which has an average score of 134, and in student learning motivation (Y), which has an average score of 134. This is proved through the statistics of the t test obtained a calculated value of $-0.65905 < t_{table}$ of 2.032, then H_1 is accepted and H_0 is rejected. This means that statistically with the t test analysis, there is an influence of the influence of Teacher Innovation in developing Learning Media during the Pandemic on Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Cibungbulang.

Keywords: (1) Learning Media Innovation (2) Student learning motivation

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus diterima dan dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat dari berbagai kalangan. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB IV, Pasal 5 yaitu, Setiap Warga Negara Mempunyai Hak yang sama untuk Memperoleh Pendidikan yang Bermutu, selanjutnya sesuai dengan Undang-undang No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB IV, pasal 11, Ayat 1 yaitu Pemerintah dan Pemerintah Daerah Wajib memberikan Layanan dan Kemudahan, serta menjamin terselenggaranya Pendidikan yang bermutu bagi setiap warga Negara tanpa diskriminasi. Hal tersebut merupakan suatu upaya yang telah dilakukan oleh Pemerintah dalam mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia. Maka dari itu segala fasilitas yang sudah disediakan harus dapat menunjang pelaksanaan pendidikan yang baik agar menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan tentunya dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam pendidikan, proses pembelajaran merupakan hal yang paling penting dimana dalam proses pembelajaran ini terjadi interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik dalam upaya mencapai tujuan dalam pembelajaran. Akan tetapi pada Masa Pandemi Covid-19 ini proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan proses tatap muka langsung didalam kelas kini harus digantikan dengan proses pembelajaran daring. Perubahan proses pembelajaran dari proses pembelajaran tatap muka menjadi proses pembelajaran daring ini banyak terjadi fenomena-fenomena atau permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran daring ini. Salah satunya yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama, motivasi belajar berasal dari faktor internal. Motivasi ini bisa terbentuk karena kesadaran diri sendiri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan di masa depan. Kedua, motivasi belajar berasal dari faktor eksternal. Motivasi belajar dari faktor eksternal dapat berupa rangsangan dari seseorang atau orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat memengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Siswa menganggap proses pembelajaran daring sangat membosankan dan kurang efektif jika dilakukan hanya dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru dengan hanya menyampaikan materi tanpa ada timbal balik terhadap siswa. maka dari itu guru dituntut harus mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak kehilangan motivasi belajarnya meskipun proses

pembelajarannya melalui daring dengan mengembangkan media pembelajaran yang akan menjadi bahan ajar. inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam proses pembelajaran maka guru perlu memperhatikan komponen penting dalam pembuatan inovasi media pembelajaran untuk proses pembelajaran daring. Adapun komponen penting yang harus diperhatikan yaitu, pertama, strategi pembelajaran yaitu komponen integral dalam pembelajaran yang berhubungan dengan cara yang dipilih guru untuk menyempurnakan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Kedua, metode pembelajaran yaitu cara-cara yang dilaksanakan untuk mengadakan interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dan ketiga, teknik pembelajaran yaitu merupakan cara yang dipilih oleh guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi suatu unsur terpenting yang harus dibuat oleh guru dimana media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan suatu sumber yang dapat membantu guru dalam meningkatkan wawasan, dan ilmu pengetahuan siswa. Karena dalam media pembelajaran yang menarik akan membuat rangsangan dalam memicu motivasi belajar dalam diri siswa. Untuk itu maka pada kegiatan pembelajara daring di masa pandemi ini guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat proses pembelajaran daring, media yang bisa digunakan dan mudah untuk digunakan pada saat proses pembelajaran daring diantaranya, whats app group, zoom meet, google classroom, google meet, live instagram, dan live youtube. Melalui media pembelajaran diatas maka guru bisa untuk berinovasi dalam proses pembelajaran daring ini.

Inovasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan. Dilihat dari bentuk atau wujudnya sesuatu yang baru itu dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan (Irwan, 2015). Dalam bukunya Miles yang diterjemahkan oleh Wasty Soemanto (1980) menyebutkan bahwa "Inovasi adalah macam-macam perubahan genus". Dalam Bidang pendidikan, inovasi biasanya muncul dari adanya keresahan pihak-pihak tertentu tentang penyelenggaraan pendidikan. Misalnya, keresahan guru tentang pelaksanaan proses belajar mengajar yang dianggap kurang berhasil, keresahan pihak administrator pendidikan tentang kinerja, atau mungkin keresahan masalah terhadap kinerja dan hasil bahkan sistem pendidikan. Keresahan-keresahan itu pada akhirnya

membentuk permasalahan-permasalahan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah itulah muncul gagasan dan ide-ide baru sebagai suatu inovasi. Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa inovasi itu ada karena adanya masalah yang dirasakan, hampir tidak mungkin inovasi muncul tanpa adanya masalah yang dirasakan.

Maka dalam penelitian ini disusun sebuah tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diadopsi dalam penelitian adalah metode kuantitatif. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih selama enam bulan, yaitu dari bulan Februari-Juli 2021. Sampel yang diambil adalah siswa kelas VII-8 34 orang. Teknik Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Untuk menentukan dan mengetahui gambaran umum variabel dengan menempuh beberapa langkah yaitu menyusun nilai dengan membuat distribusi frekuensi, untuk mengetahui derajat hubungan antara variable bebas (independent) dengan variable terikat (dependent) ialah korelasi Pearson Product Moment (r). Sesuai tujuan penelitian yaitu untuk melihat pengaruh inovasi pembelajaran terhadap motivasi belajar maka dilakukan uji regresi linear sederhana.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Hasil dari wawancara dengan salah satu siswa kelas VII-8 mengenai bagaimana inovasi media pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran daring dapat disimpulkan dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa bahwa banyak guru yang sudah melakukan inovasi dalam media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran daring di masa pandemi ini. Inovasi media pembelajaran yang dibuat oleh guru seperti contohnya video pembelajaran yang menarik bagi siswa, membuat game yang mengedukasi siswa, dan lain sebagainya. Sedangkan hasil motivasi belajar melalui wawancara dengan salah satu

siswa kelas VII-8 mengenai bagaimana Motivasi belajar mereka malas dan tidak termotivasi untuk belajar karena banyak faktor yang mempengaruhi itu salah satunya adalah guru yang memberikan pembelajaran dengan metode yang membosankan. Akan tetapi setelah guru membuat inovasi media pembelajaran membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.

Peneliti menumpulkan data dari dua sumber, yaitu perolehan nilai (skor) dari hasil kuisioner/angket Inovasi Media Pembelajaran disebut sebagai variabel X dan Motivasi Belajar Siswa disebut sebagai variabel Y.

Peneliti juga mendeskripsikan data dari hasil angket yang telah disusun sebelumnya, yang terdiri dari 30 butir soal pernyataan untuk variabel X (Inovasi Media Pembelajaran) dan juga pernyataan untuk variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Uji validitas instrument angket dilakukan dengan menguji cobakan terlebih dahulu kemudian hasilnya di analisis, Adapun hasil yang didapat yaitu dengan begitu dari 60 butir soal instrumen yang diuji cobakan dan di analisis tersebut semuanya valid. Uji reabilitas angket Inovasi Media Pembelajaran dan motivasi belajar siswa dilakukan dengan menguji cobakan instrument terlebih dahulu kemudian hasilnya dilakukan analisis.

Pada perhitungan di atas, r hitung berjumlah 0,9098 dan r tabel itu 0,339. Dengan begitu, instrument data ini dinyatakan reliabel karena r hitung (0,9098) > r tabel (0,339). nilai kuantitatif Motivasi belajar siswa yang terdiri dari 34 orang responden sebagai sample diperoleh skor terendah yaitu 110 dan skor tertinggi yaitu 150, mean nya sebesar 134, modus nya sebesar 142,167, dan median nya yaitu 141. Adapun persentase motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Persentase Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y):

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif %
1	110-116	4	11%
2	117-123	2	6%
3	124-130	7	20,5%
4	131-137	6	18%
5	138-144	8	20,5%
6	145-151	7	21%
Jumlah		34	100%

Pengaruh Inovasi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang secara nyata 20,25% oleh peserta didik. Untuk menguji keberartiannya sebelum ditafsirkan, maka terlebih dahulu

dilakukan uji t pada taraf signifikan. t hitung pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = N - 2 = 33 - 2 = 32$ adalah dari hasil perhitungan diperoleh t hitung 2,831 sedangkan t tabel 0,339 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,831 > 0,339$) maka H_a dapat diterima karena ada perbedaan antara ke dua data tersebut. Dengan demikian, terdapat pengaruh inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Cibungbulang. Uji regresi yaitu untuk melihat hubungan dan pengaruh fungsional antara variable bebas (X) dengan variable terikat (Y).

Hasil analisis penelitian melalui angket membuktikan bahwa nilai kuantitatif penilaian siswa tentang Inovasi Media Pembelajaran dengan nilai terendah 113, nilai tertinggi 148, modus 139,5, median 141,9, dan mean 134. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penilaian siswa tentang Inovasi Media Pembelajaran tinggi 26%, berkriteria sedang 21%, dan berkriteria rendah 6%. Berdasarkan hasil penelitian di atas juga. hasil penelitian angket membuktikan bahwa motivasi belajar siswa dengan nilai terendah 110, nilai tertinggi 150, modus 142,167, median 141, dan mean 134. Dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa penilaian guru tentang motivasi belajar siswa yang disajikan dalam presentase berkriteria tinggi 24%, berkriteria sedang 21%, dan berkriteria rendah 6%. Untuk menunjukkan validitas data di atas bahwasanya pada uji validitas, semua data mempunyai ke-validitasan yang cukup baik dan pada uji reliabilitas, melalui data variabel X dan T hasil pengujian r hitung sebesar 0,745 dan r tabel 0,339, maka dapat disimpulkan bahwa data di atas dapat dinyatakan realibilitas karena hasil dari penelitian telah membuktikan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,792 > 0,279$). Untuk mengetahui pengaruh inovasi guru terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang dilakukan uji korelasi product moment. Berdasarkan hasil pengujian r_{xy} atau r_{hitung} sebesar 0,450 dan r_{tabel} pada $N = 34$ dan taraf signifikasi 5% diperoleh 2,832. Setelah itu dilanjutkan mengukur besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y ditentukan dengan rumus koefisien determinan dengan hasil 20,25%. Artinya Pengaruh Inovasi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang masih rendah yang berpengaruh oleh variabel lain atau variasi lain yang terjadi terhadap motivasi belajar siswa. Maka untuk membuktikan ke-signifikanan data di atas, peneliti menggunakan rumus regresi signifikan yang hasilnya $80,87 > 3,28$ artinya F_h lebih besar dari pada r_{tabel} , maka kesimpulannya data ini signifikan dan ada pengaruh pada Pengaruh Inovasi Guru dalam mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1

Cibungbulang. Berdasarkan pada uji-T diperoleh nilai thitung $-0,65905 < t_{tabel} 2,032$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya Terdapat Pengaruh Inovasi Guru dalam mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data Bab IV, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Inovasi guru dalam mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hipotesis penelitian (H_a) diterima, yaitu Terdapat Pengaruh Inovasi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang. Pernyataan tersebut dibuktikan pada Inovasi Media Pembelajaran (X) yaitu memiliki nilai rata-rata 134, dan pada motivasi belajar siswa (Y) yaitu memiliki nilai rata-rata 134. Hal ini dibuktikan melalui statistik uji t diperoleh nilai thitung $-0,65905 < t_{tabel} 2,032$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya secara statistik dengan analisis uji t terdapat adanya pengaruh Pengaruh Inovasi Guru dalam mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang.

Maka Inovasi Guru dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi SMP Negeri 1 Cibungbulang dapat dengan mudah meningkatkan Motivasi belajar siswa. Sedangkan Guru yang tidak berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran akan lebih sulit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Cibungbulang. Dengan itu, salah satu cara untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa di Masa Pandemi guru harus lebih meningkatkan Inovasi media pembelajaran yang akan digunakan di SMPN 1 Cibungbulang.

V. Daftar Pustaka

A.M, Sardiman, 2014. "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar." Jakarta: Rajawali Pers.

A.M. Sardiman, 2011. "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar." Jakarta: Rajawali Press.

Ali Imran, 1996. "Belajar dan Pembelajaran." Jakarta: Pustaka Jaya.

- Ariikunto suharsimi, 2014. "Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik." cet.11. Jakrta: Rineka Citra.
- Ariikunto suharsini, 2014. "Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik." Jakarta: Rineka Citra.
- Arikunto suharsimi, 2013. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." PT Raneka Cipta, Jakarta.
- Brown, Lawrence, 2017. "Difusi Inovasi: Perpevtive Baru." New York: Methuen and Co
- Darmadi, "Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa." Jakarta.
- Djamarah Syaiful Bahri, 2002. "Strategi Belajar Mengajar." Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2010. "Strategi Belajar Mengajar." Jakarta: Rineka Cipta.
- E-book, "Motivasi Belajar," <http://eprints.uny.ac.id/8469/>.
- Fitriyah Chasanatun, 2018. "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematikdi Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat." Skripsi. Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Madrasah, Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto.
- Purwanto, Ngalim, 2007. "Psikologi Pendidikan Remaja." Bandung: Rosdakarya
- Republik Indonesia, 2003. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003. Sekretariat Negara Jakarta
- Rina Rahmi, 2020. "Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." Jurnal Pendidikan. Vol. 30, No 2.
- Rumampuk, D.B, 1998. "Media intruksional Inovatif." Jakarta:P2LPTK-Ditijen