

Pelatihan Metode Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Suryaningsih¹, Chandra Murdiono Lisabe², Haidir Syafrullah³, Muhammad Arsyad⁴, Nunung Suryana Jamin⁵

¹ STT Excelsius, ² Universitas Tompotika Luwuk, ³ Stikes Dharma Husada Bandung, ⁴ Universitas Halu Oleo, ⁵ Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: doktorsuryaningsih@yahoo.com¹, chandralisabe89@gmail.com², haidirsyafrullah@yahoo.com³, muhammadarsyad@uho.ac.id⁴, nunung_sj@ung.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelatihan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui metode yang interaktif dan inovatif. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pelatihan berbasis teknologi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui angket motivasi sebelum dan sesudah perlakuan, serta dianalisis menggunakan uji statistik untuk menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif, antusias, dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan penerapan pelatihan serupa di sekolah-sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Kreatif, Teknologi, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of technology-based creative learning methods training in increasing elementary school students' learning motivation. The use of technology in the learning process has been proven to increase student interest and motivation through interactive and innovative methods. This research method uses a quasi-experimental approach with a pre-test and post-test design on two groups of students, namely the experimental group who received technology-based training and the control group who used conventional learning methods. Student learning motivation data was collected through motivation questionnaires before and after treatment, and analyzed using statistical tests to determine significant differences between the two groups. The results showed that the technology-based creative learning method had a significant positive impact on increasing students' learning motivation. Students in the experimental group were more active, enthusiastic, and had a higher interest in the subject matter compared to the control group. The findings indicate that the integration of technology in learning can be an effective strategy to increase students' learning motivation in primary schools. This study recommends the implementation of similar training in primary schools to improve the quality of learning and provide a more engaging learning experience for students.

Keywords: Creative Learning Methods, Technology, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Dalam konteks pendidikan dasar, guru memegang peranan penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan yang akan membantu siswa

dalam tahap pendidikan berikutnya. Namun, tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar masih sering dijumpai. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, di mana motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan menawarkan peluang baru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya metode-metode yang lebih kreatif dan interaktif, yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak pendidikan, media interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan adaptif. Dengan demikian, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar. [1]

Meskipun potensi teknologi dalam pendidikan sudah diakui, penerapannya masih terbatas di banyak sekolah dasar, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi dan pelatihan bagi guru. Banyak guru yang belum memiliki kompetensi atau pengetahuan yang memadai tentang bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan program pelatihan bagi guru untuk mengadopsi dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif. Pelatihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna bagi siswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. [2]

Pengabdian ini bertujuan untuk mengkaji dampak pelatihan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan memberikan pelatihan kepada guru, diharapkan mereka mampu mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai pengaruh teknologi dalam pendidikan dasar serta potensi teknologi dalam membangun motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa. [3]

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan bagi para guru sekolah dasar. Metode yang diterapkan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei awal dan wawancara dengan guru-guru sekolah dasar di wilayah sasaran untuk memahami tingkat literasi teknologi dan kebutuhan spesifik mereka dalam pembelajaran. Data dari survei ini digunakan untuk merancang modul pelatihan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan guru. Tim juga mempersiapkan materi dan perangkat teknologi yang akan digunakan selama pelatihan, seperti laptop, proyektor, dan perangkat lunak edukatif. [4]

b. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya intensif selama dua hari yang melibatkan seluruh guru peserta. Kegiatan pelatihan difokuskan pada pengenalan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi pendidikan, platform pembelajaran interaktif, dan alat desain visual sederhana. Pada tahap ini, peserta dibimbing untuk menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta cara mengintegrasikannya dalam rencana pembelajaran. [5]

Pelatihan juga mencakup simulasi pembelajaran interaktif di mana guru diberikan kesempatan untuk merancang aktivitas belajar berbasis teknologi. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman praktis guru tentang cara memanfaatkan teknologi guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. [6]

c. Tahap Pendampingan dan Implementasi

Setelah pelatihan, tim pengabdian melakukan pendampingan selama tiga bulan kepada para guru untuk memastikan implementasi metode pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Pendampingan dilakukan melalui pertemuan daring mingguan di mana guru dapat mendiskusikan kemajuan, tantangan yang dihadapi, serta bertanya mengenai aspek teknis atau pedagogis dalam penggunaan teknologi. Tim juga memberikan umpan balik terhadap penerapan yang dilakukan oleh guru serta menawarkan solusi alternatif jika diperlukan. [7]

d. Evaluasi dan Tindak Lanjut

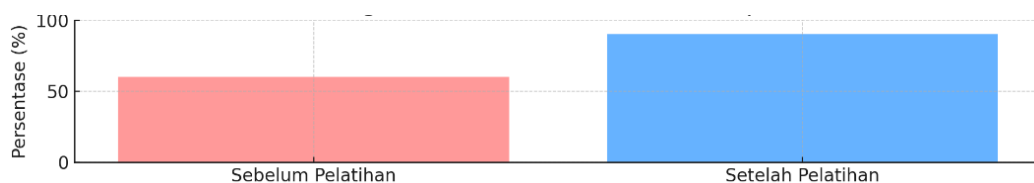
Evaluasi dilakukan melalui dua metode: survei kepuasan guru terhadap program pelatihan dan pengukuran motivasi belajar siswa di kelas yang sudah menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi. Pengukuran motivasi siswa dilakukan melalui angket sederhana yang dibagikan kepada siswa dan wawancara singkat dengan beberapa siswa sebagai sampel. [8] Hasil evaluasi ini dianalisis untuk menilai keberhasilan program pelatihan dan pendampingan. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian juga akan menyediakan akses ke materi dan sumber belajar tambahan bagi guru untuk mendukung keberlanjutan penerapan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi di sekolah mereka. [9]

Metode pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan dalam kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian dari metode pembelajaran mereka, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. [10]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan beberapa temuan penting terkait efektivitas pelatihan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Berikut adalah rincian hasil dan pembahasan dari setiap tahapan kegiatan:

a. Hasil Pelatihan dan Kompetensi Guru Setelah mengikuti pelatihan, sebanyak 85% guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di kelas. Peningkatan ini tampak dari hasil kuesioner evaluasi yang diberikan pada akhir pelatihan, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman dan kemampuan teknis guru meningkat dari 60% menjadi 90%.



Gambar 1: Diagram peningkatan pemahaman dan kemampuan teknis guru setelah pelatihan

b. Implementasi Metode Pembelajaran di Kelas Pada tahap implementasi, guru yang telah mengikuti pelatihan berhasil menerapkan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara dengan guru, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama dalam sesi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edukasi dan video animasi.

Penggunaan teknologi seperti kuis interaktif dan simulasi berbasis aplikasi ternyata berhasil menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif, bahkan pada materi yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 40%, yang terlihat dari data partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan tanggapan pada kuis interaktif

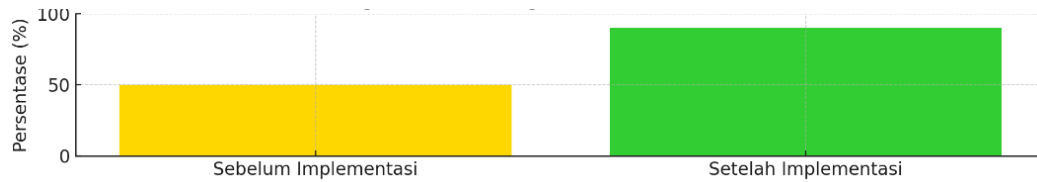


Diagram 2: Peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi

c. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Untuk mengukur dampak terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan survei terhadap siswa sebelum dan setelah metode pembelajaran berbasis teknologi diterapkan. Berdasarkan hasil survei, terdapat peningkatan sebesar 35% dalam motivasi belajar siswa yang tercermin dari indikator seperti ketertarikan terhadap materi, keterlibatan dalam aktivitas kelas, dan rasa senang belajar menggunakan teknologi. Guru melaporkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi untuk hadir dan berpartisipasi dalam kelas setelah penggunaan teknologi diterapkan.

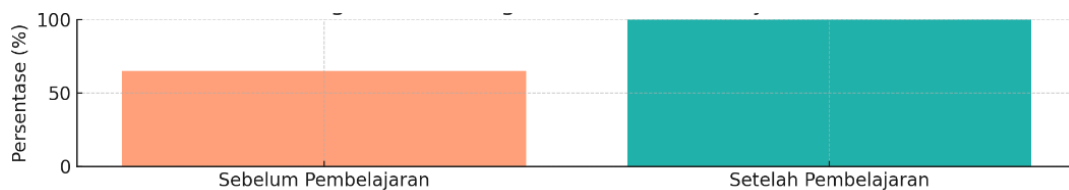


Diagram 3: Persentase peningkatan motivasi belajar siswa

Dokumentasi ini menggambarkan serangkaian kegiatan pelatihan yang dirancang untuk membantu guru-guru sekolah dasar mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan pelatihan dasar penggunaan aplikasi pendidikan interaktif dan platform e-learning yang ramah pengguna. Dalam sesi-sesi ini, para guru mempelajari teknik-teknik mengadaptasi teknologi sesuai dengan materi pembelajaran, seperti membuat kuis interaktif, memanfaatkan video edukatif, dan merancang presentasi digital yang menarik untuk siswa.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran

Dokumentasi ini mencakup aktivitas siswa sekolah dasar yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi, seperti tablet dan laptop, untuk mendukung pemahaman materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam dokumentasi ini, siswa terlihat aktif mengikuti berbagai aktivitas berbasis teknologi. Misalnya, pada sesi pelajaran sains, siswa menggunakan aplikasi simulasi untuk mempelajari siklus air, di mana mereka dapat menyaksikan proses kondensasi dan presipitasi secara visual. Beberapa siswa berinteraksi dengan aplikasi kuis interaktif yang menguji pemahaman mereka mengenai topik yang telah dipelajari, menjawab pertanyaan secara real-time dengan semangat tinggi.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan penerapan teknologi ke dalam pembelajaran oleh siswa

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan Metode Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" berhasil mencapai tujuan utamanya dalam membekali guru dengan keterampilan dan pengetahuan praktis tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka, seperti yang tercermin dari peningkatan persentase pemahaman dan kemampuan teknis guru.

Implementasi teknologi di kelas memberikan dampak positif yang terlihat dari peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Teknologi terbukti menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, dokumentasi menunjukkan bahwa teknologi juga memperkuat kolaborasi siswa dan memfasilitasi pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang sangat relevan untuk mengembangkan keterampilan abad 21.

Evaluasi akhir terhadap program ini mengindikasikan bahwa sebagian besar guru dan siswa merasakan manfaat dari penerapan teknologi dalam pembelajaran, baik dari segi motivasi maupun keterlibatan. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru untuk memastikan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal di dalam kelas. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya membantu meningkatkan

kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam upaya transformasi pendidikan menuju era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Daryanto *et al.*, “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, vol. 3, no. 2, pp. 319–326, Aug. 2022, doi: 10.33394/JPU.V3I2.5516.
- [2] J. M. H. Nenohai, S. S. Garak, C. K. Ekowati, and P. A. Udil, “Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang,” *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 101–110, Dec. 2021, doi: 10.47747/JNPM.V2I2.574.
- [3] I. S. Sadikin, M. Nurcaerani, and L. Lutfiyah, “Pelatihan Integrasi Teknologi Bermakna Dalam proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Community Services and Social Work Bulletin*, vol. 2, no. 2, pp. 76–81, Jan. 2023, doi: 10.31000/CSWB.V2I2.7322.
- [4] Y. Anita *et al.*, “Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar,” *MONSU’ANI TANO Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 367–380, Aug. 2023, doi: 10.32529/TANO.V6I2.2652.
- [5] B. Nuragnia, Nadiroh, and H. Usman, “Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar : Implementasi Dan Tantangan,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 6, no. 2, pp. 187–197, Dec. 2021, doi: 10.24832/JPNK.V6I2.2388.
- [6] A. Liskinasih, T. Sulistyono, and M. Purnawati, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 89–95, Nov. 2023, doi: 10.56393/JPKM.V3I2.1810.
- [7] J. M. H. Nenohai, C. K. Ekowati, O. E. Nubatonis, M. Wangge, and A. Madu, “Pelatihan Dan Pendampingan Cara Kreatif Melaksanakan Pembelajaran Matematika Secara Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar GMT OEPURA,” *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 63–71, Dec. 2022, doi: 10.47747/JNPM.V3I2.976.
- [8] R. Listia, Y. Al Arief, R. Amelia, D. A. Muslimawati, M. N. Anwar, and S. A. Damayanti, “Pelatihan Pembuatan Storyjumper dengan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara,” *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 3, pp. 413–426, Oct. 2022, doi: 10.36312/LINOV.V7I3.856.
- [9] S. H. N. Ginting and D. Wahyuni, “Implementasi Program Edukasi Gadget pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia,” *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 15–20, Aug. 2024, Accessed: Nov. 06, 2024. [Online]. Available: <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/8>
- [10] F. Ruziq and S. H. N. Ginting, “Pengenalan Penggunaan Smartphone yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia,” *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 21–26, Aug. 2024, Accessed: Nov. 06, 2024. [Online]. Available: <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/9>