

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk warga negara Indonesia yang tidak hanya bermartabat, tetapi juga mampu bersaing secara global. Secara filosofis, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan manusia Indonesia yang berkarakter, berkompetensi, dan berakhlak mulia, sesuai dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara. Melalui prinsip *ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani*, Ki Hajar Dewantara menekankan peran guru sebagai pemimpin, penggerak, dan pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup, sikap, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman.

Di era Revolusi Industri 4.0 dan transisi menuju 5.0, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Seperti yang dijelaskan oleh Toffler (2020:25), teknologi telah memasuki gelombang ketiga setelah era pertanian dan industri, yang ditandai dengan pesatnya perkembangan elektronika dan informatika. Teknologi ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, agar dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat baik di perkotaan, pedesaan, maupun daerah terpencil dan menciptakan pembelajaran yang inklusif dan merata. Untuk mencapai tujuan

pendidikan yang optimal, sekolah sebagai lembaga pendidikan memerlukan guru yang berkualitas, kepala sekolah yang profesional, dan pengawas yang kompeten. Ketiganya harus mampu menjalankan tugas, peran, dan fungsi masing-masing secara efektif dan sinergis, sehingga tercipta ekosistem pendidikan yang mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. Selain faktor sumber daya manusia, motivasi belajar peserta didik menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi akan belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi ini tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap proses belajar sepanjang hayat.

Pembelajaran merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek saling berkaitan, seperti metode pengajaran, interaksi guru-siswa, dan lingkungan belajar yang kondusif. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, guru harus memiliki keterampilan mengajar yang efektif, termasuk kemampuan dalam mengelola kelas, merancang materi yang menarik, dan memberikan pelayanan terbaik sesuai dengan kebutuhan, minat, bakat, serta kemampuan setiap peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas harus mampu memenuhi kebutuhan individual peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, relevan, dan berdampak positif bagi perkembangan peserta didik.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, khususnya Pasal 59 ayat (1), mengharuskan satuan pendidikan untuk mengembangkan dan melaksanakan sistem informasi pendidikan berbasis teknologi informasi dan

komunikasi (TIK). Hal ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut pembelajaran yang memanfaatkan TIK, sehingga dapat mengeksplorasi potensi peserta didik secara maksimal. Konsep teknologi pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Sudjana dalam Musdalifa et al. (2019:119), merupakan upaya sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan menilai keseluruhan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pemanfaatan TIK tidak hanya meningkatkan mutu pendidikan, tetapi juga membuka akses ilmu pengetahuan dan informasi secara lebih luas.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga didukung oleh pendapat Muhibudin dalam Kurniawan et al. (2021:2), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang keaktifan siswa, meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, dan memperkuat motivasi serta perhatian mereka. Lebih lanjut, Arifin, Z. dalam Musdalifa et al. (2019:120) menekankan bahwa guru profesional masa depan harus menguasai ICT pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Kemampuan ini mencakup penguasaan perangkat digital dan implementasi manajemen pembelajaran berbasis teknologi, yang menjadi syarat mutlak bagi guru untuk menjadi manajer pembelajaran yang efektif.

Saat ini, peserta didik cenderung aktif memanfaatkan teknologi digital seperti komputer, *smartphone*, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Fenomena ini terlihat jelas di SMPN 1 Panjalu, salah satu sekolah favorit di Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis, di mana implementasi teknologi digital dalam manajemen

pembelajaran telah dilakukan secara sistematis. Beberapa inovasi yang diterapkan antara lain pemberian materi melalui video pembelajaran, penggunaan aplikasi Canva untuk mengedit dan membuat video tugas peserta didik, serta pemberian kuis digital melalui *smartboard* menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Upaya ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap hasil belajar IPA kelas VII–IX di SMPN 1 Panjalu, penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti penggunaan video pembelajaran animasi dan permainan edukatif melalui *smartboard*, memberikan dampak positif terhadap peningkatan nilai siswa. Potensi ini didukung oleh fasilitas teknologi digital yang memadai, seperti papan tulis digital (*smartboard*), kepemilikan *smartphone* oleh seluruh peserta didik, ketersediaan jaringan Wi-Fi yang stabil, serta proyektor di laboratorium komputer dan laboratorium IPA. Dampak positif dari penerapan teknologi digital ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai IPA pada Penilaian Sumatif Akhir Semester setelah implementasi teknologi tersebut, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai PSAS Pada Mata Pelajaran IPA
Kelas VII-IX Sebelum dan Sesudah Menggunakan Teknologi Digital

Kelas	Rata-Rata Nilai Sebelum	Rata-Rata Nilai Sesudah
VII	70	80
VIII	72	81
IX	75	83
Rata-Rata	72,3	81,2

Sumber : SMPN 1 Panjalu, 2025.

Berdasarkan data pada tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar murid kelas VII-IX sebelum penggunaan teknologi berbasis digital dan sesudah penggunaan pembelajaran berbasis teknologi digital. Dimana murid sangat antusias dan termotivasi sehingga keberhasilan proses belajar mengalami peningkatan.

Sejalan dengan pendapat Sardiman dalam Yogi (2024:61-68), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses tersebut, serta memberikan arah agar tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi belajar akan mempengaruhi perilaku belajar siswa, yaitu sebagai daya dorong yang meningkatkan semangat dan ketekunan sehingga memainkan peran penting dalam membangkitkan gairah, semangat, dan rasa senang belajar, dan pada akhirnya siswa memperoleh prestasi yang lebih baik. Sehubungan hal tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran di Sekolah. Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan tata kelola yang baik agar program-program pembelajaran berbasis teknologi digital dapat berjalan secara efektif dan efisien di SMPN 1 Panjalu. Tata kelola ini diwujudkan melalui manajemen pembelajaran dengan pendekatan POAC, yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) serta pengawasan (*controlling*) atau yang biasa disebut dengan POAC (Hadi, 2020; Rosmayati et al., 2021).

Dengan penerapan POAC tersebut terutama dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital sebagai media dan sumber belajar. Hartani (2021: 63)

menyebutkan bahwa untuk mengoptimalkan penggunaan sarana prasarana seperti teknologi digital, dibutuhkan manajemen yang baik. Manajemen pembelajaran berbasis teknologi digital ini meliputi perencanaan untuk menyusun modul ajar yang mengintegrasikan video animasi dan games edukatif untuk memicu motivasi siswa, pengorganisasian melalui pengaturan fasilitas digital, pembagian kelompok belajar, dan alokasi waktu yang efisien, pelaksanaan dengan strategi interaktif yang membangkitkan antusiasme murid dalam belajar.

Berikut disajikan data mengenai efektivitas tata kelola dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di SMPN 1 Panjalu Kabupaten Ciamis, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2
Data Ketercapaian Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital
di SMPN 1 Panjalu Tahun 2025

No	Deskripsi	Persentase Capaian (%)
1.	Perencanaan (<i>Planning</i>) Menyusun modul ajar yang mengintegrasikan video animasi dan games edukatif untuk memicu motivasi siswa	75
2.	Pengorganisasian (<i>Organizing</i>) Pengaturan fasilitas digital, pembagian kelompok belajar, dan alokasi waktu yang efisien	73
3.	Pelaksanaan (<i>Actuating</i>) Menerapkan strategi interaktif yang membangkitkan antusiasme siswa melalui penggunaan teknologi digital smartboard/video animasi	78
4.	Pengawasan (<i>Controlling</i>) Melakukan pengawasan dan evaluasi secara berkelanjutan terhadap penggunaan media digital yang dimiliki sekolah	73
Rata-rata		74,75

Sumber: SMPN 1 Panjalu, 2025.

Kriteria penilaian:

76-100% = Baik

56-75% = Cukup

40-55% = Kurang

<40% = Sangat Kurang
(Arikunto, 2010)

Berdasarkan tabel 1.2 diatas dan mengacu pada kriteria penilaiannya, dapat dijelaskan bahwa rata-rata efektivitas tata kelola pembelajaran masih perlu ditingkatkan lagi karena baru mencapai rata-rata 74,75%. Terutama pada indikator pengorganisasian dengan capaian 73% menunjukkan bahwa pengaturan fasilitas digital, pembagian kelompok belajar, dan alokasi waktu masih perlu dioptimalkan agar lebih efisien dan mendukung proses pembelajaran. Kemudian pada pengawasan (*controlling*) yang juga mencapai 73% menggarisbawahi pentingnya evaluasi dan pengawasan yang berkelanjutan terhadap penggunaan media digital di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan upaya yang terencana, terukur, dan berkelanjutan untuk mencegah dampak negatif pada motivasi belajar siswa. Jika manajemen pembelajaran tidak segera ditingkatkan, risiko penurunan motivasi dan prestasi belajar siswa akan semakin besar.

Seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto dalam Afridoni et al. (2022), keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada mutu pengelolaan pembelajaran. Lebih lanjut, Safitri et al. (2020) dalam Afridoni et al. (2022) juga menyebutkan bahwa manajemen pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran di suatu sekolah dapat ditentukan oleh kualitas manajemen pembelajaran yang dilakukan. Semakin baik manajemen pembelajaran

yang diterapkan, semakin efektif pula pembelajaran tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Motivasi belajar siswa menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dan tekun, tetapi juga membantu mereka mengatasi tantangan dan mencapai potensi terbaiknya. Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi sebagai penggerak internal maupun eksternal yang mengarahkan perilaku belajar mereka menuju pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Sardiman (2018:83), terdapat delapan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, yaitu: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis dan berulang-ulang sehingga kurang kreatif; (6) dapat mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin akan sesuatu; (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya; dan (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Dalam pembelajaran IPA di SMPN 1 Panjalu Kabupaten Ciamis, motivasi belajar siswa dapat diukur melalui beberapa indikator penting yang mencerminkan tingkat keterlibatan dan komitmen siswa dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan data mengenai ketercapaian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebagai berikut.

Tabel 1.3
Ketercapaian Motivasi Belajar Murid Kelas VII-IX SMPN 1 Panjalu
Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis Tahun 2025

No	Indikator	Target	Capaian	Kategori	Keterangan
1.	Kedisiplinan belajar	100	70	Cukup	Masih perlu peningkatan dalam kepatuhan terhadap aturan belajar
2.	Kehadiran	100	80	Baik	Tingkat absensi relatif rendah namun belum optimal
3.	Ketepatan waktu mengerjakan tugas	100	72	Cukup	Banyak siswa terlambat mengumpulkan tugas
4.	Keaktifan dalam belajar	100	72	Cukup	Partisipasi siswa dalam diskusi dan tanya jawab masih rendah
Rata-Rata			73,5	Cukup	Perlu intervensi untuk meningkatkan motivasi

Sumber: Data observasi awal penelitian di SMPN 1 Panjalu, 2025.

Kriteria penilaian:

76-100% = Baik

56-75% = Cukup

40-55% = Kurang

<40% = Sangat Kurang

(Arikunto, 2010)

Berdasarkan data pada tabel 1,3 dan mengacu pada kriteria penilaian di atas, terlihat bahwa capaian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih berada di bawah target yang ditetapkan, dengan rata-rata pencapaian sebesar 73,5% dari target 100%. Indikator kedisiplinan belajar menunjukkan capaian terendah (70%), sementara ketepatan waktu mengerjakan tugas dan keaktifan dalam belajar masing-masing mencapai 72%. Indikator kehadiran menunjukkan capaian tertinggi dengan 80%, namun masih belum mencapai target optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik

untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran IPA.

Kondisi tersebut menunjukkan urgensi untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Generasi siswa saat ini merupakan digital natives yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi informasi, sehingga pendekatan pembelajaran konvensional seringkali kurang mampu menarik perhatian dan mempertahankan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam manajemen pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar murid.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ana Maritsa (2021), teknologi memiliki peran penting sebagai alat pendukung dalam pendidikan, yang dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Herman Maman (2024), yang menekankan pentingnya peran aktif dan optimal guru dalam program pengembangan profesional. Peran ini memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam memperbarui wawasan dan meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital pada peserta didik. Penerapan ini tidak hanya bertujuan untuk mendorong peningkatan motivasi belajar, khususnya pada indikator kedisiplinan, ketepatan waktu mengerjakan tugas, dan keaktifan dalam belajar yang masih rendah, tetapi juga untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anisa Permatasari (2024) yang membahas implikasi teknologi digital dalam pembelajaran secara umum. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap manajemen pembelajaran berbasis teknologi digital yang secara spesifik ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus yang mendalam di SMPN 1 Panjalu untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi digital khususnya dalam mengintegrasikan smartboard dan games yang dapat meningkatkan indikator-indikator motivasi belajar yang telah teridentifikasi masih rendah.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 1 Panjalu).

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan penelitian ini difokuskan pada :

1. Manajemen pembelajaran ditinjau dari perencanaan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.
2. Manajemen pembelajaran ditinjau dari pengorganisasian pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.

3. Manajemen pembelajaran ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.
4. Manajemen pembelajaran ditinjau dari pengawasan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu?
2. Bagaimana pengorganisasian pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu?
4. Bagaimana pengawasan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat dikemukakan, yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.
2. Pengorganisasian pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.
3. Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.
4. Pengawasan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu.

1.5 Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Bagi penulis, memberikan pengalaman yang cukup besar karena dengan pengetahuan penelitian secara langsung dapat menambah wawasan tentang manajemen pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SMP.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktik hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi kepala sekolah dan lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam kebijakan di lembaga.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan strategi pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenisnya.
4. Memberikan wawasan atau informasi kepada para pembaca mengenai studi tentang manajemen pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Panjalu Kabupaten Ciamis.