



# Analisis Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran TIK terhadap Motivasi Belajar Siswa

Riani Watania Gulo<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

## Article Information

### Article History:

Submit: 28 Maret 2025

Revision: 04 April 2025

Accepted: 17 April 2025

Published: 30 April 2025

## Keywords

Analisis, Pengaruh, Kreativitas, TIK, Motivasi

## Correspondence

E-mail: rianiwataniagulo@gmail.com\*

## A B S T R A K

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam meningkatkan potensi dan semangat belajar, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang relevan, sehingga kreativitas guru dalam mengelola TIK menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh kreativitas guru dalam penerapan TIK terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan siswa dalam sistem pembelajaran digital di SMA Yapim Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 30 siswa kelas X IPS 1 sebagai subjek penelitian. Setiap siklus terdiri atas tahap ceramah, demonstrasi, dan praktik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap dalam keterampilan mengetik dan pemahaman siswa terhadap materi TIK. Penilaian proses mengindikasikan peningkatan efektivitas instruksi guru dan penguasaan keterampilan oleh siswa. Evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa pada siklus I, 60% siswa mencapai kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80% dan masuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran digital yang dikelola secara kreatif dengan dukungan TIK mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, kepala sekolah disarankan untuk mendorong guru dalam mengembangkan kompetensi mereka dalam pembelajaran berbasis TIK guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## Abstract

Student learning motivation is a crucial factor in enhancing their potential and enthusiasm for learning, particularly in digital-based learning environments. The integration of information and communication technology (ICT) in the learning process can support students in developing relevant digital skills. Therefore, teacher creativity in utilizing ICT plays a key role in creating effective learning experiences. This study aims to evaluate the impact of teacher creativity in implementing ICT on improving student motivation and digital learning skills at SMA Yapim Medan. The study employed a classroom action research approach conducted in two cycles, involving 30 students from class X IPS 1 as research subjects. Each cycle consisted of lectures, demonstrations, and hands-on practice. The findings revealed a gradual improvement in students' typing skills and their understanding of ICT-related content. Process assessments indicated an increase in the effectiveness of teacher guidance and the mastery of skills by the students. Learning outcome evaluations showed that in the first cycle, 60% of students achieved a "good" category, while in the second cycle, 80% of students reached a "very good" category. These results suggest that the integration of digital learning models creatively managed with ICT support can significantly enhance students' motivation and learning skills. Therefore, it is recommended that school leaders encourage and support teachers in strengthening their competencies in ICT-based instruction to improve the overall quality of classroom learning.





## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu keringat pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Akademi dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang merupakan program pendidikan wajib di Indonesia (Purwati & Asriyanti, 2020). Definisi evaluasi dirumuskan oleh sebagai suatu proses penetapan nilai yang berkaitan dengan kinerja dan hasil karya siswa (Nitko & Brookhart 2007). Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara gurudan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajarandapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannyadiharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Hamalik 1994:12)

Kreativitas guru dalam pembelajaran TIK meliputi tingkat pembelajaran, tingkat perilaku, tingkat reaksi dan tingkat hasil. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data keseluruhan indikator adalah peserta setuju bahwa pelaksanaan pelatihan telah berjalan dengan baik, dimana sebagian besar peserta berpandangan bahwa pelaksanaan pelatihan telah memberikan manfaat yang mendalam dan sangat membantu dalam peningkatan kualitas diri peserta. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, demonstrasi dan praktik. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada dalam individu (Sudjana, 2002:280). Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan tentang kreativitas guru yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada dalam individu (Sudjana, 2002:280).

Motivasi belajar akan timbul dari dua faktor yaitu faktor intrinsik dari dalam diri siwa, dan faktor ekstrinsik yaitu faktor dari luar diri siswa. Guru adalah contoh faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Di sini lah diperlukan kreativitas dari guru untuk membuat siswanya lebih termotivasi dalam belajar. Kreativitas guru dapat disalurkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang terpusat pada siswa. Di sinilah kreativitas guru teruji untuk menarik perhatian siswanya agar lebih semangat dan antusias dalam belajar. Guru yang kreatif adalah motivator bagi siswanya.

Seorang peserta didik harus mengerti bahwa belajar memiliki bebera 3 maksud (Sardiman, 2011:): mengungkapkan beberapa maksud tersebut yaitu: 1) Mengetetahui suatu kepandaian, kecakapan, atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui; 2) Dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat berbuat, baik tingkah laku maupun keterampilan; 3) Mampu mengombinasikan dua pengetahuan (atau lebih) ke dalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun sikap/tingkah laku; dan 4) Dapat memahami dan/atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

Motivasi (*move*) menurut Bimo Walgito (dalam Erjati Abbas, 2014:80) berarti “bergerak” atau to move. Jadi, motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan driving force. Motivasi yang ada pada seseorang merupakan kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku guna mencapai tujuan kepuasan dirinya (T. Hani Handoko, 2009:252). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media bermakna alat atau sarana komunikasi. Menurut Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran (2002:3), kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah atau perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2002:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Teknologi informasi dan Komunikasi adalah suatu bidang ilmu pengetahuan yang perkembangannya semakin pesat dari tahun ke tahun, Menurut (Thabratas T, 2002.1) dalam Diat Prasajo Latif dan Riyanto, (2011,4), Teknologi informasi adalah sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mencakup berbagai hal, seperti : sistem komputer hardware dan software, LAN (*Lokal Area Network*), MAN (*Metropolitan Area Network*), WAN (*Wide Area Network*) dan Sistem Informasi Manajemen (SIM). Serta Sistem Telekomunikasi. Namun, dalam perjalanan proses belajar peserta didik mengalami berbagai macam kondisi psikologis di antaranya naik turunnya dorongan untuk belajar atau motivasi untuk belajar. Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentunya berorientasi pada pencapaian kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajarnya (Thoifuri, 2013:96).

Dalam belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah faktor psikologis. Di antara faktor psikologis tersebut adalah motivasi. Motivasi belajar merupakan kemauan seseorang dalam melakukan sesuatu, artinya seberapa atau sulit apapun materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa, jika siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang kuat, maka materi pelajaran akan menjadi ringan dan mudah (Thoifuri, 2013:109).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian ini dengan cara terjun ke dalam kelas yang berbasis permasalahan dalam kelas. Dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membangun kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning dengan berbantuan power point interaktif (Sari and Rahman 2018).

Pada SMA Yapim Medan melalui tahapan pada setiap siklusnya: ceramah, demonstrasi dan praktik. 30 siswa kelas X IPS 1 asal SMA Yapim Medan yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas agar siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Susilowati, 2018). Rancangan penelitian ini sesuai dengan karakteristiknya, yaitu. masalah yang akan diselidiki selalu terpisah dari masalah praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru kelas Hopkins (Siddik 2018). Dengan demikian, ketika guru ingin melihat kembali pembelajaran yang diberikan kepada siswanya, guru mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dengan hasil akhir dari PTK ialah penyelesaian masalah dan peningkatan kualitas pendidikan dan pengajaran (Prihantoro and Hidayat 2019).

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah observasi, dan tes. Observasi adalah untuk mengambil data kegiatan siswa selama proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tes digunakan untuk mendapatkan fakta dari kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran teknologi informatika computer. Hasil dari analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa kelas XI dalam materi teknologi informasi computer. Setelah menggunakan model

pembelajaran ceramah, demonstrasi dan praktik. Keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa dengan nilai rata-rata 70, (Jacub et al. 2020).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian siswa kelas X IPS 1 atas pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi bidang Komputer mencapai kriterial penilaian diatas dengan standar KKM yaitu 65 dan masing-masing terbagi atas beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 9 orang dari 30 siswa dan siswa dengan nilai tuntas sebanyak 21 orang dari 30 orang siswa dikelas X IPS 1 dengan hasil perbandingan Model siklus I.

Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital dengan menggunakan model model pembelajaran ceramah, demonstrasi dan prakti di kelas SMA Yapim Medan. Hasil belajar ditunjukkan dalam skor nilai diperoleh pada setiap siklus. Adapun hasil belajar siswa pada akhir siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1. Hasil evaluasi akhir belajar siswa pada siklus I menunjukam bahwa masih ada 9 orang ( 10% ) yang nilainya belum mencapai KKM dan siswa sudah mencapai KKM ada 21 orang ( 90% ).
2. Hasil evaluasi akhir belajar siklus II menunjukan 5 siswa ( 5% ) yang nilainya belum mencapai KKM dan 25 siswa ( 95% ) sudah mencapai KKM.

Keberhasilan yang diperoleh setelah siklus II ini telah memenuhi syarat indikator keberhasilan. Sehingga dengan cara ini tidak lanjut lagi pada siklus III karena di siklus II telah menunjukkan hasil yang baik dan penggunaan metode cooperative berbantuan power point ini sangat bagus dalam menarik minat belajar siswa di dalam kelas (Sri Astutik, Subiki, and Singgih Bektiarso 2021). Dari data diatas dapat kita simpulkan bahwa prestasi peningkatan belajar siswa di kelas XI dengan cara menggunakan metode cooperative learning berbantuan power point sangatlah efektif sehingga minat belajar nantinya menjadi hidup suasana yang bagus (Putra and Setiawan 2019).

Hasil Evaluasi penilaian pembelajaran siswa dari 30 siswa secara keseluruhan dari siklus I dan mengalami peningkatan di SIKLUS II sebagai peningkatan kinerja dan keterampilan siswa dalam memahami motivasi pembelajaran TIK.

**Tabel 1.** Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

| No  | Nama Siswa | KKM | Siklus I | Siklus II |
|-----|------------|-----|----------|-----------|
| 1.  | M HUT      | 65  | 85       | 67        |
| 2.  | R N        | 65  | 60       | 83        |
| 3.  | A S        | 65  | 76       | 90        |
| 4.  | E S        | 65  | 98       | 60        |
| 5.  | D S        | 65  | 67       | 58        |
| 6.  | S T        | 65  | 83       | 85        |
| 7.  | M H        | 65  | 90       | 58        |
| 8.  | T G        | 65  | 60       | 85        |
| 9.  | R P        | 65  | 58       | 60        |
| 10. | M P        | 65  | 85       | 76        |
| 11. | M S        | 65  | 58       | 98        |
| 12. | P S        | 65  | 85       | 67        |
| 13. | M HI       | 65  | 60       | 67        |
| 14. | C S        | 65  | 76       | 83        |
| 15. | J M        | 65  | 98       | 90        |
| 16. | H S        | 65  | 67       | 60        |
| 17. | N P S      | 65  | 83       | 70        |
| 18. | M S        | 65  | 90       | 70        |
| 19. | E L        | 65  | 60       | 70        |

|     |       |    |    |    |
|-----|-------|----|----|----|
| 20. | P B   | 65 | 58 | 87 |
| 21. | R T   | 65 | 85 | 70 |
| 22. | C S   | 65 | 60 | 95 |
| 23. | D     | 65 | 76 | 70 |
| 24. | M T S | 65 | 98 | 75 |
| 25. | J. S  | 65 | 67 | 70 |
| 26. | B G   | 65 | 67 | 97 |
| 27. | B H G | 65 | 83 | 70 |
| 28. | J H M | 65 | 90 | 70 |
| 29. | R S   | 65 | 60 | 70 |
| 30. | J M   | 65 | 85 | 87 |

Hasil Evaluasi penilaian siklus I dan SIKLUS II

|                         |      |      |
|-------------------------|------|------|
| Jumlah                  | 2268 | 2258 |
| Jumlah Siswa            | 30   | 30   |
| Jumlah tuntas           | 21   | 25   |
| Jumlah tidak tuntas     | 9    | 5    |
| Presentase tuntas       | 90%  | 95%  |
| Presentase Tidak tuntas | 10%  | 5%   |

#### 4. Kesimpulan

Kreativitas guru dalam pembelajaran TIK meliputi tingkat pembelajaran, tingkat perilaku, tingkat reaksi dan tingkat hasil penilaian pada proses menunjukkan peningkatan efektivitas arahan pengajar terhadap kegiatan yang dilakukan dan kemampuan yg dikuasai peserta didik. evaluasi hasil belajar peserta didik menunjukkan terdapat peningkatan di siklus 1 mencapai kategori baik dengan capaian presentase 60%, dan siklus 2 mencapai kategori sangat baik yg presentase bernilai mencapai 80%. dengan demikian disarankan kepala sekolah buat mendorong serta membina pengajar buat berupaya menaikkan pemahaman pembelajaran keterampilan pada sistem pembelajaran digital berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta pelaksanaannya di kelas. dengan demikian bisa disimpulkan bahwa keterampilan sistem pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa kelas kelas X IPS 1 asal SMA Yapim Medan bisa ditingkatkan melalui bentuk model pembelajaran digital dengan penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Motivasi belajar akan timbul dari dua faktor yaitu faktor intrinsik dari dalam diri siwa, dan faktor ekstrinsik yaitu faktor dari luar diri siswa. Guru adalah contoh faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Teknologi informasi adalah sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mencakup berbagai hal, seperti : sistem komputer hardware dan software, LAN (*Lokal Area Network*), MAN (*Metropolitan Area Netwaork*), WAN (*Wide Area Network*) dan Sistem Informasi Manajemen (SIM). Serta Sistem Telekomunikasi.

#### References

- Agung Winarno. *Hubungan antara Literasi TIK dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*. Vol. 7 No. 1 Agustus 2022.
- Andheska, Harry. Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Bahastra*. 36.1 (2016): 55-67.
- Asriyanti, Frita Devi, and Indah Sri Purwati. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*. 29.1 (2020).
- Dwiprima Elvanny Myori, dkk, *jurnal teknik elektro dan vokasional* volume 5 number 2 2019.
- Farid Ahmadi, *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. N.p., CV. Pilar Nusantara, 2017.
- Mohamad miftah, *Manajemen pembelajaran berbasis TIK terintegrasi*. N.p., pascal books, 2022.
- Muhammad anwar, *Menjadi Guru Profesional*. Indonesia, Prenadamedia Group, 2018.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal kependidikan* 5.2 (2017).

- Purwanti,dkk, *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 2020.
- Putra, Chandra A., et al. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia." *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. 2019.
- Susilowati, Dwi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran." *Jurnal ilmiah edunomika* 2.01 (2018).
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. N.P., Ahlimedia Book, 2020.
- Umam, Walid Ibadil, and Anas Anas. "Pembelajaran Menggunakan Media Gambar." *Pembelajaran Menggunakan Media Gambar* (2018)
- Widya Meilya Cindy. *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Medan Skripsi, 2021.