

## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Sosiologi

Nani Tia Purwa Iranti<sup>1</sup>, Zaharah<sup>2\*</sup>, Syairul Bahar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas  
Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten

\*Penulis korespondensi: [zaharah@uinkt.ac.id](mailto:zaharah@uinkt.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi era digitalisasi dan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, mempunyai permasalahan terhadap rendahnya motivasi belajar. Secara khusus peneliti memfokuskan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam penelitian ini adalah pemanfaatan komputer, proyektor, internet dan media sosial (Youtube dan Instagram) terhadap motivasi belajar *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar sosiologi peserta didik SMA PKP Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menggunakan sumber data primer yaitu data utama dalam penelitian ini dengan melakukan dan menyebarkan kuesioner (angket tertutup) dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dengan uji hipotesis. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh positif dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  terhadap motivasi belajar sosiologi dan berdasarkan nilai koefisien determinasi didapatkan kesimpulan bahwa sebesar 0,162 yang 16,2 % artinya variabel *dependent* (Motivasi belajar sosiologi) dipengaruhi oleh variabel *independent* (Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi). Sedangkan sisanya yaitu 83,8% variabel *dependent* (Motivasi Belajar sosiologi) dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti pentingnya kerjasama orang tua dengan sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar, upaya guru dalam membelajarkan siswa seperti menyelenggarakan kreativitas dalam mengajar, tertib belajar di dalam kelas, memberikan aspirasi, dan kata motivasi.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Sosiologi, Media Pembelajaran, Teknologi Informasi

### 1. Pendahuluan

Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa mampu mempertahankan eksistensinya, dengan tetap berfokus kepada tujuan yang akan dicapai. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan pun telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran dan pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran. Derasnya arus digitalisasi dan perkembangan teknologi informasi ditandai dengan munculnya internet. Kehadiran internet telah memberikan dampak yang besar dalam berubahnya tatanan kehidupan manusia di dunia. Internet mampu mempertemukan serta menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia tanpa terikat

dari aturan ruang dan waktu. Interaksi antar manusia melalui media internet terjadi sangat dinamis dan seolah tiada batasan. Sehingga dalam proses perkembangannya, interaksi sosial melalui media internet menghadirkan gaya, pola, cara dan bentuk baru dalam menjalin sebuah relasi. (Damasdino, 2017) *Gadget*, internet dan jejaring sosial merupakan produk dari kemajuan teknologi dan informasi yang memberikan dampak terhadap berlangsungnya proses pendidikan dewasa ini. Dari ketiga hal tersebutlah melahirkan sebuah generasi yang disebut dengan Generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 disebut juga dengan *iGeneration*, *Generasi Net*, atau Generasi internet. Generasi Z inilah yang sedang mengisi daripada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar, menengah sampai dengan perguruan tinggi atau universitas. Tak bisa dipungkiri bahwasanya setiap generasi memiliki ciri khas yang menggambarkan karakteristik mereka, begitu juga pada Generasi Z ini. Generasi Z sejak lahir sudah akrab dengan teknologi informasi, oleh karena itu mereka sangat menguasai pemanfaatan internet melalui media *gadget*, dan media sosial lainnya. (Bakti dan Safitri, 2017)

Generasi Z merupakan generasi yang terlahirkan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Dimana kehidupan mereka sulit untuk dipisahkan dari yang namanya produk-produk teknologi terbaru saat ini, seperti *gadget*, internet dan sosial media. Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social-HootSuite*, pada tahun 2020 disebutkan bahwa terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, terjadi kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% penduduk Indonesia telah merasakan akses ke dunia maya. Peningkatan penggunaan internet semakin didukung oleh kemudahan perangkat atau alat untuk mengaksesnya. Jika pada permulaanya internet diakses melalui perangkat *personal computer (PC)* akan tetapi dewasa ini internet dapat diakses melalui *mobile phone (handphone)* atau *smartphone*. Berlanjut kepada apa yang dilaporkan oleh *We Are Social-HootSuite* di tahun 2020 tentang persentase pengguna internet di Indonesia, menyatakan data pengguna didominasi oleh usia 16 hingga 64 tahun. Dengan jenis perangkat yang dimiliki antara lain *mobile phone (96%)*, *smartphone (94%)*, *non-smartphone mobile phone (21%)*, *laptop atau computer desktop (66%)*, *tablet device (23%)*, *games console (16%)*, hingga *virtual reality device (5,1%)* (Haryanto, 2020).

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwasanya peserta didik yang berada pada tingkat Sekolah Menengah Atas termasuk ke dalam kelompok yang aktif dalam penggunaan *gadget*, laptop, internet dan sosial media. Keaktifan ini terjadi secara terus menerus bahkan yang lebih ironisnya lagi adalah mengakibatkan ketergantungan. Sosial media menjadi makhluk yang sangat digandrungi oleh peserta didik dewasa ini. Saat ini hampir bisa dipastikan mayoritas peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Atas sudah memiliki akun media sosial. Beberapa media sosial tersebut adalah *Whatsapp, Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok* dan masih banyak lagi. Melalui media sosial inilah peserta didik dapat memperoleh banyak informasi dan berinteraksi dengan berbagai hal dari berbagai sumber. Baik itu hal yang bersifat positif bagi perkembangan wawasan dan pengetahuan mereka maupun yang bersifat negatif. Satu sisi kehadiran internet dan media sosial dirasakan dapat membantu dan memudahkan terhubungnya individu tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Akan tetapi di sisi lain, internet dan media sosial memiliki dampak negatif terhadap rendahnya motivasi belajar siswa.

Dalam belajar, motivasi memegang peranan penting. Hasil yang dicapai dari aktivitas pembelajaran bergantung pada motivasi siswa. Belajar perlu juga didukung oleh adanya motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah dan tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan peningkatan kualitas pendidikan. Motivasi merupakan faktor psikologi yang terdapat pada setiap orang, sehingga ketika seseorang tersebut mulai tertarik pada sesuatu maka motivasi tersebut akan muncul. Dengan kata lain, motivasi tersebut muncul pada diri seorang siswa ketika siswa tersebut memberikan respons berupa dorongan perasaan dari perasaan senang dan perhatian terhadap suatu hal. Besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda-beda. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tergantung pada faktor-faktor dari siswa itu sendiri (*intrinsik*) dan motivasi yang berasal dari luar (*ekstrinsik*). Selama proses belajar, kedua komponen tersebut tidak dapat dilepaskan. Salah satu faktor yang berpengaruh dari luar (*ekstrinsik*) adalah teknologi. Adanya kemajuan dan perkembangan teknologi membuat siswa dapat memperoleh suatu pengalaman lain dalam belajar. Seyogyanya bukanlah melakukan perubahan terhadap materi, nilai-nilai ajaran ataupun isi kandungan, melainkan memberikan penyegaran terhadap metode dan media penyampaian sesuai dengan tuntutan zaman dan kemajuan teknologi. Para pendidik hendaknya memiliki kepekaan dalam meramu dan memformulasikan metode, strategi dan teknik agar pelajaran sosiologi tidak tertinggal dan ditinggalkan. Mungkin dengan tidak menganggap

kemajuan teknologi sebagai unsur yang haram untuk diikutsertakan dalam merekonstruksi proses pendidikan sosiologi. Terlebih pada situasi dan kondisi setelah pandemi Covid-19 telah banyak memberikan perubahan pada proses perjalanan dunia pendidikan. Dunia pendidikan dipaksa untuk meninggalkan gaya lamanya dan dituntut untuk menemukan gaya baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

SMA PKP Jakarta merupakan Sekolah Menengah Atas Swasta yang unggul di Jakarta Timur, yaitu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menawarkan fasilitas modern dan pendekatan islami yang kuat. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ruang kelas yang dilengkapi dengan teknologi mutakhir hingga perpustakaan yang kaya akan sumber daya dan sebagian besar siswa di SMA PKP Jakarta memiliki pengetahuan yang cukup luas tentang perkembangan teknologi. Siswa SMA PKP ini hampir semua memiliki *handphone* dan laptop karena pada saat ini *handphone* dan laptop merupakan barang yang wajib dimiliki oleh para remaja untuk mengerjakan tugas sekolah dan mencari informasi lewat internet, berkomunikasi dengan teman, ataupun eksis di media sosial. Mereka cenderung lebih banyak memanfaatkan *handphone* tersebut untuk hiburan, antara lain bermain media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Whats App*, dan sangat sedikit yang memanfaatkan untuk mencari sumber belajar terutama dalam mata pelajaran sosiologi karena materi sosiologi kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan mengikuti kegiatan belajar.

Mata pelajaran sosiologi merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, karena dengan mempelajarinya siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang bagaimana cara untuk interaksi manusia dalam masyarakat atau kelompok, yang meliputi kajian berbagai macam gejala sosial, struktur kemasyarakatan, ataupun proses berlangsungnya kehidupan bermasyarakat oleh sebab itu agar siswa dapat menimbulkan motivasi untuk belajar perlu adanya dukungan dari pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran seperti pembaruan dalam penelitian ini yaitu teknologi komputer yang terdiri dari Komputer atau Laptop dan Proyektor LCD), (Warsita 2008) dan teknologi jaringan komputer dan internet terdiri dari Internet, Media Sosial berupa Youtube dan Instagram. (Suryani, 2015) Dengan adanya pemanfaatan teknologi dan informasi di sekolah diharapkan agar siswa lebih memiliki motivasi untuk mempelajari pelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran sosiologi. Oleh karena itu, apabila teknologi informasi yang ada tidak dimanfaatkan serta digunakan dalam proses pembelajaran akan menyebabkan kesulitan terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu yang di lakukan oleh Alfi Rif'atul Mahmudah pada tahun 2019 dalam judul jurnal Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif karakteristik generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan agama islam angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh karakteristik generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 & 2018, dan tidak terdapat variabel Media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan agama islam angkatan 2017 dan 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta sejumlah 36 mahasiswa berarti di jenjang tingkat tidak sama dengan mata pelajaran yang berbeda.

Penelitian yang di lakukan oleh Ani Widayati pada tahun 2013 dalam jurnal Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Atas Swasta Babussalam Pekanbaru. Hasil terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan teknologi informasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Atas swasta Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini hanya berfokus pada Pemanfaatan Teknologi Informasi E- learning terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi dengan hanya menggunakan analisis regresi sederhana, tidak menggunakan uji statistika dan uji determinasi.

Berdasarkan pengamatan dalam studi pendahuluan di Sekolah Menengah Atas swasta PKP Jakarta Timur yang sudah memiliki fasilitas teknologi informasi yang lengkap seperti website sekolah, internet, media sosial, laboratorium komputer, dan proyektor setiap kelas. Namun penulis masih menemukan gejala-gejala yaitu masih ada siswa yang terlambat, terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan, masih ada siswa yang keluar masuk pada saat pelajaran berlangsung, ada siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan, lebih sibuk terhadap *handphone*, maka siswa tersebut dikatakan tidak memiliki motivasi dalam belajar, sesuai dengan teorinya bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara menurut siswa kelas IX "Siswa termasuk generasi Z seharusnya pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi juga harus tepat agar

pembelajaran tersampaikan dengan baik". Jadi perkembangan zaman teknologi yang pesat dan siswa termasuk generasi Z sudah seharusnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu teknologi jaringan komputer dan internet. Siswa dapat mengakses materi sosiologi agar tidak bersumber dari satu buku saja.

Adanya kesenjangan yang terjadi seperti yang telah dijabarkan di atas, sudah seberapa besarlah pendidik sosiologi mengisi dan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini dalam membelajarkan peserta didiknya. Membelajarkan peserta didiknya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar sosiologi kelas XI di SMA PKP Jakarta Timur. Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas tentang ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar sosiologi. Informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

## **2. Metode**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif berfokus pada analisis data yang terdiri dari angka, yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan fenomena saat ini dengan tujuan untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua variabel sehingga mencapai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Metode dalam penelitian ini adalah metode survei, yaitu metode penelitian yang menggunakan data sampel untuk melihat dan menjelaskan karakteristik populasi. Tujuan dari metode survei adalah untuk menjelaskan fenomena yang diteliti dengan data sampel. (Hotmaulina Sihotang,2023)

### **B. Populasi dan Sampel**

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik pada SMA PKP kelas XI tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 165 peserta didik. Hal yang dipertimbangkan dalam penentuan populasi ini adalah peserta didik yang mendapatkan materi mata pelajaran sosiologi. Dalam menentukan jumlah sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan margin error sebesar 10% dalam penelitian social dan survei didapati jumlah sampel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah berjumlah 63 peserta didik.

### C. Variabel dan Definisi Operasional

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PKP Jakarta Timur. Pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu berupa teknologi komputer terdiri dari Komputer atau Laptop dan Proyektor LCD), (Warsita 2008) dan teknologi jaringan komputer dan internet terdiri dari Internet, Media Sosial berupa Youtube dan Instagram. (Suryani, 2015) Sedangkan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar sosiologi dengan teori psikoanalitik yang meliputi beberapa indikator tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah Lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Berikut ini tabel definisi operasional variable.

**Tabel 1.** Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala
1	Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekun menghadapi tugas.</li> <li>2. Ulet menghadapi</li> <li>3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa terhadap macam-macam masalah</li> <li>4. Lebih senang bekerja mandiri</li> <li>5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin</li> <li>6. Dapat mempertahankan pendapatnya</li> <li>7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya</li> <li>8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.</li> </ol>	Likert
2	Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknologi Komputer <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Komputer atau Laptop</li> <li>b. Proyektor LCD</li> </ol> </li> <li>2. Teknologi Jaringan Komputer dan Internet <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Internet</li> <li>b. Media Sosial (Instagram dan Youtube)</li> </ol> </li> </ol>	Likert

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

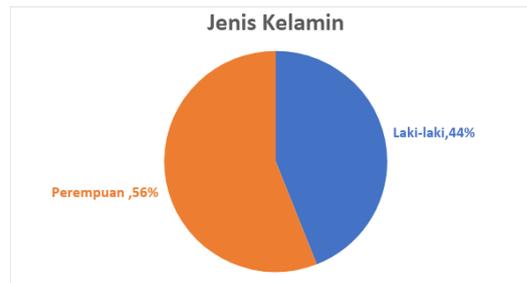
Data yang dihimpun oleh peneliti menggunakan data primer dan data sekunder. Data Primer diperoleh dari penelitian langsung yaitu berupa observasi, angket atau kuesioner dengan menggunakan *gform* dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder diperoleh data dari berbagai sumber yang relevan seperti buku, jurnal, dan *website* yang sesuai untuk melengkapi perolehan data penelitian. Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan *non tes* dengan menggunakan instrumen angket atau kuesioner tertutup ini alternatif atau opsi jawaban dari setiap pertanyaan ataupun pernyataan sudah tersedia. Pernyataan yang disusun bersifat positif dan negatif. Sebelum angket disebarakan kepada siswa kelas XI yang mendapatkan materi mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tersebut instrumen angket yang telah melalui uji valid konten dengan validator ahli media dengan mengajukan dan membuat kisi – kisi instrument pertanyaan, uji validitas dan reliabel.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan *software* IBM SPSS. Tahapan analisis tersebut meliputi uji normalitas, uji homogenitas, Uji Linearitas dan uji hipotesis regresi linear sederhana, uji statistika dan uji determinasi. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dalam penelitian ini menggunakan Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* (Moch Bahak, 2021) dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas sebagai uji prasyarat dalam analisis statistika yang harus dibuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Uji linearitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. (I wayan dan putu, 2020) Tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis regresi linear sederhana, analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent* apakah positif atau negatif dalam penelitian ini data variabel berskala interval atau rasio. Selanjutnya uji statistika dengan uji-T (Parsial) untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah di tentukan oleh peneliti. Pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Dan uji determinasi mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel *dependent*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Disajikan pada Gambar 1 peneliti mengambil sampel responden dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui jumlah responden dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 28 responden (44%). Adapun responden dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 35 responden (56%).



**Gambar 1.** Jenis Kelamin Responden

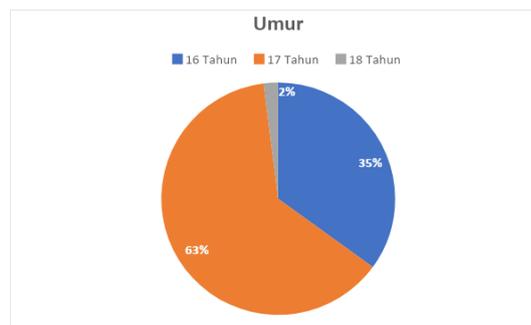
Hasil frekuensi jawaban responden berdasarkan jenis kelamin ditunjukkan pada tabel 2 berikut :

**Tabel 2.** Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki – laki	28	44%
Perempuan	35	56%
Total	63	100%

Dengan demikian dari 63 yang diteliti, responden dengan jenis kelamin perempuan lebih banyak dibanding dengan responden dengan jenis kelamin laki-laki. Pengambilan sampel penelitian berdasarkan kategorisasi jenis kelamin ini bertujuan untuk menguatkan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran sosiologi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan pertumbuhan motivasi dapat dialami dan terjadi oleh setiap individu, baik yang berjenis kelamin laki-laki maupun yang berjenis kelamin perempuan. Responden pada penelitian ini juga dikategorisasikan berdasarkan tingkatan umur. Dimana responden dikategorikan berdasarkan rentang umur dari 16-18 tahun.

Data responden berdasarkan tingkatan umur yang diperoleh peneliti, yaitu; responden dengan umur 16 tahun berjumlah 22 orang (35%), responden dengan umur 17 tahun berjumlah 40 orang (63%), dan responden dengan umur 18 tahun berjumlah 1 orang (2%). Sebagaimana yang digambarkan pada diagram pie berikut ini:



**Gambar 2.** Umur Responden

Hasil frekuensi jawaban responden berdasarkan umur pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3.** Profil Responden Berdasarkan Umur

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
16 Tahun	22	35%
17 Tahun	40	63%
18 Tahun	1	2%
Total	63	100%

Pengkategorian responden berdasarkan tingkatan umur ini bertujuan untuk menguji teori tentang klasifikasi generasi berdasarkan rentang waktu kelahirannya. Di dalam teori tersebut menyatakan bahwasanya Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara rentang waktu dari tahun 1997 - 2012. Dimana generasi tersebut saat ini berada pada usia aktif belajar mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat universitas. Adapun responden pada penelitian ini termasuk ke dalam golongan Generasi Z pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam penelitian menggunakan analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara masing-masing.

Nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,005$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar sosiologi (Y). Diketahui nilai constant (a) sebesar 33,370, sedang nilai trust (b/koeffisien regresi) sebesar 0,499 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :  $Y = a+bX$

$$Y = 33,370 + 0,499X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

1. Konstanta sebesar 33,370 mengandung arti bahwa ada konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 33,370
2. Koefisien regresi X sebesar 0,499 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Diperoleh nilai R sebesar 0,362 berarti tingkat hubungan rendah dan koefisien determinasi atau R square yaitu, sebesar 0,162. Artinya variasi seluruh variabel bebas dapat mempengaruhi perubahan variabel terikat sebesar 0,162 (16,2%). Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar sosiologi (Y). Sedangkan sisanya 83,8 % (100%-16,2 %) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran secara umum terkait dengan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap peningkatan motivasi belajar sosiologi. Kedua aspek memiliki pengaruh antara satu dengan yang lainnya. Sasaran utama penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI tahun ajaran 2023-2024 berjumlah 165 orang. Siswa ini mengikuti segala bentuk kegiatan belajar mengajar setiap harinya di SMA PKP Jakarta Timur. Peneliti menyebar angket kepada responden sebanyak 63 angket. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) semua pernyataan yang valid. Dan hasil uji validitas instrumen pada variabel motivasi belajar sosiologi (Y) terdapat 20 pernyataan yang valid dari 23 pernyataan. Adapun jumlah pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian ini. Serta dari hasil nilai alpha untuk variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) dan variabel motivasi belajar sosiologi (Y) menunjukkan hasil data yang dapat dipercaya atau reliabel sebagai alat pengumpulan data.

Berdasarkan uji persyaratan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa data telah berkontribusi normal, tersebar secara homogen serta asumsi

linearitas terpenuhi. Dengan demikian data dalam penelitian ini dapat dipergunakan dalam analisis yang lebih lanjut. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh data yang menunjukkan koefisien regresi variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi bernilai positif, sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar sosiologi adalah positif. Yaitu adanya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap peningkatan motivasi belajar sosiologi. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan uji t. Berdasarkan perhitungan, untuk variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) diperoleh nilai thitung yaitu sebesar 3,037 dan nilai signifikansi thitung yaitu sebesar 0,004 dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa untuk variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi (X) berpengaruh signifikan. Artinya, variabel media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh terhadap motivasi belajar sosiologi.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru sosiologi, untuk dapat meningkatkan siswa dalam belajar pentingnya peran orang tua untuk memotivasi anak, perlunya kerjasama antara pihak orang tua dengan sekolah. Untuk memotivasi di dalam kelas yaitu awalnya guru mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan memikirkan metode belajar apa yang harus digunakan agar proses belajar dapat berjalan secara kondusif dan efektif sehingga siswa dapat lebih mudah menerima pembelajaran dengan baik serta tidak mudah bosan. Guru juga memberikan informasi tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan juga mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan media pembelajaran juga harus tepat agar pembelajaran tersampaikan dengan baik. Salah satunya perkembangan zaman teknologi yang pesat dan siswa termasuk generasi Z sudah seharusnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu teknologi jaringan komputer dan internet. Siswa dapat mengakses materi sosiologi agar tidak bersumber dari satu buku saja. Media ini memiliki kemampuan untuk menstimulasi semangat peserta didik dalam mencari informasi dan mendukung pendidik saat menyampaikan materi. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Aryadillah dan Fifit Fitriansyah dalam buku teknologi dan media pembelajaran: teori dan praktik bahwa media didefinisikan sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar sendiri.

Selain itu, menggunakan laptop dan proyektor dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan antusiasme dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi berupa gambar visualisasi, audio dan video yang di tampilkan. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Williams dan Sawyer dalam buku yang berjudul pengantar teknologi informasi bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. Untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa guru juga memberikan sikap apresiasi yang dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar dan dapat menyelesaikan permasalahan sosiologi yang sedang di pelajari, guru juga menggunakan media sosial untuk mencari, menonton dan mempelajari materi bahkan masalah sosial di lingkungan masyarakat.

Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Endah Tri Mulyosari, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” Menyatakan bahwa dengan perkembangan teknologi yang cepat yang disebabkan oleh revolusi industri 4.0, dunia pendidikan harus mampu menyesuaikan diri. Untuk meningkatkan kualitas dan memudahkan pembelajaran, perkembangan teknologi harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran saat menyampaikan informasi. Media sangat membantu pembelajaran, secara efektif dan efisien.

#### **4. Kesimpulan**

Terdapat pengaruh Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi terhadap peningkatan Motivasi Belajar Sosiologi. Kemudian berdasarkan nilai koefisien determinasi didapatkan kesimpulan bahwa sebesar 0,162 yang 16,2 % artinya variabel dependen (Motivasi Belajar sosiologi) dipengaruhi oleh variabel *independent* (Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi). Sedangkan sisanya yaitu 83,8% variabel *dependent* (Motivasi Belajar sosiologi) dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti pentingnya kerjasama orang tua dengan sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar, upaya guru dalam membelajarkan siswa seperti menyelenggarakan kreativitas dalam mengajar, tertib belajar di dalam kelas, memberikan aspirasi, dan kata motivasi. Penelitian ini telah berhasil menguji hipotesis yang diajukan. Meskipun demikian, dalam penelitian ini terdapat keterbatasan masih menggunakan kuesioner tertutup yaitu jawaban kuesioner telah disediakan oleh peneliti sehingga terbatasnya informasi

yang didapatkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Para siswa harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan baik sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan oleh SMA PKP Jakarta serta siswa harus belajar dengan bersungguh-sungguh.

#### 2. Bagi Sekolah

Untuk sekolah, sebaiknya dalam pelaksanaan pembelajaran sekolah harus membuat peraturan disiplin yang jelas, konsistensi, dan ketegasan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang telah disediakan secara maksimal agar peserta didik memiliki motivasi yang baik demi tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang bagus.

#### 3. Bagi Guru

Sekolah juga memberikan pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi kepada guru. Dan para guru, harus memberikan apersepsi dan kata-kata motivasi menjadikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa bisa terus termotivasi dalam belajar.

### **Daftar Pustaka**

- Achmad Harjadi dkk.(2022).40 Tahun PKP mewujudkan mimpi & mengelola harapan. Jakarta: Kampus PKP DKI Jakarta.
- Agus Mahareza dan Eddy Sulistiyo.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI (Computer Assisted Instruction). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 08, Nomor 02 ,h.287
- Ahmad Taufik,dkk.(2022). Pengantar Teknologi Informasi,Purwokerto: Cv Pena Persada
- Alfinanda Yunia Arsayli .(2022).Implementasi Penggunaan LCD Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran bagi Peserta Didik Kelas IV SDIT Persaudaraa. Jurnal Ilmiah Kependidikan,h.321
- Alpian dan Heliyana Zuriyati. (2019). Pendidikan berbasis teknologi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang
- Andika Ika.A G.(2022). Meningkatkan Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z Pada Era Society 5.0. Jurnal Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar,h.400
- Arif Munandar dkk, (2022).Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi,Bandung:CV Media Sains Indonesia
- Beatus Mendelson Lakal Jemmi Burdam & Elizabet Kafiar .(2020). Role Of Parents In Improving Geography learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol1,h.70
- Binus University Scool Of Accounting.(2021). Memahami Koefisien Determinasi Dalam Regresi Linier” Artikel, Diakses pada hari jumat 15 Desember 2023

- Destiana.(2019). Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (SMARTPHONE) Dalam Pendidikan Industri. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang,h.190–191
- Endah dan Banun (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: jurnal ilmu pendidikan., Vol.5 No.1, h.1
- Esi Rosita, dkk.(2021). Uji Validitas dan Realibilitas Kuesioner Fokus. Vol. 4, No. 4,.h.282
- Fenti Hikmawati.(2020). Metodologi Penelitian, Depok: Rajawali Pers
- Fitria Dewi dkk .(2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas”, Jurnal Basicedu, Vol.6. No.4, h.6493
- Hardani dkk .(2020). Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif, Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Hotmaulina Sihotang.(2023). Metode Penelitian Kuantitatif,Jakarta:UKI Press.
- I Wayan Widana dan Putu Lia Muliani. (2020).Uji Persyaratan Analisis, Lumajang: KLIK MEDIA.
- Icha Febyanita dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani.(2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1 No.6, 2020,h.1206
- Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita.(2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”, Journal of Computer and Information Technology, Vol.1, No.2,h.70
- Moch Bahak, dan Aunillah. (2021). Buku Ajar Statistika Pendidikan,UMSIDA Press
- Muammar dan Suhartina. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak”,Kuriositas, No 2,h.185
- Muhammad Wali dan Lukman Ahmad.(2021). Computer Assisted Learning (CAL): A Learning Support System Solution, Webology, Vol 18, No 1,h.300
- Rahardy Puji.(2023). Manfaat dari dunia teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, Jurnal Sosial dan Teknologi,Vol 3, No 6,,h.470
- Raisa Amanda dkk. (2023). Peran Teknologi Informasi bagi dunia pendidikan. Proceeding International Seminar on Islamic Studies, No.1 ,h.1135
- Ratna Widyastuti .(2022). Peningkatan Motivasi Pembelajaran Materi Bulan Ramadhan Yang Indah Melalui Media Vidio Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN 199 Bengkulu Utara”, Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam,Vol 12, No 6 ,h.245
- Roberto Tua Silaen.(2023). Pemanfaatan dan penggunaan infokus dalam pembelajaran matematika SMA di Sumatera Utara, Journal of Mathematics Education and Applied ,h.169
- Rusito .(2021).Dasar Internet Teknologi IoT (Internet of Thing) dan Bahasa HTML,Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik
- Widya Lelisa .(2022). Teknologi Jaringan Komputer.Bandung: Widina Bhakti Persada. h.114