

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

Ade Salahudin Permadi, M.Pd.
Arna Purtina, M.Pd.
Muhammad Jailani, M.Pd.

Editor:
Karyanti

Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar

Ade Salahudin Permadi, M.Pd

Arna Purtina, M.Pd

Muhammad Jailani, M.Pd

Editor:
Karyanti



Penerbit K-Media
Yogyakarta, 2020

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

iv + 73 hlm.; 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-316-021-6

Penulis : Ade Salahudin Permadi, Arna Purtina &
Muhammad Jailani

Editor : Karyanti

Tata Letak : Uki

Desain Sampul : Uki

Cetakan : Desember 2020

Copyright © 2020 by Penerbit K-Media
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektris maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit K-Media
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

Kata Pengantar

Salah satu kebermaknaan dan kegiatan pembelajaran yang dapat menciptakan motivasi belajar individu adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah serangkaian kegiatan mendayagunakan sarana dan prasarana hardware dan software oleh pengguna atau useware dalam memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Setiap teknologi dibangun atas dasar suatu teori tertentu. Salah satu teknologi yang pengaruhnya sangat besar dalam teknologi pembelajaran adalah teknologi informasi, khususnya komputer dan internet. Teknologi adalah suatu tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk dan atau proses atau pada penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Buku ini menyajikan tentang Pemanfaatan Teknologi. Buku yang berjudul ***Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar*** ini berisi bab-bab yang menjelaskan tentang, Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi, Teknologi Informasi, Fungsi Teknologi Informasi, Penggunaan Teknologi Informasi, Komponen Teknologi Informasi, Keuntungan Penerapan Teknologi Informasi, Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi, Motivasi Belajar, Tujuan Motivasi Belajar, Aspek-Aspek Motivasi Belajar, Indikator Motivasi Belajar, Macam-macam Motivasi Belajar, Ciri-ciri Motivasi Belajar, Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar, Fungsi Motivasi Belajar, Pemanfaatan Teknologi Terhadap Motivasi Belajar, Manfaat Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, Kemanfaatan tehnologi informasi dengan estimasi dua faktor

Penulis

Ade Salahudin Permadi, M.Pd

Arna Purtina, M.Pd

Muhammad Jailani, M.Pd

Daftar Isi

| | |
|--|------------|
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | iv |
| BAB 1 Teknologi Informasi..... | 1 |
| A. Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi | 3 |
| B. Fungsi Teknologi Informasi | 14 |
| C. Penggunaan Teknologi Informasi | 16 |
| D. Komponen Teknologi Informasi | 18 |
| E. Keuntungan Penerapan Teknologi Informasi..... | 19 |
| F. Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi | 20 |
| G. Aplikasi Teknologi Informasi | 22 |
| BAB 2 Motivasi Belajar | 26 |
| A. Tujuan Motivasi Belajar..... | 27 |
| B. Aspek-Aspek Motivasi Belajar | 28 |
| C. Indikator Motivasi Belajar | 30 |
| D. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar..... | 31 |
| E. Macam-Macam Motivasi Belajar..... | 36 |
| F. Ciri-Ciri Motivasi Belajar | 37 |
| G. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar | 38 |
| H. Fungsi Motivasi Belajar | 41 |
| I. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar..... | 42 |
| J. Usaha-Usaha dalam Meningkatkan Motivasi Belajar..... | 47 |
| BAB 3 Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar | 56 |
| A. Manfaat Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik | 61 |
| B. Kemanfaatan Teknologi Informasi dengan Estimasi Dua Faktor..... | 63 |
| Daftar Pustaka | 70 |
| Curriculum Vitae | 71 |

BAB 1

Teknologi Informasi

Kemajuan ilmu dan teknologi informasi telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat di Indonesia dalam menjalankan aktivitas dan kegiatannya sehari-hari. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya. Hal ini lebih disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut. Peningkatan kinerja pendidikan di masa mendatang diperlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi lebih sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di pasar global.

Pola pikir perlu dibangun agar dapat mengikuti perkembangan TI yang sangat cepat. Pola pikir yang dimaksud adalah berpikir diluar kotak(think out of the box). Pada pola pikir ini dapat digambarkan bahwa dalam penyelesaian masalah menggunakan cara-cara yang mungkin belum dipikirkan oleh kebanyakan orang. Pada saat pesawat terbang belum ditemukan banyak orang berpikir bahwa mustahil menerbangkan sesuatu yang lebih berat daripada udara, sehingga mustahil benda sebesar pesawat terbang sekarang ini dapat terbang. Hal tersebut merupakan pemikiran orang zaman dahulu sebelum pesawat terbang ditemukan,

tetapi sekarang pemikiran tersebut dipatahkan dengan ditemukannya jet yang menjadi tenaga pendorong pesawat terbang saat ini. Oleh karena itulah bagaimana kita mampu membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, problem solver, dan kewirausahaan, hal ini dimungkinkan tentu tidak terlepas dari ikut andilnya TIK dalam kehidupan dunia pendidikan saat ini.

Adapun kajian pengertian teknologi informasi menurut Mc. Keown (2001) adalah mengacu pada semua bentuk teknologi yang digunakan untuk bisa menciptakan, menyimpan, mengubah, dan juga menggunakan informasi tersebut dalam semua bentuknya. Sedangkan pengertian teknologi informasi menurut Kenneth C. Loudon (2004) salah satu alat yang digunakan para manajer untuk bisa mengatasi perubahan yang terjadi. Dalam masalah ini perubahan yang dimaksud adalah perubahan informasi yang telah di proses dan dilaksanakan penyimpanan sebelumnya di dalam komputer. Martin (1999) berpendapat pengertian teknologi informasi adalah teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarluaskan informasi.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu menggabungkan data untuk membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi.

A. Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi

Perkembangan sistem informasi dalam kehidupan manusia seiring dengan peradaban manusia itu sendiri sampai akhirnya mengenal istilah Teknologi Informasi IT/Information Technology. Dimulai dari bentuk gambar yang tak bermakna pada dinding-dinding, prasasti-prasasti, sampai informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet. Informasi yang dikelola dan disampaikan juga terus dikembangkan, dari informasi yang sederhana seperti sekedar menggambarkan suatu keadaan, sampai pada informasi strategis seperti taktik bertempur.

Meperhatikan perkembangan informasi tersebut, kita akan mempelajari secara singkat sejarah teknologi infomasi dalam upaya untuk mendapatkan keutuhan ilmu dan pengetahuan tentang teknologi informasi. Sejarah teknologi dapat kita bagi ke dalam masa pra-sejarah, masa sejarah, dan masa modern.

Teknologi informasi merupakan gabungan antara teknologi perangkat keras hardware dan perangkat lunak software. Pengembangan teknologi hardware cenderung menuju ukuran yang kecil dengan kemampuan serta kapasitas yang tinggi. Namun diupayakan harga yang relatif semakin murah. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja. Perkembangan teknologi informasi telah memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi, seperti : *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya, yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, meliputi: memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dibutuhkan akan relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Dengan ditunjang teknologi informasi telekomunikasi data dapat disebar dan diakses secara global. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan itu dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan e-life, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Sehingga sekarang sedang semarak dengan berbagai terminologi yang dimulai dengan awalan e seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e-biodiversity*, dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronika.

Ekonomi global juga mengikuti evolusi dari agraris dengan ciri utama tanah merupakan faktor produksi yang paling dominan. Melalui penemuan mesin uap, ekonomi global ber-evolusi ke arah ekonomi industri dengan ciri utama modal sebagai faktor produksi yang paling penting. Abad sekarang, cenderung manusia menduduki tempat sentral dalam proses produksi berdasar pada pengetahuan (knowledge based) dan berfokus pada informasi (information focused). Telekomunikasi dan informatika memegang peranan sebagai teknologi kunci (enabler technology).

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, memungkinkan diterapkannya cara-cara yang lebih efisien untuk produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Proses inilah yang membawa manusia ke dalam masyarakat atau ekonomi informasi sering disebut sebagai masyarakat pasca industri. Pada era informasi ini, jarak fisik atau jarak geografis tidak lagi menjadi faktor penentu dalam hubungan antar manusia atau antar lembaga usaha, sehingga dunia ini menjadi suatu kampung global atau Global Village.

1. Masa Pra-Sejarah (...s/d 3000 SM)

Pada masa pra-sejarah teknologi informasi digunakan sebagai sistem untuk pengenalan bentuk-bentuk yang ingin dikenali. Informasi yang didapatkan kemudian digambarkannya pada dinding-dinding gua atau tebing-tebing bebatuan. Pada masa pra-sejarah sudah dimiliki kemampuan mengidentifikasi benda-benda yang ada disekitar lingkungan dan mepresentasikannya dalam berbagai bentuk yang kemudian dilukis pada dinding gua tempat tinggal mereka.

Mengkomunikasikan informasi dengan gambar/lukisan menjadi pilihan yang baik karena kemampuan berbahasa pada waktu itu hanya berkisar pada suara dengusan dan isyarat tangan. Perkembangan selanjutnya mereka mulai menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi dan isyarat, seperti gendang, terompet yang terbuat dari tanduk binatang, isyarat asap sebagai alat pemberi peringatan terhadap keadaan tertentu seperti keadaan bahaya.

2. Masa Sejarah (3000 SM s/d 1400-an M)

Pada masa sejarah, teknologi informasi berkembang pada masyarakat kalangan atas seperti para kepala suku atau kelompok, digunakan pada kegiatan tertentu seperti upacara, dan ritual. Teknologi informasi belum digunakan secara masal seperti yang kita kenal sekarang ini.

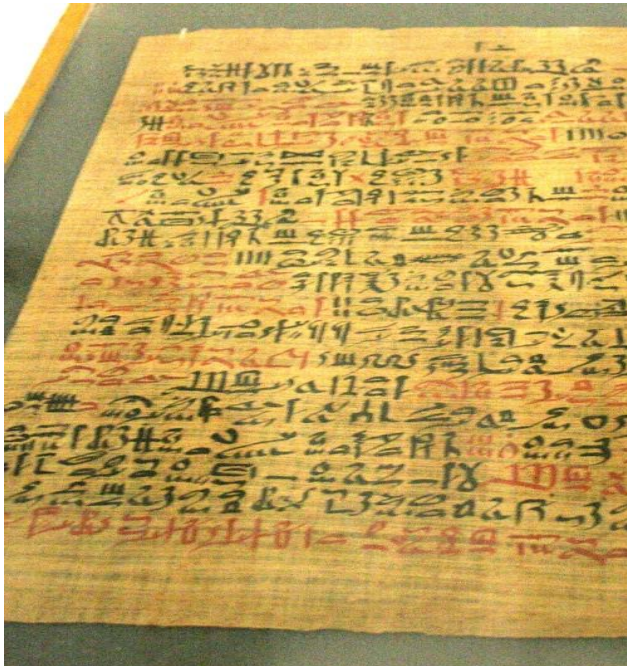
3. Masa Tahun 3000SM

Pada masa ini orang mulai mengenal simbol atau tulisan dan ditemukan pertama kali simbol untuk informasi, digunakan oleh Bangsa Sumeria. Tulisan yang digunakan waktu itu berupa simbol-simbol yang dibentuk dari pictograf sebagai huruf. Simbol atau huruf-huruf yang digunakan sudah mempunyai bunyi yang berbeda dalam penyebutannya untuk setiap bentuk, sehingga sudah mampu membentuk kata, kalimat dan bahasa.



5. Masa Tahun 500 SM

Masa ini ditandai dengan pengenalan pada media informasi yang sebelumnya menggunakan lempengan tanah liat. Pada masa ini manusia sudah mengenal media untuk menyimpan informasi yang lebih baik dengan serat pohon. Serat papyrus yang berasal dari pohon Papyrus yang tumbuh disekitar sungai nil ini dijadikan media menulis/media informasi pada masa itu. Serat papyrus lebih kuat dan fleksibel dibandingkan dengan lempengan tanah sebagai media informasi. Selanjutnya serat papyrus merupakan cikal bakal media yang kita kenal sekarang ini yaitu media kertas.



6. Masa Tahun 1455

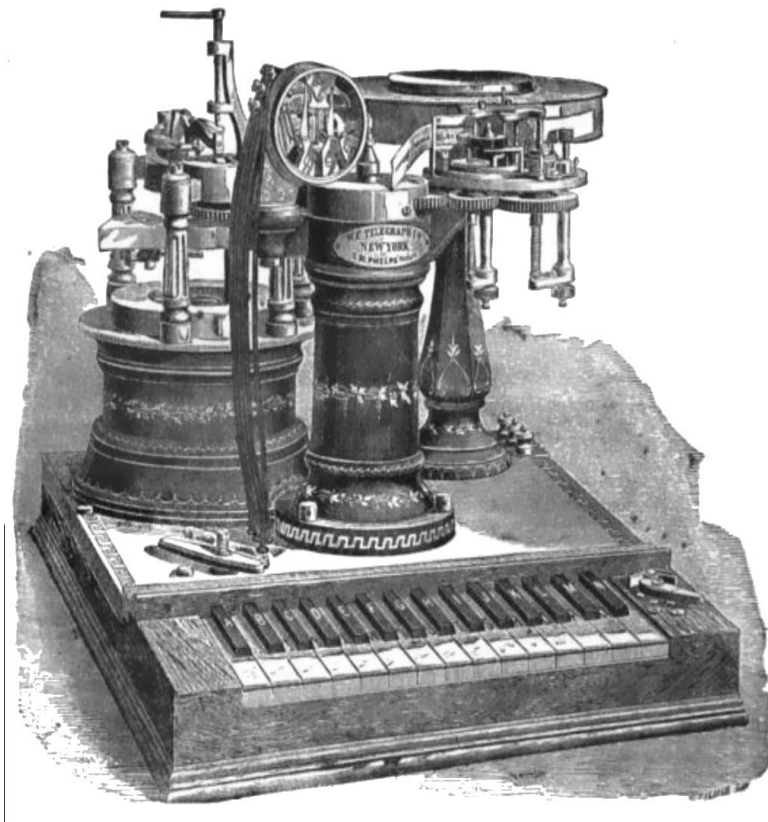
Masa ini ditandai dengan upaya menciptakan mesin cetak. Pada masa ini manusia sudah menggunakan mesin cetak yang berupa plat huruf yang terbuat dari besi. Kemudian plat tersebut diganti dengan bingkai yang terbuat dari kayu yang dikembangkan untuk pertama kali oleh Johann Gutenberg.

7. Masa Tahun 1800-an

Pada tahun 1830 orang sudah mengenal program komputer. Augusta Lady Byron pertama menulis program komputer yang berkerjasama dengan Charles Babbage. Mereka menggunakan mesin analytical. Mesin analytical dengan programnya didesain untuk mampu menerima data, mengolah data dan menghasilkan bentuk keluaran dalam sebuah kartu. Selanjutnya, mesin ini dikenal sebagai

bentuk komputer digital yang pertama walaupun cara kerjanya lebih bersifat mekanis dari yang bersifat digital. Mesin ini merupakan cikal bakal komputer digital pertama ENIAC I pada 94 tahun kemudian.

Pada tahun 1837 ditandai dengan teknologi pengiriman informasi. Samuel Morse mengembangkan telegraph dan bahasa kode morse bersama Sir William Cook dan Sir Charles Wheatstone. Mereka mengirim informasi secara elektronik antara 2 (dua) tempat yang berjauhan melalui kabel yang menghubungkan kedua tempat tersebut. Pengiriman dan penerimaan informasi ini mampu mencapai selisih waktu yang baik dan hampir terjadi pada waktu yang bersamaan. Penemuan ini memungkinkan informasi dapat diterima dan dipergunakan secara luas oleh masyarakat tanpa dirintangi atau dibatasi oleh jarak dan waktu.



Pada tahun 1861 orang sudah memikirkan bagaimana menampilkan informasi dalam bentuk gambar bergerak dalam media layar. Masa itu pula gambar bergerak yang peroyeksikan ke dalam sebuah layar untuk yang pertama kali di gunakan. Penemuan ini merupakan cikal bakal teknologi film sekarang.

Pada tahun 1876 Melvyl Dewey mengembangkan sitem penulisan Desimal. Pada tahun 1877 Alexander Graham Bell mengembangkan telepon yang dipergunakan secara umum. Pada tahun itu juga fotografi dengan kecepatan tinggi ditemukan

oleh Edward Maybridge. Pada tahun 1899 telah dipergunakan sistem penyimpanan dalam tape (pita) magnetis untuk yang pertama.

8. Masa Tahun 1900-an

Tahun 1923 Zvorkyn menciptakan tabung TV (Televisi) yang pertama. Tahun 1940 dimulainya pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi pada masa perang dunia II yang dipergunakan untuk kepentingan pengiriman dan penerimaan dokumen-dokumen militer yang disimpan dalam bentuk magnetic tape. Tahun 1945 Vannevar Bush mengembangkan sistem pengkodean menggunakan hypertext. Tahun 1946 komputer digital pertama di dunia yaitu ENIAC I dikembangkan. Tahun 1948 para peneliti di Bell Telephone mengembangkan Transistor. Tahun 1957 Jean Hoerni mengembangkan transistor planar. Teknologi ini memungkinkan pengembangan jutaan bahkan milyaran transistor dimasukan ke dalam sebuah keping kecil kristal silikon.



USSR (Rusia pada saat itu) meluncurkan sputnik sebagai satelit bumi buatan yang pertama yang bertugas sebagai mata-mata. Sebagai balasannya Amerika membentuk ARPA (Advance Research Projects Agency) di bawah kewenangan Departemen Pertahanan Amerika untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam bidang militer. Tahun 1962 Rand Paul Barand, dari perusahaan RAND, ditugaskan untuk mengembangkan suatu sistem jaringan desentralisasi yang mampu mengendalikan sistem pemboman dan peluncuran peluru kendali dalam perang nuklir.

Tahun 1969 sistem jaringan yang pertama dibentuk dengan menghubungkan 4 nodes (titik), antara University of California, SRI (Stanford), University California of Santa Barbara, dan University of Utah dengan kekuatan 50Kbps. Tahun 1972 Ray Tomlinson menciptakan program e-mail yang pertama. Tahun 1973 – 1990 istilah internet diperkenalkan dalam sebuah paper mengenai TCP/IP (Transmission Control Protocol) kemudian dilakukan pengembangan sebuah protokol jaringan yang kemudian dikenal dengan nama TCP/IP yang dikembangkan oleh grup dari DARPA.

Tahun 1981, National Science Foundation mengembangkan backbone yang disebut CSNET dengan kapasitas 56 Kbps untuk setiap institusi dalam pemerintahan. kemudian pada tahun 1986 IETF mengembangkan sebuah server yang berfungsi sebagai alat koordinasi diantara; DARPA, ARPANET, DDN dan Internet Gateway. Tahun 1991 sistem bisnis dalam bidang IT pertama kali terjadi ketika CERN dalam menanggulangi biaya operasionalnya dan memungut bayaran dari para anggotanya. Tahun 1992 pembentukan komunitas Internet, dan diperkenalkannya istilah WWW(World Wide Web) oleh CERN.

Tahun 1993 NSF membentuk InterNIC untuk menyediakan jasa pelayanan internet menyangkut direktori dan penyimpanan data serta database (AT&T), jasa registrasi (Network Solution Inc.), dan jasa informasi (General Atomics/CERFnet). Tahun 1994 pertumbuhan internet melaju dengan sangat cepat dan mulai merambah ke dalam segala segi kehidupan manusia dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Tahun 1995, Perusahaan umum mulai diperkenankan menjadi provider dengan membeli jaringan di backbone, langkah ini memulai pengembangan teknologi informasi khususnya internet dan penelitian-penelitian untuk mengembangkan sistem dan alat yang lebih canggih.

B. Fungsi Teknologi Informasi

Terdapat enam fungsi teknologi informasi yaitu Menangkap (Capture), Menyimpan (Storage), Mengolah (Processing), Transmisi (Transmission), Mencari Kembali (Retrieval), Menghasilkan (Generating). Berikut ini terdapat penjabaran dari keenam fungsi teknologi informasi adalah

1. Menangkap (Capture)

Menangkap disini dapat diartikan sebagai menginput. Misalnya, menerima inputan dari mic, keyboard, scanner, dan lain sebagainya. Fitur Capturing mungkin juga sudah tidak asing ketika Anda memakainya untuk menyimpan informasi tertentu.

2. Menyimpan (Storage)

Fungsi teknologi informasi ini merekam atau menyimpan data dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan

untuk keperluan lainnya. Misalnya saja disimpan ke harddisk, tape, disket, CD (compact disc) dan sebagainya.

3. Mengolah (Processing)

Fungsi teknologi informasi ini mengkompilasikan catatan rinci aktivitas, misalnya menerima input dari keyboard, scanner, mic dan sebagainya. Dengan adanya Processing Anda akan lebih mudah mengolah file maupun data Anda.

4. Transmisi (Transmission)

Fungsi teknologi informasi ini mengirim data dan informasi dari suatu lokasi lain melalui jaringan komputer. Misalnya saja mengirimkan data penjualan dari user A ke user lainnya. Sehingga kita tidak perlu menyalin satu persatu cukup dengan saling sharing saja.

5. Mencari kembali (Retrieval)

Fungsi teknologi informasi ini menelusuri, mendapatkan kembali informasi atau menyalin data dan informasi yang sudah tersimpan, misalnya mencari supplier yang sudah lunas dan sebagainya. Adakalanya data yang tersimpan sulit untuk ditemukan karena terlalu penuh dengan adanya fungsi ini dapat memudahkan user serta menghemat waktu juga.

6. Menghasilkan (Generating)

Fungsi generating adalah dimana teknologi berperan sebagai alat untuk mengorganisasikan suatu informasi ke dalam sebuah bentuk yang lebih terarah dan mudah dipahami. Contoh sederhananya adalah grafik dan table.

C. Penggunaan Teknologi Informasi

Pada tahun 1999, pemerintah Indonesia memulai gerakan berbasis teknologi informasi. Sejak saat itu, hampir seluruh kegiatan masyarakat sehari-hari membutuhkan peran teknologi informasi, termasuk kegiatan bisnis dan pemerintahan. Dalam arah dan kebijakan politik misalnya yang terkait dengan komunikasi, informasi, dan media massa telah dibahas oleh Pemerintah sejak tahun 1999. Dalam pembahasan tersebut terdapat beberapa petunjuk tentang arah dan kebijakan yang harus ditempuh oleh pengelolaan informasi nasional, di antaranya untuk:

1. Meningkatkan peran komunikasi melalui media massa modern dan media tradisional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memperkokoh persatuan dan kesatuan, membentuk kepribadian bangsa, serta mengupayakan keamanan hak pengguna sarana dan prasarana informasi dan komunikasi;
2. Meningkatkan kualitas komunikasi di berbagai bidang melalui penguasaan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi guna memperkuat daya saing bangsa dalam menghadapi tantangan global (Hanggrarini dan Hendrowati, 2010 : 228).

Kekuatan sebuah informasi jauh lebih hebat dibandingkan dengan kekuatan angkatan bersenjata manapun di dunia. Adapun manfaat keberadaan TIK bagi bangsa Indonesia diharapkan adalah:

1. Mendukung perbaikan keamanan dan mempercepat perkembangan kesejahteraan sosial dan ekonomi;
2. Mengatasi berbagai kesenjangan antara pusat dan daerah dalam mendukung suatu sistem yang lebih adil dan makmur;
3. Meningkatkan akses informasi dan pengetahuan;
4. Meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (*human capacity building*);
5. Mendukung proses demokrasi dan transparansi birokrasi; dan
6. Membentuk masyarakat informasi (*knowledge-based society*) (Hanggrarini dan Hendrowati, 2010 : 228).

Jadi, peran teknologi informasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memperkuat persatuan dan kesatuan, membentuk kepribadian bangsa, serta mengupayakan keamanan hak pengguna sarana dan prasarana informasi dan komunikasi dan meningkatkan kualitas komunikasi di berbagai bidang. Sedangkan fungsi teknologi informasi adalah kualitas dan kesejahteraan masyarakat, daya saing bangsa, jati diri bangsa, kesatuan dan persatuan nasional, dan mewujudkan pemerintahan yang transparan. Manfaat teknologi informasi adalah untuk keamanan dan mempercepat kesejahteraan sosial dan ekonomi, mendukung sistem yang lebih adil dan makmur, peningkatan akses informasi dan kemampuan sumber daya manusia, mendukung proses demokrasi dan membentuk masyarakat informasi.

D. Komponen Teknologi Informasi

Menurut Sutarman (2009) komponen teknologi informasi adalah sebagai berikut :

1. *Hardware* (Perangkat keras);
2. *Software* (Perangkat lunak);
3. *Database* (Fasilitas jaringan dan komunikasi);
4. *Network* (Basis data);
5. *People*".

Adapun penjelasan mengenai kelima komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Hardware* (Perangkat keras)
Kumpulan peralatan seperti *processor*, *monitor*, *keyboard*, dan *printer* yang menerima data dan informasi, memproses data tersebut dan menampilkan data tersebut.
2. *Software* (Perangkat lunak)
Kumpulan program-program komputer yang memungkinkan *hardware* memproses data.
3. *Database* (Basis data)
Sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya
4. *Network* (Fasilitas jaringan dan komunikasi)
Sebuah sistem yang terhubung yang menunjang adanya pemakaian bersama sumber di antara komputer-komputer yang berbeda.

5. *People*

Elemen yang paling penting dalam teknologi informasi, termasuk orang-orang yang bekerja menggunakan *outputnya*.

E. Keuntungan Penerapan Teknologi Informasi

Keuntungan dari penerapan teknologi informasi menurut Sutarman (2009) adalah sebagai berikut :

1. Kecepatan (Speed)
2. Konsistensi (Consistency)
3. Ketepatan (Precision)
4. Keandalan (Reliability).”

Penjelasan keuntungan dari penerapan teknologi informasi diatas adalah sebagai berikut :

- 1) Kecepatan (Speed)
Komputer dapat mengerjakan sesuatu perhitungan yang kompleks dalam hitungan detik, sangat cepat, jauh lebih cepat dari yang dapat dikerjakan oleh manusia.
- 2) Konsistensi (Consistency)
Hasil pengolahan lebih konsisten tidak berubah-berubah karena formatnya (bentuknya) sudah standar, walaupun dilakukan berulang kali, sedangkan manusia sulit menghasilkan yang persis sama.
- 3) Ketepatan (Precision)
Komputer tidak hanya cepat, tetapi juga lebih akurat dan tepat (presisi). Komputer dapat mendeteksi suatu perbedaan yang sangat kecil, yang tidak dapat dilihat dengan

kemampuan manusia, dan juga dapat melakukan perhitungan yang sulit.

4) Keandalan (Reliability)

Apa yang dihasilkan lebih dapat dipercaya dibandingkan dengan dilakukan oleh manusia. Kesalahan yang terjadi lebih kecil kemungkinannya jika menggunakan komputer.

F. Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi

Menurut Ellis yang dikutip oleh Hidayat (2012: 24-25) terdapat enam kelompok kegiatan dalam perilaku pencarian informasi, yaitu :

1. *Starting*

Merupakan kegiatan yang dilakukan pengguna informasi pertama kali atau memulai menemukan informasi, misalnya bertanya langsung kepada pakar atau ahli.

2. *Chaining*

Merupakan tahap kedua dari kegiatan pencarian informasi. Dalam tahap ini pengguna informasi menggunakan catatan kaki dan rujukan dari materi (literatur) untuk menemukan sumber informasi lain yang membahas topik yang sama dengan kebutuhan.

3. *Browsing*

Dalam tahap ini, pengguna informasi melakukan pencarian informasi semi terarah atau terstruktur yang mengarah kepada informasi yang dibutuhkan. Pencarian ini dapat dilakukan dengan menggunakan daftar isi sebuah jurnal, abstrak sebuah penelitian atau menelusur jajaran buku di rak perpustakaan dengan subjek atau topik yang sudah ditentukan.

4. *Differentiating*

Tahap ini pengguna informasi menilai dan memilih sumber informasi yang relevan dengan kebutuhan informasi. Dalam hal ini pengguna harus mempunyai kemampuan untuk membedakan sumber-sumber informasi yang paling relevan dengan kebutuhan informasi.

5. *Monitoring*

Pengguna informasi harus tetap memperhatikan informasi terbaru. Hal ini penting untuk menjaga kemutakhiran dari informasi.

6. *Extracting*

Pengguna informasi mengidentifikasi secara efektif apakah sumber informasi relevan dengan kebutuhan informasi.

Kegiatan pencarian informasi menurut Ellis tidak selalu dilakukan satu persatu secara berurut. Adakalanya ketika seseorang melakukan pencarian informasi dalam tahap chaining juga melakukan browsing dan monitoring.

Kemajuan teknologi informasi membawa perubahan mendasar dalam memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan. Internet adalah salah satu dari perkembangan dari teknologi informasi yang telah menempatkan dirinya sebagai salah satu pusat informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Internet pun telah menjadi pilihan alternatif pencarian informasi bagi mahasiswa selain perpustakaan. Internet menjadi sumber informasi yang mempunyai banyak manfaat dibandingkan dengan sumber informasi lainnya

G. Aplikasi Teknologi Informasi

Aplikasi Teknologi Informasi sangat terkait dengan aplikasi teknologi komputer dan komunikasi data dalam kehidupan. Hampir semua bidang kehidupan manusia saat ini telah memanfaatkan teknologi komputer, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi di bidang sains

Perkembangan Teknologi Informasi yang pesat telah mampu bagi kita untuk meluncurkan satelit dan dapat memantaunya dari bumi, sehingga kita bisa mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dari foto satelit. Contoh lain dalam bidang sains, kita dapat meramalkan kondisi cuaca untuk besok sehingga kemungkinan seperti bencana banjir dapat diantisipasi sebelumnya. Selain itu, dengan Teknologi Informasi kita dapat memantau status gunung berapi, sehingga dapat memberitahu masyarakat sekitar apa yang harus dilakukan.

2. Aplikasi di bidang teknik/rekayasa

Pembuatan software-software yang terkait dengan perencanaan teknik, seperti Auto Cad, Corell Draw, Ms Project, dan lain-lain sangat membantu seorang insinyur teknik dalam melaksanakan proyeknya.

3. Aplikasi di bidang ekonomi

Dengan memasarkan produknya lewat internet (lebih dikenal dengan e- Commerce), produsen dapat menjual tanpa batasan waktu dan tempat sehingga harapannya dapat mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

4. Aplikasi di bidang bisnis
Kemajuan teknologi memungkinkan seseorang untuk dapat memantau kegiatan bisnisnya tanpa harus berada di tempat lokasi bisnis tersebut. Pembicaraan dengan beberapa orang yang berlainan tempat dalam waktu bersamaan dapat dilakukan melalui teleconference.
5. Aplikasi di bidang administrasi umum
Penggunaan Teknologi Informasi di bidang administrasi umum sangat membantu meringankan pekerjaan manusia dibandingkan dengan semula yang dilakukan secara manual, seperti entry (pemasukan) data atau pun pembuatan laporan. Bayangkan, jika bagian akademik tidak menggunakan komputer. Sudah pasti akan banyak kesalahan karena human error. Sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi di bidang administrasi umum dapat meminimalisir kesalahan.
6. Aplikasi di bidang perbankan
Pembuatan e-banking dengan standar keamanan yang tinggi membantu nasabah dan pihak bank dalam melakukan transaksi. Nasabah tidak perlu mengantri di depan loket bank yang hanya membuang waktu dan tenaga, cukup dengan terkoneksi internet, mereka dapat melakukan transaksi yang diinginkan. Selain e-banking, ATM merupakan salah satu bentuk aplikasi Teknologi Informasi di bidang perbankan.
7. Aplikasi di bidang pendidikan
Banyak lembaga-lembaga pendidikan yang sudah menerapkan e-learning bagi peserta didiknya dari mulai SMP hingga perguruan tinggi. Selain itu, masyarakat juga dapat

mengetahui informasi lembaga-lembaga pendidikan tersebut melalui web.

8. Aplikasi di bidang pemerintahan

Munculnya e-government, selain memberikan informasi seputar daerahnya, masyarakat juga dapat berinteraksi dengan pejabat pemerintah lewat dunia maya. Pengumuman kepada masyarakat juga dapat disampaikan lewat web lembaga pemerintahan terkait.

9. Aplikasi di bidang kesehatan

Beberapa contoh aplikasi bidang kesehatan adalah Sistem Pakar untuk mendiagnosa suatu penyakit, USG untuk melihat perkembangan janin, alat pendeteksi penyakit jantung, dan lain-lain.

10. Aplikasi di bidang industri / manufaktur

Mesin-mesin industri sekarang sudah banyak yang dijalankan secara terkomputerisasi. Sehingga hasil produksinya lebih bagus dan lebih terjamin dibandingkan jika dilakukan secara manual.

11. Aplikasi di bidang transportasi

Perkembangan teknologi telah memungkinkan untuk memasang GPS di mobil transportasi, sehingga mempermudah pengemudi dalam menentukan rute menuju tujuan yang diinginkan.

12. Aplikasi di bidang pertahanan keamanan

Beberapa penelitian terus dilakukan untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pihak militer dalam bidang pertahanan dan keamanan, seperti penggunaan radar yang dapat

mendeteksi pihak-pihak luar yang masuk ke Indonesia tanpa ijin baik lewat darat, air maupun laut.

13. Aplikasi di bidang permainan

Berbagai game telah banyak bermunculan baik yang online maupun yang tidak online, ada yang 2D ada juga yang 3D. Perkembangannya pun kian hari kian menarik dari segi visual maupun strategi permainannya.

BAB 2

Motivasi Belajar

Motivasi belajar penting artinya dalam sebuah pembelajaran, karena motivasi sendiri berfungsi sebagai pendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar. Karena itu, prinsip-prinsip penggerakan motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar itu sendiri. Dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi. Misalnya seorang anak yang mengikuti ujian, membutuhkan suatu informasi atau ilmu untuk mempertahankan dirinya dalam ujian, agar memperoleh hasil yang baik. Jika dalam ujian nanti anak tidak dapat menjawab, maka akan muncul motif anak akan mencontek karena ingin mempertahankan dirinya, agar tidak dimarahi oleh orangtuanya dikarenakan memperoleh nilai yang buruk dalam ujian tersebut.

Sudarwan (2002) menjelaskan motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing.

Menurut Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar

sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.

A. Tujuan Motivasi Belajar

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat diperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh : seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju kedepan kelas dan dapat mengerjakan hitungan matematika dipapan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri; disamping itu timbul keberanian sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju kedepan kelas.

Dari contoh diatas dapat dikatakan bahwa, seorang siswa yang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar.

B. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (2007), yaitu:

1. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.
2. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:
 - a) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk

mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

- b) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Menurut Brophy (2004), terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu:

- 1) Harapan guru
- 2) Instruksi langsung
- 3) Umpanbalik (feedback) yang tepat
- 4) Penguatan dan hadiah
- 5) Hukuman

Sebagai pendukung kelima faktor di atas, Sardiman (2000) menyatakan bahwa bentuk dan cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar adalah:

1. Pemberian angka, hal ini disebabkan karena banyak siswa belajar dengan tujuan utama yaitu untuk mencapai angka/nilai yang baik.
2. Persaingan/kompetisi
3. Ego-involvement, yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri.
4. Memberi ulangan, hal ini disebabkan karena para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

5. Memberitahukan hasil, hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar terutama kalau terjadi kemajuan.
6. Pujian, jika ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini merupakan bentuk penguatan positif.

C. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2001) indicator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus- menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber lain, tidak mudah putus asa dan memeriksa kelengkapan tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggungjawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
5. cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).

7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.

D. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman bentuk – bentuk motivasi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud motivasi instrinsik adalah motif – motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dari setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Motivasi intrinsik bila tujuan inheren dengan situasi belajar atau dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai – nilai yang terkandung dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi belajar semata – mata untuk menguasai nilai – nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi atau hadiah dan sebagainya.

Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif – motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya diluar factor – factor situasi belajar (resides in some factors outside the learning situation). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk- bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak didik malas belajar.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah bentuk – bentuk motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut :

1. Memberi Angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih giat belajar. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada

anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.

2. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang- kenangan/ cendra mata. Pemberian hadiah bisa berupa, bea siswa, buku- buku tulis, pensil, atau buku- buku bacaan lainnya.

3. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah dalam belajar. Persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif.

4. Ego- Involment

Menumbuhkan kesadaran pada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga diri. Begitu juga dengan anak didik sebagai subjek belajar.

5. Memberi Ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh- jauh hari untuk menghadapi ulangan. Berbagai usaha di tempuh agar dapat menguasai semua bahan pelajaran sehingga memudahkan mereka untuk menjawab setiap item soal yang diajukan oleh pendidik.

6. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi bila hasil belajar itu mengalami kemajuan, anak didik cenderung berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya agar mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik pada semester berikutnya.

7. Pujian

Pujian yang di ucapkan pada waktu yang tepat dapat di jadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk reinforcement (alat bantu) yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru bisa memaafkan pujian untuk memuji keberhasilan anak didik dalam mengerjakan pekerjaan di sekolah. Pujian di berikan sesuai dengan hasil kerja, bukan di buat- buat atau bertentangan sama sekali dengan hasil kerja anak didik.

8. Hukuman

Meski hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. hukuman akan merupakan alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. pendekatan edukatif yang dimaksud disini adalah sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. sehingga dengan hukuman yang diberikan itu anak didik tidak mengulangi kesaahan dan pelanggaran. minimal mengurangi frekuensi pelanggaran. akan lebih baik bila anak didik berhenti melakukannya dihari mendatang.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan segala kegiatan tanpa maksud. hasrat untuk belajar berarti pada anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik dari pada anak didik lain yang tak berhasrat untuk belajar. hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia didalam diri anak didik.

10. Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dengan rasa senang.

11. Tujuan yang di akui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. apabila tujuan tersebut dapat dicapai maka sangat berguna dan menguntungkan bagi anak didik, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

E. Macam-Macam Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif – motif yang aktif itu sangat bervariasi.

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.
 - a. Motif – motif bawaan.
Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk istirahat, dorongan seksual.
 - b. Motif – motif yang dipelajari.
Maksudnya motif – motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif – motif ini sering kali disebut dengan motif – motif yang disyaratkan secara sosial.

Menurut Woodwort dan Marquis sebagaimana dikutip oleh Ngalim Purwanto, motif itu ada tiga golongan yaitu :

1. Kebutuhan-kebutuhan organis yakni, motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam dari tubuh seperti : lapar,haus, kebutuhan bergerak, beristirahat atau tidur, dan sebagainya.
2. Motif-motif yang timbul yang timbul sekonyong-konyong (emergency motives) inilah motif yang timbul bukan karena kemauan individu tetapi karena ada rangsangan dari luar, contoh : motif melarikan diri dari bahaya,motif berusaha mengatasi suatu rintangan.

3. Motif Obyektif yaitu motif yang diarahkan atau ditujukan ke suatu objek atau tujuan tertentu di sekitar kita, timbul karena adanya dorongan dari dalam diri kita.

Selanjutnya Sartain membagi motif-motif itu menjadi dua golongan sebagai berikut :

1. Psychological drive adalah dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis atau jasmaniah seperti lapar, haus dan sebagainya.
2. Sosial Motives adalah dorongan-dorongan yang ada hubungannya dengan manusia lain dalam masyarakat seperti: dorongan selalu ingin berbuat baik (etika) dan sebagainya.
3. Motivasi jasmani dan rohaniah.

Ada beberapa tokoh yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmani dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti misalnya: reflex, instink otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah, yaitu kemauan. Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen. Yaitu, momen timbulnya alasan, momen memilih, momen memutuskan, dan momen terbentuknya kemauan.

F. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi belajar merupakan tanda khas atau indikator untuk menentukan tingkat motivasi seseorang. Lima ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yaitu:

1. Ketekunan dalam belajar
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan
3. Minat dan ketajaman dalam belajar

4. Berprestasi dalam belajar
5. Mandiri dalam belajar.

Pendapat lain menyatakan bahwa “motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri”. Tingkat motivasi belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi tampak dalam perilaku sehari-hari siswa, baik perilaku di rumah atau perilaku di sekolah.

G. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu: motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar, motivasi

intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar, motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman, motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar, motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar, dan motivasi melahirkan prestasi belajar. Prinsip yang paling utama adalah motivasi sebagai dasar penggerak mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Selanjutnya prinsip motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Peserta didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat. Peserta didik belajar bukan pengaruh dengan mendapat nilai tinggi, mengharap pujian, dan mengharap hadiah tapi karena memperoleh ilmu sebanyaknya. Maka motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum.

Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan. Hal ini memberikan semangat untuk lebih meningkatkan prestasi. Berbeda dengan pujian, hukuman diberikan kepada anak untuk memberhentikan perilaku negatifnya. Prinsip selanjutnya adalah motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh anak adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Maka anak butuh kebutuhan yang wajar dalam belajarnya. Selain itu, motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Siswa yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Sehingga menghasilkan prinsip motivasi yang terakhir yaitu melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi siswa atau tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Hamalik mengklasifikasikan prinsip-prinsip motivasi menjadi empat belas, sebagai berikut:

1. Pujian lebih efektif daripada hukuman
2. Semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis tertentu
3. Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar
4. Motivasi mudah tersebar terhadap orang lain
5. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi
6. Tugas yang dibebankan pada diri sendiri akan menimbulkan motivasi yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas itu dipaksakan guru
7. Pujian yang datangnya dari luar kadang diperlukan dan efektif untuk merangsang motivasi yang sebenarnya
8. Teknik mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara motivasi siswa
9. Kegiatan yang akan dapat merangsang motivasi siswa yang lemah mungkin kurang berharga bagi para siswa yang tergolong pandai
10. Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar
11. Kecemasan yang lemah dapat membantu belajar
12. Setiap siswa mempunyai tingkat frustrasi toleransi yang berlainan
13. Tekanan per kelompok kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan dari orang dewasa
14. Motivasi yang besar erat kaitannya dengan kreativitas siswa

H. Fungsi Motivasi Belajar

Secara umum, terdapat dua fungsi atau peranan penting motivasi dalam belajar. Pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak melaksanakan kegiatan belajar. Pendapat lain menyatakan bahwa ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi merupakan daya penggerak dari kegiatan yang akan dikerjakan;
2. Menentukan arah perbuatan, artinya motivasi memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
3. Menyelesaikan perbuatannya, artinya motivasi menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Lebih jelasnya fungsi motivasi belajar yaitu:
 - a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan, maksudnya sesuatu yang belum diketahui mendorong peserta didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu
 - b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan, maksudnya peserta didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga

- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan, maksudnya peserta didik dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Motivasi belajar berperan penting dalam memperlancar dan menentukan keberhasilan belajar. Motivasi belajar berperan menggerakkan psikis dalam diri siswa dan membuat rasa senang. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, menentukan arah tujuan belajar, dan menyelesaikan kegiatan belajar. Jadi kesimpulannya motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong usaha belajar peserta didik dan pencapaian hasil belajar siswa.

I. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

1. Faktor intrinsik

Adapun menurut ahli yang menjadi faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah Faktor Motivasi instrinsik adalah (Purwanto,2008) :

a. Minat

Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, dimana minat belajar yang tinggi akan menyebabkan belajar siswa menjadi lebih mudah dan cepat. Minat berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk merasa pada objek tertentu yang dianggap penting. Dari rasa ketertarikan terhadap sesuatu akan membentuk motivasi

yang akhirnya teraktualisasi dalam perilaku belajarnya. Syarat yang penting untuk memulai sesuatu adalah minat terhadap apa yang mau dipelajari. Tanpa minat dan hanya didasari atas dasar terpaksa, maka tidak akan tercipta motivasi belajar sehingga hasil yang didapat tidak akan optimal meskipun cara belajar yang digunakan sudah efektif.

b. Cita-cita

Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan serta oleh perkembangan kepribadian. Cita-cita untuk menjadi seseorang (gambaran ideal) akan memperkuat semangat belajar. Seseorang dengan kemauan besar serta didukung oleh cita-cita yang sesuai maka akan menimbulkan semangat dan dorongan yang besar untuk bisa meraih apa yang diinginkan.

c. Kondisi siswa

Motivasi belajar adalah usaha-usaha seseorang (siswa) untuk menyediakan segala daya (kondisi-kondisi) untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan pembelajaran. Kondisi-kondisi tersebut baik fisik maupun emosi yang dihadapi oleh peserta didik akan mempengaruhi keinginan individu untuk belajar dan tentunya akan melemahkan dorongan untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar. Kondisi fisik serta pikiran yang sehat akan menumbuhkan motivasi belajar. Sehat berarti dalam keadaan baik, segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit serta keadaan akal yang sehat. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan terganggu.

Keadaan emosional dan sosial berupa perasaan tertekan, yang selalu dalam keadaan takut akan kegagalan, yang mengalami kegoncangan karena emosi-emosi yang kuat tidak dapat belajar efektif. Demikian pula anak yang tidak disukai oleh teman dan lingkungan sosialnya akan menemui kesulitan belajar.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh ahli diatas bahwa faktor intrinsik memang dipengaruhi oleh minat, cita-cita dan kondisi siswa sehingga apabila seorang pendidik mampu mengakumulasi ketiga hal tersebut maka dapat dipastikan bahwa pendidik tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Faktor ekstrinsik

a. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar hal ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yakni:

b. Latar belakang pendidikan

Latar belakang pendidikan anggota keluarga menurut saya memiliki peran dalam hal mempengaruhi motivasi belajar seorang anak. Misalkan saja anak yang berasal dari keluarga yang memiliki latar belakang pendidikan yang kurang tinggi pasti memiliki kendala dalam hal membangun motivasi belajar anaknya

c. Perekonomian keluarga

Tak dapat dipungkiri bahwa ekonomi keluarga memegang peranan dalam memengaruhi motivasi belajar, akan muncul masalah-masalah klasik yang secara tidak langsung memengaruhi motivasi belajar

misalnya pemenuhan alat alat yang berkaitan dengan kegiatan belajar disekolah antara lain pakaian, alat tulis menulis dan uang jajan namun kadang muncul fenomena bahwa anak yang berasal dari keluarga kurang mampu justru merekalah yang berprestasi dan sebaliknya anak yang berasal dari keluarga mampu justru mereka yang acuh tak acuh.

d. Sistem sosial dalam keluarga

Dari analisa yang saya lakukan bahwa nilai-nilai atau norma yang diyakini dalam suatu keluarga memberi pengaruh terhadap motivasi belajar contohnya anak keturunan nelayan, mereka sangat dipengaruhi oleh aturan-aturan yang terbentuk dalam keluarganya misalkan setelah pulang sekolah mereka sering pergi membantu orang tua mereka menangkap ikan sehingga muncul paradigma bahwa tak perlu sekolah tinggi untuk menjadi nelayan, biar tidak sekolah tetap bisa jadi nelayan. Kita dapat lihat realita bahwa anak yang berasal dari pesisir jarang memiliki pendidikan yang tinggi.

e. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan titik sentral dimana seorang anak berusaha untuk membangun pengetahuannya dan oleh karena itu ada beberapa aspek dalam lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

f. Sarana dan prasarana

saranadan prasarana berpengaruh terhadap motivasi belajar, secara tidak langsung kondisi dan ketersediaan sarana akan dapat membangkitkan motivasi belajar

g. Guru

guru sangat berperan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa hal ini karena guru berfungsi sebagai motivator, mediator dan fasilitator maka posisi seorang guru sangat sentral dan paling utama dalam hal membangkitkan motivasi belajar siswa

h. Manajemen sekolah

manajemen sekolah berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kepala sekolah dan staff pengajar dalam rangka mengatur dan merancang jadwal pembelajaran memberi pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar contoh misalkan penentuan mata pelajaran yang akan diajarkan pertama dan terakhir misalkan matematika jangan diajarkan pada jam terakhir karena konsentrasi siswa mulai berkurang

i. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan tempat seorang anak melakukan interaksi setelah pulang sekolah didalam masyarakat seorang anak belajar tentang baik buruk sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan dimasyarakat juga seorang anak akan bertemu dengan guru yang mengajarnya di sekolah sehingga tingkah laku guru dalam masyarakat akan memberi mereka cara pandang tentang yang diajarkan gurunya, misalkan seorang guru yang selalu menyuruh anak didiknya untuk shalat berjamaah namun justru guru tersebut yang jarang melakukan shalat berjamaah jadi ini akan menjadi reaksi dari pengetahuan yang diajarkan guru tersebut dan muncul ketidakpercayaan.

J. Usaha-Usaha dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Usaha-usaha yang harus dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar baik yang berkaitan langsung maupun berdampak tidak langsung adapula usaha meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik dan ekstrinsik. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka harus ada sinergitas dari beberapa elemen yang bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik:

1. Memaksimalkan sarana dan prasarana pembelajaran
2. Merekrut tenaga pengajar yang profesional dan kompeten di bidangnya
3. Manajemen sekolah harus akuntabel dan profesional
4. Melibatkan seluruh stackholder

Upaya untuk meningkatkan motivasi menurut para ahli:

Menurut Djamarah (2002:125) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain :

1. Memberi angka
Angka dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.

2. Hadiah

Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik. Hadiah tersebut dapat digunakan orang tua atau guru untuk memacu belajar siswa.

3. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan. Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.

4. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5. Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar juga merupakan sarana motivasi.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajarnya, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Dengan mengetahui hasil belajar yang meningkat, siswa termotivasi untuk belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

7. Pujian

Pujian adalah bentuk reinforcement positif sekaligus motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan siswa dalam mengerjakan pekerjaan sekolah. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan, mempertinggi gairah belajar.

8. Hukuman

Hukuman merupakan reinforcement negatif, tetapi jika dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang ada dalam diri siswa. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan agar hasrat untuk belajar itu menjelma menjadi perilaku belajar.

10. Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Minat dapat dibangkitkan dengan membandingkan adanya kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, menggunakan berbagai macam metode mengajar.

11. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa merupakan alat motivasi yang cukup penting. Dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, akan timbul gairah untuk belajar.

Adapun usaha meningkatkan motivasi belajar yang dilakukan oleh guru antara lain :

1. Gunakan metode dan kegiatan yang beragam

Melakukan hal yang sama secara terus menerus bisa menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar. Siswa yang bosan cenderung akan mengganggu proses belajar. Variasi akan membuat siswa tetap konsentrasi dan termotivasi. Sesekali mencoba sesuatu yang berbeda dengan menggunakan metode belajar yang bervariasi di dalam kelas. Cobalah untuk membuat pembagian peran, debat, transfer pengetahuan secara singkat, diskusi, simulasi, studi kasus, presentasi dengan audio-visual dan kerja kelompok kecil

2. Jadikan siswa peserta aktif

Pada usia muda sebaiknya diisi dengan melakukan kegiatan, berkreasi, menulis, berpetualang, mendesain, menciptakan sesuatu dan menyelesaikan suatu masalah. Jangan jadikan siswa peserta pasif di kelas karena dapat menurunkan minat dan mengurangi rasa keingintahuannya. Gunakanlah metode belajar yang aktif dengan memberikan siswa tugas berupa simulasi penyelesaian suatu masalah untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar. Jangan berikan jawaban apabila tugas tersebut dirasa sanggup dilakukan oleh siswa

3. Buatlah tugas yang menantang namun realistis dan sesuai
Buatlah proses belajar yang cocok dengan siswa dan sesuai minat mereka sehingga menarik karena mereka dapat melihat tujuan dari belajar. Buatlah tugas yang menantang namun realistis. Realistis dalam pengertian bahwa standar tugas cukup berbobot untuk memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas sebaik mungkin, namun tidak terlalu sulit agar jangan banyak siswa yang gagal dan berakibat turunnya semangat untuk belajar.
4. Ciptakan suasana kelas yang kondusif
Kelas yang aman, tidak mendikte dan cenderung mendukung siswa untuk berusaha dan belajar sesuai minatnya akan menumbuhkan motivasi untuk belajar. Apabila siswa belajar di suatu kelas yang menghargai dan menghormati mereka dan tidak hanya memandang kemampuan akademis mereka maka mereka cenderung terdorong untuk terus mengikuti proses belajar.
5. Berikan tugas secara proporsional
Jangan hanya berorientasi pada nilai dan coba penekanan pada penguasaan materi. Segala tugas di kelas dan pekerjaan rumah tidak selalu bisa disetarakan dengan nilai. Hal tersebut dapat menurunkan semangat siswa yang kurang mampu memenuhi standar dan berakibat siswa yang bersangkutan merasa dirinya gagal. Gunakan mekanisme nilai sepehnya, dan cobalah untuk memberikan komentar atas hasil kerja siswa mulai dari kelebihan mereka dan kekurangan mereka serta apa yang bisa mereka tingkatkan. Berikan komentar Anda secara jelas. Berikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki tugas mereka apabila mereka merasa belum

cukup. Jangan mengandalkan nilai untuk merombak sesuatu yang tidak sesuai dengan Anda.

6. Libatkan diri Anda untuk membantu siswa mencapai hasil
Arahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam proses belajar mengajar, jangan hanya terpaku pada hasil ujian atau tugas. Bantulah siswa dalam mencapai tujuan pribadinya dan terus pantau perkembangan mereka.
7. Berikan petunjuk pada para siswa agar sukses dalam belajar
Jangan biarkan siswa berjuang sendiri dalam belajar. Sampaikan pada mereka apa yang perlu dilakukan. Buatlah mereka yakin bahwa mereka bisa sukses dan bagaimana cara mencapainya.
8. Hindari kompetisi antarpribadi
Kompetisi bisa menimbulkan kekhawatiran, yang bisa berdampak buruk bagi proses belajar dan sebagian siswa akan cenderung bertindak curang. Kurangi peluang dan kecenderungan untuk membanding-bandingkan antara siswa satu dengan yang lain dan membuat perpecahan diantara para siswa. Ciptakanlah metode mengajar dimana para siswa bisa saling bekerja sama.
9. Berikan Masukan
Berikan masukan para siswa dalam mengerjakan tugas mereka. Gunakan kata-kata yang positif dalam memberikan komentar. Para siswa akan lebih termotivasi terhadap kata-kata positif dibanding ungkapan negatife. Komentar positif akan membangun kepercayaan diri. Ciptakan situasi dimana Anda percaya bahwa seorang siswa bisa maju dan sukses di masa datang.

10. Hargai kesuksesan dan keteladanan

Hindari komentar negatif terhadap kelakuan buruk dan performa rendah yang ditunjukkan siswa Anda, akan lebih baik bila Anda memberikan apresiasi bagi siswayang menunjukkan kelakuan dan kinerja yang baik. Ungkapan positif dan dorongan sukses bagi siswa Anda merupakan penggerak yang sangat berpengaruh dan memberikan aspirasi bagi siswa yang lain untuk berprestasi.

11. Antusias dalam mengajar

Antusiasme seorang guru dalam mengajar merupakan faktor yang penting untuk menumbuhkan motivasi dalam diri siswa. Bila Anda terlihat bosan dan kurang antusias maka para siswa akan menunjukkan hal serupa. Upayakan untuk selalu tampil baik, percaya diri dan antusias di depan kelas.

12. Tentukan standar yang tinggi (namun realistik) bagi seluruh siswa

Standar yang diharapkan oleh para guru terhadap siswanya memiliki dampak yang signifikan terhadap performa dan kepercayaan diri mereka. Bila Anda mengharapkan seluruh siswa untuk termotivasi, giat belajar dan memiliki minat yang tinggi, mereka cenderung akan bertindak mengikuti kehendak Anda. Anda harus yakin bahwa Anda mampu memberikan motivasi tinggi pada siswa. Pada awal tahun ajaran baru Anda harus menggunakan kesempatan agar seluruh siswa memiliki motivasi yang tinggi.

13. Pemberian penghargaan untuk memotivasi

Pemberian penghargaan seperti nilai, hadiah dsb, mungkin efektif bagi sebagian siswa (biasanya bagi anak kecil) namun

metode ini harus digunakan secara hati-hati karena berpotensi menciptakan kompetisi. Namun demikian, penggunaan metode ini dapat melahirkan motivasi internal.

14. Ciptakan aktifitas yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas
Buatlah aktifitas yang melibatkan siswa dengan kawan-kawan mereka dalam satu kelas. Hal ini akan membagi pengetahuan, gagasan dan penyelesaian tugas-tugas individu siswa dengan seluruh siswa di kelas tersebut.
15. Hindari penggunaan ancaman
Jangan mengancam siswa Anda dengan kekerasan, hukuman ataupun nilai rendah. Bagi sebagian siswa ancaman untuk memberi nilai rendah mungkin efektif, namun hal tersebut bisa memicu mereka mengambil jalan pintas (mencontek).
16. Hindarilah komentar buruk
Gunakanlah komentar yang positif dan perilaku yang baik. Banyak siswa yang percaya diri akan performa dan kemampuan mereka. Jangan membuat pernyataan yang negatif kepada para siswa di kelas Anda berkaitan dengan perilaku dan kemampuan mereka. Anda harus selektif dalam menggunakan kata-kata dan berbicara dalam kelas. Apabila tidak hati-hati, kepercayaan diri siswa Anda akan mudah jatuh.
17. Kenali minat siswa-siswa Anda
Para siswa mungkin berada dalam satu kelas, namun mereka memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Pahami siswa Anda, bagaimana tanggapan mereka terhadap materi dan apa minat, cita-cita, harapan dan kekhawatiran mereka. Pergunakanlah berbagai contoh dalam pembelajaran Anda

yang ada kaitannya dengan minat mereka untuk membuat mereka tetap termotivasi dalam belajar.

18. Peduli dengan siswa-siswa Anda

Para siswa akan menunjukkan minat dan motivasi pada para guru yang memiliki perhatian. Perhatikan bahwa Anda memandang para siswa sebagai layaknya manusia normal dan perhatikan bahwa mereka mendapatkan proses pembelajaran dan bukan hanya sekedar nilai karena hal tersebut tercermin pada kemampuan Anda sebagai seorang guru. Cobalah membangun hubungan yang positif dengan para siswa dan coba kenali mereka sebagaimana Anda memperkenalkan diri Anda pada mereka

BAB 3

Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar

Pemanfaatan adalah serangkaian kegiatan mendayagunakan sesuatu agar dapat berfungsi dan bermanfaat sesuai rencana. Suatu barang baru dapat dikatakan bermanfaat bila barang tersebut dapat dipergunakan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dikaitkan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi sekolah adalah pemanfaatan barang yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Setiap teknologi dibangun atas dasar suatu teori tertentu. Salah satu teknologi yang pengaruhnya sangat besar dalam teknologi pembelajaran adalah teknologi informasi, khususnya komputer dan internet. Internet telah memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain setiap saat dengan mudah dan cepat.

Motivasi diibaratkan sebagai energy yang membangkitkan minat, kemauan seseorang mau melaksanakan sesuatu aktivitas, baik atas kehendak dirinya atau atas kehendak orang lain, dengan tujuan yang diinginkan. Pengertian motivasi banyak dikaitkan oleh para ahli dengan aktivitas manusia pada organisasi kantor atau perusahaan dan pendidikan termasuk berhubungan motivasi belajar dengan peserta didik. Peserta didik dimaksudkan sebagaimana dikemukakan dalam landasan teori adalah peserta didik yang sedang mencari ilmu pada semua jenjang dan jenis pendidikan, baik formal maupu non formal. Menurut Abraham Maslow seorang psikolog, menyatakan bahwa dalam setiap orang terdapat sebuah hirarki dari lima kebutuhan:

1. Kebutuhan fisiologis (physiological needs), kebutuhan seseorang akan makan, minuman, tempat berteduh, seks, dan kebutuhan fisik lainnya.
2. Kebutuhan keamanan (safety needs). Kebutuhan seseorang akan keamanan dan Perlindungan dari kejahatan fisik dan emosional, serta jaminan bahwa kebutuhan fisik akan terus terpenuhi.
3. Kebutuhan sosial (social needs). Kebutuhan seseorang akan kasih sayang, rasamemiliki, memiliki, penerimaan dan persahabatan.
4. Kebutuhan penghargaan (esteem needs). Kebutuhan seseorang akan factor-faktor Penghargaan internal, seperti harga diri, otonomi, dan prestasi serta factor-faktor penghargaan eksternal seperti status, pengakuan, dan perhatian.
5. Kebutuhan aktualisasi diri (self actualization needs). Kebutuhan seseorang akan Pertumbuhan, pencapaian potensi seseorang, dan pemenuhan diri, dorongan untuk mampu menjadi apa yang diinginkan.¹⁹

Pendapat Maslow dan Stanley Vance, Robert Dubin, Neil Lebovits, sebagaimana juga diuraikan dalam landasanteori dapat dijadikan rujukan untuk membahas motivasi peserta didik. Motivasi menurut pendapat para ahli menangkut kebutuhan hidup manusia, yang bersangkutan paut dengan keinginan atau perasaan pribadi manusia. Tentu masing-masing orang mempunyai keinginan yang berbeda, juga merasakan bagaimana perasaan mereka masing-masing terhadap pemenuhan hajat hidup mereka. Tedapat seseorang yang berada pada tingkat layak hidup menurut pendapat mereka, dan marasa cukup puas dengan keadaan dan kondisi yang dirasakan, maka mereka memiliki motivasi tertentu dalam hidupnya.

Sebaliknya terdapat seseorang yang merasakan keadaan yang selalu mempunyai motivasi untuk mencapai tingkat kehidupan sampai pada tingkat aktualisasi diri, tentu mereka akan terus termotivasi untuk mencapai tingkatan tersebut.

Pengertian belajar dapat dirujuk pendapat Morgan, Moh Surya, sebagaimana dikemukakan dalam landasan teori adalah setiap perubahan tingkah laku individu hasil dari proses belajar, baik sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dari uraian di atas, apabila konsep teknologi digital dan pembelajaran digabungkan, maka akan tercipta model pembelajaran multimedia. Model ini merupakan gabungan gambar, audio, video dan animasi digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan berkembang dengan baik.

Dari uraian di atas, apabila konsep teknologi dan pembelajaran digabungkan maka pembelajaran dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pencapaian proses pembelajaran yang memberikan rangsangan untuk dapat meningkatkan semangat serta motivasi bagi siswa dalam memahami pelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan bagi tiap organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektifitas dalam berorganisasi. Berdasarkan tujuan dan penerapan teknologi informasi, maka berbagai bentuk aplikasi teknologi informasi yang tersedia dimanfaatkan untuk aplikasi perkantoran (pengolah data, perhitungan, pengolah grafis), fasilitas komunikasi (email, chatting), sistem pendukung keputusan, dan sistem informasi manajemen.

Guru-guru di sekolah sering berhadapan dengan dua jenis situasi kelas yang berbeda yakni kelas yang berada dalam keadaan waspada dan penuh perhatian dan siap melakukan tindakan untuk mengatasi keadaan tegang dalam dirinya dan situasi dimana sebagian siswa tidak berada dalam kondisi yang diharapkan.

Dalam menghadapi keadaan ini, motivasi berupa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka di kelas. agar siswa dapat menimbulkan motivasinya untuk belajar perlu adanya dukungan dari pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pembelajaran seperti internet, laptop, dan infokus. Dengan adanya pemanfaatan Teknologi dan Informasi di sekolah diharapkan agar siswa lebih memiliki motivasi untuk mempelajari pelajaran di sekolah. Oleh karena itu, apabila teknologi informasi yang ada tidak dimanfaatkan serta digunakan dalam proses pembelajaran akan menyebabkan kesulitan terhadap proses pembelajaran.

Pemanfaatan Teknologi informasi yang dimaksud adalah segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer/laptop (berserta asesoris dan peripheralnya) dan internet untuk pembelajaran, oleh karena itu dapat diperoleh pengertian sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbantuan komputer/laptop Media pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Program pembelajaran berbantuan komputer ini memanfaatkan seluruh kemampuan komputer terdiri dari gabungan hampir seluruh media yaitu teks, grafik, gambar, foto, audio, video,

dan animasi. Seluruh media tersebut akan saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang luar biasa kemampuannya. Salah satu keunggulan media komputer ini yang tidak dimiliki oleh berbagai media lain, ialah kemampuannya untuk memfasilitasi interaktivitas peserta didik dengan sumber belajar yang ada pada komputer. Keunggulan komputer yang lainnya adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik. Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan materi pelajaran dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Keunggulan lain dari komputer dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Contoh dalam pembelajaran akuntansi proses perhitungan dan pembuatan neraca dapat dikerjakan dengan menggunakan komputer. Sedangkan kelemahannya program berbasis komputer adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, pemeliharaan dan perawatan komputer

- 2) Pembelajaran berbasis internet Internet adalah jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer regional di seluruh dunia. Definisi lain mengatakan bahwa Internet adalah sebuah perpustakaan raksasa dunia yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio, animasi, maupun digital konten lainnya yang dapat memfasilitasi beragam sumber belajar yang dibutuhkan siswa. Internet

merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran, dengan munculnya internet khususnya di sekolah dapat membantu terutama guru untuk menadapatkan informasi yang dibutuhkannya. Penggunaan internet sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah sangatlah berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Intenet sebagai perantara pembelajaran pada dunia pendidikan merupakan langkah yang lebih maju dalam menerobos pendidikan demi meningkatkan sumber daya manusia yang mampu menguasai teknologi. Media internet digunakan sebagai media untuk mencari dan mendapatkan informasi-informasi yang bersifat aktual yang menggunakan komputer sebagai jaringan-jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia.

A. Manfaat Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Konsep tehnologi dan pembelajaran digabungkan maka pembelajaran dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berbasis tehnologi digital. Tehnologi digital bermanfaat terhadap perubahan perilaku manusia termasuk pendidikan dan peserta didik, didalam mencari, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengolah dan mentransfer kembali bahan ajar sesuai kebutuhan. Meramu bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan tehnologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, sebab meramu bahan ajar tidak monoton pada teks, tetapi dapat diramu lebih seni dan menarik karena digabungkan gambar, audio, video dan animasi,

sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik.

Peserta didik di abad 21 sekarang ini yang dikenal dengan abad teknologi modern, dengan segala fasilitas yang tersedia, dikenal sangat canggih mulai tahun 1980 an. “Sebut saja pemakaian komputer, hingga pemakaian teknologi komunikasi seperti handphone kini sudah merayap sampai ke pelosok des kita gunakan. Kemajuan teknologi tersebut memberikan manfaat terhadap kerja manusia lebih efektif, efisiensi, mudah dan lebih cepat, sebaliknya bagi sumber daya manusia yang tidak mampu menggunakan teknologi digital itu dengan baik dan benar, merubah kehidupan menjadi lebih buruk. Kayak misalnya dengan adanya “Medsos”, orang-orang jadi kayaknya tidak punya rahasia lagi dalam hidupnya share dan dinikmati sama orang banyak, makanya tidak heran kalau kejahatan penculikan anak, penipuan, terorisme, atau pembunuhan jadi lebih sering muncul”.

Proses pembelajaran harus terhindar dari pengaruh buruk kemajuan teknologi, sehingga diperlukan pembimbingan dan pengawasan kepada peserta didik baik oleh guru maupun orang tua, agar pengaruh positif dari kemajuan teknologi digital ini dapat dapat bermanfaat. Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan termotivasi menggunakan sebuah sistem teknologi digital apabila individu tersebut merasa memperoleh manfaat dari keberadaan sistem teknologi tersebut. Perkembangan sistem teknologi digital tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran, tetapi hal itu bisa mempengaruhi positif maupun negatif. Oleh sebab itu dibutuhkan latihan berpikir positif terhadap peserta didik agar kemajuan teknologi digital ini dapat bermanfaat terhadap motivasi.

Pendapat Maslow dan Stanley, dapat dijadikan rujukan, dimana dikemukakan bahwa motivasi terdiri dari unsur internal dan eksternal. Unsur Internal individu berupa kebutuhan fisik maupun non fisik dan unsur eksternal antara lain seperti kebutuhan sosial, status, pengakuan, perhatian dan lainnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut secara naluriah, pasti seseorang berkeinginan menepuhnya dengan yang semudah-mudahnya, disinilah manfaat media digital atau informasi. Dikaitkan dengan motivasi peserta didik, unsur internal dapat memberikan motivasi untuk belajar. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan masa depan. Selain itu faktor eksternal, yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat memengaruhi psikologis orang yang bersangkutan, apakah itu dukungan pendidik, orang tua dan pengaruh kemajuan teknologi digital.

B. Kemanfaatan Teknologi Informasi dengan Estimasi Dua Faktor

Nur Mafliyah (2010), memberikan beberapa dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi. Kemanfaatan dengan estimasi dua faktor dibagi menjadi dua kategori yaitu kemanfaatan dan efektivitas, dimensi kemanfaatan mempunyai fungsi :

1. Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*) Bermanfaat (*useful*).
2. Menambah produktivitas (*increas productivity*) Efektifitas, berfungsi :
3. Mempertinggi efektifitas (*enchanace effectiveness*).

4. Pengembangan kinerja pekerja (*improve the job performance*).

Pendapat Maflikhah memperjelas gambaran bahwa menggunakan teknologi digital untuk memperoleh informasi menumbuhkan kepercayaan bahwa pengguna teknologi digital tersebut dapat berkontribusi positif bagi pengguna atau peserta didik. Dalam konteks pemanfaatan sistem informasi dan teknologi digital, kondisi yang memfasilitasi dapat dimasukkan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi pemanfaatan sistem informasi dan teknologi digital. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hj. Lindawati dan Irma Salamah Politeknik Negeri Sriwijaya dengan judul Pemanfaatan Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Pengaruhnya Terhadap Kinerja Individual Karyawan, merujuk Penelitian yang dilakukan oleh Schultz dan Slevin (1975) dalam Sigalotang, Pontoh dan Syahrir (2006) membuktikan bahwa kondisi yang memfasilitasi pengguna sistem informasi dan teknologi informasi atau dukungan untuk pengguna sistem informasi dan teknologi informasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemanfaatan sistem informasi dan teknologi informasi. Pontoh dan Syahrir (2006) terhadap bank di kota Makassar menunjukkan bahwa faktor kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap sistem informasi dan teknologi informasi. Sedangkan Irma (2012) menemukan bahwa kondisi yang memfasilitasi akan meningkatkan kinerja individual. mengemukakan bahwa teknologi Informasi secara garis besar mempunyai peranan/ pentingnya sbb :

1. Tehnologi informasi menggantikan peran manusia. Dalam hal ini tehnologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas atau proses.
2. Tehnologi Informasi memperkuat peran manusia, yakni dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.
3. Tehnologi Informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran perubahan- perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses.²¹

Unsur –unsur dalam teori dan hasil penelitian yang dikemukakan diatas, sudah sangat jelas menunjukkan manfaat tehnologi digital bagi aktivitas manusia disegala aspek kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Proses pendidikan akan lebih mudah, praktis, efektif, efisien bagi kepentingan pendidik dan peserta didik. Pengembangan proses penyelenggaraan pendidikan, pengaruh revolusi tehnologi digital akan lebih modern, tergantung sekarang bagaimana jajaran pendidikan membimbing peserta didik untuk memanfaatkan tehnologi digital dalam proses pembelajaran. Selain upaya –upaya untuk mengantisipasi bahaya atau ancaman yang mungkin ditimbulkan oleh pengaruh negatif dari revolusi digital yang berkembang sangat cepat.

Sejalan dengan perkembangan tehnologi dan ilmu pengetahuan, lembaga pendidikan harus berani melakukan investasi dibidang tehnologi didigital, minimal peserta didik terbantu untuk mengakses Internet bagi kepentingan pembelajaran. Alasan yang paling umum adalah adanya kebutuhan untuk mempertahankan dan meningkatkan posisi kompetitif, mengurangi biaya, meningkatkan fleksibilitas dan juga tanggapan. Terdapat banyak institusi

pendidikan yang telah menerapkan teknologi digital untuk mendukung berbagai aktivitas atau proses penyelenggaraan pendidikan. Hasil diperoleh pengaruh positif antaranya adalah manfaat informasi bahan ajar dapat diperoleh dengan cepat, mudah, selanjutnya dapat mengolah, menyimpan dan mentransfer kembali, minimal ada hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran antara pendidikan dan peserta didik.

Menurut Sutarman (2009), Pembelajaran saat ini banyak dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang semakin canggih sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang dimanfaatkan bukan hanya konvensional seperti perpustakaan tetapi sumber belajar berbasis multimedia seperti internet telah banyak digunakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Melalui internet, siswa bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dalam lingkungan kerja menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi menjadi masalah yang mendesak..

Memperkuat analisis tentang manfaat teknologi digital, kita rujuk Theory of Reasoned Action dari Fishbein dan Ajzen (1975) menyatakan bahwa perilaku seseorang adalah perkiraan dari intensitas dan tindakannya dimana seseorang akan menggunakan teknologi informasi jika hal itu bermanfaat dan meningkatkan kinerjanya dan begitu pula sebaliknya. Ficher (1996 dalam Silvia, 2001) menyatakan bahwa manfaat teknologi informasi baru dapat dirasakan jika pengguna teknologi informasi tersebut “menyadari” manfaatnya. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi yang

sangat cepat dalam lingkungan kerja menyebabkan pemanfaatan teknologi informasi menjadi masalah yang mendesak.

Hasil pembahasan diatas meyakinkan kita bahwa pemanfaatan internet berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis diatas lebih meyakinkan bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar berpengaruh positif terhadap kemunculan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan prestasi belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku pendidik dan peserta didik. Saat ini proses penyelenggaraan pendidikan mulai bergantung pada sistem teknologi digital mulai dari pembelajaran di kelas, ataupun dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk ujian akhir mulai menerapkan sistem digital. Dengan demikian, manfaat dan dampak langsung dari sistem teknologi digital ini terhadap individual pemakai dan yang kemudian akan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi digital pada zaman sekarang ini, dikaitkan dengan proses pendidikan Indonesia sebagai Negara berkembang dituntut untuk mengikuti arus globalisasi dunia. Masyarakat Indonesia dihadapkan dengan berbagai fasilitas yang selalu berkembang. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin mudah dijumpai. Perkembangan teknologi menghasilkan berbagai macam fasilitas, kualitas dan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital, yang tujuannya untuk memudahkan segala aktivitas hidup manusia dalam melakukan pekerjaan dan mengakses berbagai informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi ini, akan membawa pengaruh yang cukup besar terhadap segala aspek kehidupan, mulai dari kegiatan perkantoran, hiburan, keagamaan dan pendidikan.

Dalam segi dunia pendidikan kemajuan teknologi membawa manfaat yang sangat besar, baik dalam segi menyampaikan pelajaran untuk para pengajar dan pemahaman materi bagi peserta didik. Dibeberapa sekolah penggunaan media pembelajaran digital sudah menjadi sarana wajib bagi setiap sekolah. Adapun pengertian media pembelajaran digital adalah merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan internet, dan media jaringan komputer lainnya. Sarana media pembelajaran digital yang bermutu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan masa depan. Selain itu faktor eksternal, yaitu dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat memengaruhi psikologis peserta didik yang bersangkutan.

Masalah pendidikan dari masa ke masa selalu menjadi perhatian. Kata para ahli “pendidikan adalah aset jangka panjang”. Pendidikan menentukan nasib suatu bangsa. Berbagai macam cara dilakukan demi meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contoh adalah jepang. Mereka hancur pada saat perang dunia ke-2, namun sekarang mereka sangat maju dibanding dengan negara lain. Eric Ashby membagi Revolusi Pendidikan dalam 5 tahap.

1. Revolusi pertama Revolusi terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru baik itu di padepokan, paguron, pesantren dan sekolah.
2. Revolusi kedua Revolusi terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Melalui tulisan ini dapat

membuka akses yang sangat luas, sehingga informasi dapat disimpan dan dipanggil kembali.

3. Revolusi ketiga Hal ini terjadi ketika mesin cetak ditemukan sehingga materi pembelajarandapat disajikan melalui media cetak, seperti buku teks, modul, majalah, dan lain-lain.
4. Revolusi keempat Revolusi ini terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio, tape recorder, dan TV untuk pemerataan dan perluasan pendidikan.
5. Revolusi kelima Masa ini dimulai sejak digunakannya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran.²³
6. Persolannya sekarang apakah kita mengikuti tahap-tahap sebagaimana yang dilakukan Negara Jepang, menurut penulis Indonesia sekarang ini sudah berada pada repolusi digital tinggal bagaimana kecerdasan sumber daya pendidikan untuk memanfaatkan kemajuan tehnonologi digital sebagai motivasi peserta didik.

Daftar Pustaka

- A.M, Sardiman. 2000. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdullah, Abdul Haris. 2009. Pengaruh Pemanfaatan Tekhologi Informasi dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa. *Jurnal Iqra*. Vol.3. No.1, Januari-Juni
- Brophy, J., 2004, *Motivating Students to Learning*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Altadzkiyyah: journal pendidikan islam*. Volume 8 No.1 2017. P.ISSN: 208691118. E-ISSN: 2528-2476
- Danim, Sudarwan. 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Motivasi Kelompok*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewantoro, Amelia Yordan Ulia., Lathifah, Af'idatur. 2016.*jurnal ilmu perpustakaan*, Vol.5, No.1, PP.311-320.
- Maflikhah, Nur.2010.Peran Teknologi Informasi Pada Niat Untuk Mendorong Kwoledge Sharing Karyawan Sekretariat Daerah Pemerintah Kota Surakarta (Sebuah Pengujian Terhadap Teori Difusi Inovasi).*Jurnal Ekonomi Universitas Sebelas Maret*.Surakarta.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. RajaGrafindo Persada:Jakarta
- Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal pendidikan ekonomi*.ISSN: 24429449. Vol.3 No.1 73-82
- Sutarman. 2009. *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.

Nama : **Arna Purtina, M.Pd**
 Tempat Tanggal Lahir : Marindi,
 14 September 1990
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Tinggi Badan : 153 Cm
 Berat Badan : 62 Kg
 Alamat : Jalan Panenga Induk, Graha Indah Blok B,
 No.23 Palangka Raya Kal-Teng
 Hanphone : 082351365137
 Status : Menikah
 Email : arnapurtina777@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar : SDN Marindi 1 Wirang, Haruai, Kabupaten
 Tabalong, Kalimantan Selatan (1997-2003)
 SMP/MTs : MTs Swasta Sirajul Huda Marindi (2006-2009)
 SMK : SMKN 1 Tanjung Tabalong Kal-Sel
 Perguruan Tinggi : - Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
 S-1 Pendidikan Ekonomi (2009-2013)
 - Universitas Palangkaraya
 S-2 Magister Pendidikan Ekonomi (2015-
 2017)

Nama : **Muhammad Jailani, SE, M.Pd**
 Tempat Tanggal Lahir : Barabai,
 24 Juli 1988
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Tinggi Badan : 162 Cm
 Berat Badan : 70 Kg
 Alamat : Jl g Obos 19A gg bambu 3
 Hanphone : 082352709555
 Status : Menikah
 Email : Mjailani55@yahoo.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

| | S1 | S2 |
|-----------------------|-----------|--------------------|
| Nama Perguruan Tinggi | STIENAS | UNNES |
| Tahun Masuk – Lulus | 2007-2014 | 2014- 2017 |
| Program Studi | Akuntansi | Pendidikan Ekonomi |

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

Salah satu kebermaknaan dan kegiatan pembelajaran yang dapat menciptakan motivasi belajar individu adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah serangkaian kegiatan mendayagunakan sarana dan prasarana hardware dan software oleh pengguna atau useware dalam memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Setiap teknologi dibangun atas dasar suatu teori tertentu. Salah satu teknologi yang pengaruhnya sangat besar dalam teknologi pembelajaran adalah teknologi informasi, khususnya komputer dan internet. Internet telah memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain setiap saat dengan mudah dan cepat. Teknologi adalah suatu tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk dan atau proses atau pada penelitian untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Buku ini menyajikan tentang Pemanfaatan Teknologi. Buku yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar* ini berisi bab-bab yang menjelaskan tentang, Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi, Teknologi Informasi, Fungsi Teknologi Informasi, Penggunaan Teknologi Informasi, Komponen Teknologi Informasi, Keuntungan Penerapan Teknologi Informasi, Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi, Motivasi Belajar, Tujuan Motivasi Belajar, Aspek-Aspek Motivasi Belajar, Indikator Motivasi Belajar, Macam-macam Motivasi Belajar, Ciri-ciri Motivasi Belajar, Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar, Fungsi Motivasi Belajar, Pemanfaatan Teknologi Terhadap Motivasi Belajar, Manfaat Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, Kemanfaatan tehnologi informasi dengan estimasi dua faktor.

Penerbit K-Media
Bantul, Yogyakarta
kmediacorp
kmedia.cv@gmail.com
www.kmedia.co.id

