



Peran Guru Dalam Menggunakan Media IT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Yas'a Kelas XI Tahun Ajaran 2025-2026

The Role of Teachers in Using IT Media to Enhance Student Motivation in Yas'a High School's 11th Grade Class for the 2025-2026 Academic Year



Septin Angraini^a
Veriandi Pradana^b
Zainal Zakki^c
Adi Suryadi^d
Putra Andhika^e
Nadya Zhafira^f

Article history:

Submitted: 13 March 2026
Revised: 28 March 2026
Accepted: 14 April 2026

Keywords:

teacher's role, IT media, learning motivation, interactive learning.

Abstract

This study aims to describe the role of teachers in utilizing information technology (IT) media to enhance the learning motivation of 11th-grade students at Yas'a High School during the 2025–2026 academic year. This study employs a qualitative descriptive method with data collection techniques involving observation and questionnaires. The results indicate that the use of IT media, such as PowerPoint and educational videos, is capable of creating a more engaging, interactive, and less monotonous learning environment. The teacher's role as a facilitator and guide also influences the improvement of students' engagement, interest, and learning motivation. Additionally, the use of IT media helps students understand the material more easily and encourages active participation in learning. Thus, the utilization of IT media in learning has proven effective in enhancing students' learning motivation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam memanfaatkan media teknologi informasi (IT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Yas'a tahun ajaran 2025–2026. Penelitian ini

^a Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia
^b Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia
^c Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia
^d Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia
^e Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia
^f Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia

menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media IT, seperti PowerPoint dan video pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing juga berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan, minat, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media IT membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media IT dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa © 2026

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Corresponding author:

Zainal Zakki

Universitas PGRI SUMENEP, Indonesia

Email address: zainalzakki950@gmail.com

1 Pendahuluan

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi salah satu unsur pendukung dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu perantara bagi guru untuk menyajikan materi pelajaran secara efektif dan membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami pembahasan dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, karena media menjadi perantara guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, selain itu guru juga menyadari bahwa tanpa bantuan media bahan atau materi pelajaran akan sulit untuk dipahami oleh siswa terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks. Menurut Ningsih (2014), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menghasilkan minat dan keinginan baru, memotivasi siswa, dan memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar. Bahkan, media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memfasilitasi penafsiran data, dan mengemas informasi dengan lebih padat.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Ningsih (2014), mengartikan media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Oleh karena itu, televisi, film, radio, rekaman audio, proyeksi gambar, materi cetak, dan sejenisnya dianggap sebagai media komunikasi. Jika media tersebut mengandung pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau pengajaran, maka disebut sebagai media pembelajaran. Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mencegah kejenuhan siswa, variasi dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat penting. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Dalam kelas, kegiatan belajar mengajar harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Sutirman (2013), media pembelajaran merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur informasi visual dan verbal. Ahli lain, seperti Bretz, menggolongkan media menjadi tiga kategori: media visual (video), media audio (audio), dan media yang bergerak. Mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat jenis, yakni media cetak, media audio visual, media komputer, dan media gabungan cetak dan komputer. Levie & Lents, seperti yang dikutip oleh Ningsih (2014), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, terutama media visual, yaitu fungsi perhatian, fungsi emosional, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi. Fungsi perhatian bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa.

Kutipan Nabil Almutasim et.al (2024), Motivasi belajar memiliki peran yang penting dalam meningkatkan prestasi akademik seseorang. Ketika seseorang memiliki tingkat motivasi dari dalam diri sendiri yang mendorong kegiatan belajar, memastikan kelangsungan proses belajar, dan memberikan arah pada aktivitas pembelajaran dan membantu individu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sulistiowati, 2016).

Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, memberikan semangat dan panduan bagi siswa dalam belajar, mendorong mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Emda, 2017). Diharapkan bahwa motivasi yang berasal dari guru (eksternal) dan juga motivasi yang timbul dari diri siswa sendiri akan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas (Julklifli, 2020). Adapun faktor yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang atau menurun adalah sebagai berikut : 1.)Kurangnya minat belajar Siswa merasa pelajaran tidak menarik atau tidak sesuai dengan minatnya .2.)Rasa malas dan kurang disiplin Tidak terbiasa belajar secara teratur sehingga mudah menunda-nunda.3.) Kepercayaan diri rendah Siswa merasa tidak mampu memahami materi, sehingga enggan mencoba.

2 Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena, peristiwa, atau situasi sosial yang terjadi di lapangan. Penelitian deskriptif kualitatif ini mengandalkan pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap subjek penelitian, yaitu guru di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah yang menjelaskan peran dan manfaat pembelajaran menggunakan media IT di sekolah tersebut. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana peran guru dalam memanfaatkan media IT dalam proses pembelajaran dan sejauh mana dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan.

Subjek penelitian ini adalah guru-guru yang terlibat langsung dalam penggunaan media IT di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah tersebut pada periode Januari hingga Maret 2026. Dalam rentang waktu tersebut, penelitian akan meliputi berbagai tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan observasi, pengumpulan data, hingga penyusunan laporan penelitian. Waktu yang ditentukan memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai implementasi media IT dalam kegiatan pembelajaran serta mengidentifikasi tantangan dan manfaat yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan teknologi informasi tersebut.

3 Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran guru dalam menggunakan media IT dalam pembelajaran di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan, serta untuk menilai dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengumpulan data, ditemukan bahwa penggunaan media IT seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas XI. Media IT ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja. Hal ini juga meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran karena mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Penggunaan PowerPoint dan video pembelajaran terbukti menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Melalui presentasi digital, siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan karena visualisasi yang disajikan dapat memperjelas konsep-konsep yang sulit. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk memberikan contoh yang lebih nyata dan aplikatif. Selain PowerPoint, YouTube juga digunakan oleh guru untuk memperkaya materi dengan video pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah dipahami, sehingga menambah variasi dalam metode pembelajaran.

Selain itu, guru di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan juga berperan sebagai fasilitator yang memanfaatkan teknologi untuk memotivasi siswa. Guru tidak hanya memberikan materi, tetapi juga mengarahkan dan membimbing siswa agar dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, guru dapat memantau perkembangan belajar siswa secara lebih efektif. Peran ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya berfokus pada pengajaran, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi.

Terkait dengan motivasi belajar siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media IT dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran yang menggunakan teknologi lebih menarik bagi siswa karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi melalui berbagai platform digital. Dengan demikian, media IT mampu mengurangi kejenuhan dan monotoninya dalam pembelajaran yang sering kali terjadi pada metode konvensional. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan aplikasi pembelajaran digital dan platform interaktif juga memperlihatkan dampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Aplikasi-aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagai contoh, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan aplikasi yang mengombinasikan elemen permainan dan tantangan. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi dapat dijadikan alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Meskipun demikian, kesuksesan penggunaan media IT dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Penelitian ini menemukan bahwa ketersediaan perangkat seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet yang stabil sangat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, penggunaan media IT tidak dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memastikan ketersediaan dan pemeliharaan perangkat yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, guru juga perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam bidang teknologi pendidikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru yang terampil dalam memanfaatkan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam penggunaan teknologi harus dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini akan membantu guru dalam mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan dan teknologi, serta mengaplikasikannya dalam pengajaran mereka.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media IT oleh guru. Berdasarkan analisis data, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran ketika media IT digunakan. Mereka juga merasa bahwa media IT membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media IT memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Dalam hal ini, media IT tidak hanya memberikan manfaat dalam hal penyampaian materi, tetapi juga dalam hal pengembangan keterampilan digital siswa. Pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa untuk terbiasa dengan berbagai aplikasi dan platform digital yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini. Siswa juga mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dan bekerja dalam tim melalui penggunaan platform yang mendukung kerja sama.

Meskipun begitu, tantangan dalam penggunaan media IT tetap ada, terutama dalam hal keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar sekolah-sekolah lebih memperhatikan penyediaan fasilitas yang memadai, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan, serta menyediakan pelatihan bagi guru agar mereka lebih siap dalam mengimplementasikan teknologi dalam kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media IT memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan. Guru yang menggunakan teknologi dengan efektif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, teknologi informasi seharusnya dimanfaatkan lebih maksimal dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Melalui pembelajaran yang menggunakan media IT, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar dan merasa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien. Oleh karena itu, penggunaan media IT dalam pembelajaran harus terus dikembangkan dan dioptimalkan, baik dari segi perangkat yang digunakan maupun keterampilan guru dalam mengelola teknologi. Ke depannya, diharapkan sekolah-sekolah dapat lebih fokus dalam meningkatkan sarana dan prasarana teknologi di kelas-kelas mereka. Selain itu, penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media IT dalam pembelajaran, agar dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media IT, seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan aplikasi digital, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di SMA Yayasan Abdullah Pangarangan. Penggunaan media IT ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru yang menggunakan teknologi dengan efektif dapat memfasilitasi pengajaran yang lebih efisien, membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan keterampilan digital mereka. Dengan demikian, media IT berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan di era digital ini.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar SMA Yayasan Abdullah Pangarangan terus meningkatkan fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Selain itu, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan secara rutin mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar mereka dapat lebih siap dan terampil dalam mengintegrasikan media IT dalam proses pengajaran. Sekolah juga disarankan untuk melakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk memastikan efektivitasnya, serta terus menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan teknologi yang ada. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pembelajaran berbasis IT dapat lebih optimal dan memberikan dampak yang lebih besar pada kualitas pendidikan di sekolah.

5 Daftar Pustaka

- Amalia, S. N. (2025). Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Model Deep Learning Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 73–84. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i1.1471>
- De Eri Zatznika, dkk. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Di SMA BPPI Baleendah Kabupaten Bandung Pada Materi Perubahan Lingkungan. *BIOSFER, J.Bio. & Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol,8, Hal:2549-0486.
- Erniyanti, L. ., Shovi Yatut Istifadah, & Andi Wapa. (2025). Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran RA. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 73–80. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i2.1431>
- Eti Marda Yanti, Reni Kusmiarti, & Adi Asmara. (2025). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1A DI MIN 7 SELUMA MENGUNAKAN KARTU KATA HURUF. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 129–134. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i2.1756>
- Kristiono, N., & Anita Trianingrum. (2024). PENANAMAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA ANAK DALAM KELUARGA NELAYAN DI DESA TASIKAGUNG KABUPATEN REMBANG. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 2(1), 13–18. Retrieved from <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/826>
- Lega Fitalia Utama, Ahmad Tohir, Rahayu Soraya, & Ali Mashari. (2024). Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 2(1), 7–12. Retrieved from <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/821>
- Mahardika, N. (2025). Efektivitas Konseling Mindfulness Untuk Mengurangi Stres Pada Lansia. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i2.1705>
- Musthofa, I. A., & Inayati, N. L. . (2024). Evaluasi Pembelajaran Al Quran dan Hadits di MTS Raden Mas Said Wonogiri. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 2(1), 1–6. Retrieved from <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/758>
- Nur Wahyuni, dkk. 2024. Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, Vol, 1 (2), Hal: 53-57.
- Risti Yuni, Adi Asmara, Eli Rustinar, Tomi Hidayat, & Elyusra. (2025). PENGGUNAAN MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR DI KELAS X ASISTEN KEPERAWATAN SMKS 3 IDHATA CURUP. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 99–108. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i2.1468>

- S Himtihani, dkk. 2025 Peran Guru Dalam Mnngkatkan Motivasi Siswa kelas SMA. Jurna ABSHAR, Vol.5, Hal :10-19.
- Siti Khalimatul Aminah, Fathurohman, I., & Sri Surachmi. (2025). Pengembangan Model Inquiry Terpadu dengan Strategi SQ3R untuk Meningkatkan Kompetensi Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(2), 67–72. <https://doi.org/10.58222/jurip.v4i2.1750>