

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

a. Pengertian dan tujuan teknologi

Secara etimologis, istilah “teknologi” berasal dari bahasa Yunani, yaitu ‘techne’ yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan, dan “logia” yang berarti ilmu, kata, atau pengetahuan. Pada intinya, teknologi dapat dipahami sebagai pengetahuan dan praktik untuk menciptakan dan memproduksi sesuatu (Yaumi, 2021). Teknologi dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan perangkat digital dan alat bantu pendidikan untuk mendukung proses pengajaran dan belajar. Hal ini mencakup perangkat lunak pendidikan, platform e-learning, dan aplikasi multimedia yang memberdayakan siswa untuk belajar secara interaktif dan mandiri. Peran teknologi dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada perangkat keras seperti komputer dan tablet, tetapi juga melibatkan perangkat lunak yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek-pendekatan yang dikenal mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Wahyuni, 2021; Pratama, 2020).

Pemanfaatan teknologi bertujuan untuk menyediakan fleksibilitas yang lebih besar bagi guru dalam menyusun metode pengajaran, dan menumbuhkan partisipasi aktif yang lebih besar di antara para siswa dalam perjalanan belajar mereka. Teknologi memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi, memungkinkan siswa untuk maju dengan kecepatan mereka sendiri dan dengan

cara yang sesuai dengan gaya mereka masing-masing, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka . Dengan dukungan teknologi, guru dapat memanfaatkan berbagai media interaktif, seperti video, presentasi multimedia, dan simulasi untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Guru juga memiliki peran penting dalam mengelola lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Peran fasilitator ini memungkinkan guru membantu siswa mengembangkan kemandirian belajar (Putri & Ananda, 2022; Mardiana, 2021).

b. Manfaat Teknologi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan dampak signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Karsenti (2017) dalam bukunya "*Technological Integration in the Classroom: Transforming Teaching and Learning*" teknologi memberikan beberapa manfaat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu:

1. Peningkatan Akses ke Sumber Belajar yang Beragam

Teknologi memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, seperti video, artikel, dan forum diskusi, yang mendukung pembelajaran aktif dan memperluas cakrawala pengetahuan mereka.

2. Pembelajaran yang Personal

Teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan

mereka sendiri melalui perangkat lunak atau aplikasi yang memungkinkan pembelajaran berbasis tingkat kemampuan, memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengelola proses pembelajaran mereka.

3. Meningkatkan Partisipasi Siswa

Dengan penggunaan alat seperti kuis online, forum diskusi, dan aplikasi pembelajaran interaktif, teknologi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas, membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

c. Tantangan Dalam Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran

Menurut Selwyn (2016) dalam bukunya *"Education and Technology: Key Issues and Debates"*, beberapa tantangan utama dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah:

1. Kesulitan Akses dan Infrastruktur

Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat membatasi kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Kurangnya Pelatihan untuk Guru

Banyak guru yang belum memiliki keterampilan atau pelatihan yang memadai dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tanpa pelatihan yang tepat, guru kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kurikulum dan praktik pengajaran mereka.

3. Ketergantungan pada Teknologi

Ada kekhawatiran bahwa ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi keterampilan dasar siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, komunikasi tatap muka, dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

d. Jenis Teknologi yang Digunakan dalam Pembelajaran

1) Perangkat Teknologi

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang dengan adanya berbagai perangkat yang mendukung proses pembelajaran. Beberapa perangkat yang umum digunakan di sekolah meliputi komputer, laptop, proyektor, serta jaringan internet yang memungkinkan akses terhadap berbagai sumber belajar digital (Sanjaya, 2020). Dengan adanya perangkat ini, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi secara interaktif, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif. Pemanfaatan perangkat ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendukung penerapan model pembelajaran berbasis teknologi.

Namun, meskipun teknologi memberikan banyak manfaat, tidak semua sekolah memiliki akses yang sama terhadap perangkat pembelajaran berbasis digital. Di beberapa daerah, terutama di wilayah terpencil, keterbatasan infrastruktur seperti akses internet yang tidak stabil, keterbatasan jumlah perangkat, serta kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi menjadi tantangan utama (Nugroho & Sari, 2022). Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang mendorong pemerataan akses teknologi di lingkungan pendidikan agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dengan bantuan teknologi. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan pelatihan bagi guru agar mereka dapat

mengoptimalkan penggunaan perangkat yang tersedia untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

2) Penggunaan *PowerPoint* dalam Pembelajaran

Salah satu teknologi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih visual, sistematis, dan menarik dengan kombinasi teks, gambar, animasi, serta audio (Mayer, 2021). Dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, presentasi *PowerPoint* dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena informasi disampaikan dengan struktur yang jelas dan visualisasi yang mendukung (Rahayu, 2022). Selain itu, tampilan yang interaktif juga meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, *PowerPoint* juga membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif. Materi yang telah disusun dalam slide dapat disajikan dengan urutan yang sistematis, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah. Guru juga dapat menyisipkan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, atau diskusi berbasis visual untuk menarik perhatian siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, *PowerPoint* dapat digunakan untuk menampilkan contoh teks, struktur kalimat, ilustrasi cerita, serta penjelasan interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Wijaya, 2021). Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3) Video Pembelajaran

Selain *PowerPoint*, video pembelajaran menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Video mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, visual, dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Anderson & Krathwohl, 2020). Dengan kombinasi suara, gambar, animasi, dan narasi yang menarik, video dapat menggambarkan suatu konsep secara lebih nyata dibandingkan dengan teks atau gambar statis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, video dapat digunakan untuk menampilkan cerita interaktif, atau diskusi visual yang membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Wijaya, 2021).

Selain itu, video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Siswa dapat mengulang kembali materi kapan saja jika mereka merasa belum memahami suatu konsep dengan baik. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, daya ingat, serta partisipasi siswa dalam kelas (Putri & Ananda, 2022). Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan video dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang efektif memerlukan metode yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Aisyah (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan

media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian Aisyah menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini memberikan dasar penting bagi penelitian yang akan dilakukan, di mana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas 3B UPT SDN 8 Mengkendek.

2. Keaktifan belajar siswa

Menurut Handayani (2019), keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jaman dan rohaninya seperti memperhatikan pembelajaran di kelas, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas. Keaktifan belajar siswa merujuk pada tingkat keterlibatan, partisipasi, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran

Menurut Nugraha (2018), dalam penelitiannya mengemukakan aspek-aspek keaktifan belajar siswa, yaitu:

1. Keberanian

Keberanian untuk bertanya atau mengemukakan pendapat di kelas mendukung pengembangan pemikiran kritis siswa. Hal ini didukung oleh prinsip bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung akan mendorong siswa untuk lebih aktif mengungkapkan diri mereka.

2. Berpartisipasi

Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik melalui diskusi maupun kegiatan kelompok, meningkatkan keterlibatan siswa. Keaktifan ini penting untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan

3. Kreativitas dalam Belajar

Pembelajaran yang menantang dan memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dapat membantu mereka mengembangkan solusi inovatif terhadap masalah yang dihadapi. Menurut sumber ini, kreativitas meningkatkan keaktifan dengan memberi siswa kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

4. Kemandirian Belajar

Kemandirian dalam belajar memungkinkan siswa mengelola waktu dan sumber daya mereka secara efektif. Ini dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi yang memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah.

Menurut Payon, dkk (2021), indikator-indikator keaktifan belajar adalah:

1. Partisipasi dalam diskusi: Mengamati sejauh mana siswa aktif menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, atau bertanya, mendengarkan, dan merespon ide teman selama diskusi kelas
2. Respons terhadap pertanyaan guru: Mengamati keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, memperhatikan siswa dalam memberikan jawaban yang logis dan relevan dengan pertanyaan, dan menilai apakah siswa merespon pertanyaan dengan cara mengaitkannya pada pengalaman atau pengetahuan, baik secara individu maupun kelompok.

3. Antusiasme terhadap pembelajaran: Memperhatikan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar, seperti perhatian terhadap penjelasan guru, keikutsertaan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, dan keikutsertaan dalam aktivitas yang melibatkan kerja sama atau respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran seperti diskusi kelompok.
4. Inisiatif dalam mengajukan pertanyaan atau pendapat: Siswa yang secara spontan mengajukan pertanyaan menunjukkan ketertarikan dan keingintahuan terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, keberanian untuk menyampaikan pendapat atau memberikan masukan tanpa diminta mencerminkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berusaha untuk mengolah dan memahami informasi tersebut dengan lebih mendalam.
5. Keterlibatan dalam tugas atau proyek: Keterlibatan ini melibatkan kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas hingga selesai, kontribusi mereka dalam proyek kelompok, serta kemampuan untuk bekerja sama dan berbagi tanggung jawab dengan anggota tim. Siswa yang terlibat aktif biasanya menunjukkan disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan mengatur waktu yang baik.

Aspek-aspek ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi minat mereka, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lestari (2022), yang menyatakan

bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas praktis. Dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka, penggunaan teknologi ini mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik (Payon, dkk, 2021) adalah:

1. Faktor Internal Peserta Didik

- a. Minat dan Motivasi Belajar: Peserta didik yang memiliki minat dan motivasi tinggi cenderung lebih aktif selama proses pembelajaran. Minat dapat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu, relevansi materi, dan kebutuhan individu.
- b. Kesehatan dan Kondisi Fisik: Kondisi fisik yang baik memungkinkan peserta didik untuk fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Sebaliknya, kelelahan atau penyakit dapat mengurangi keaktifan mereka.
- c. Kemampuan Kognitif: Kemampuan berpikir, pemahaman, dan kecepatan belajar berkontribusi terhadap tingkat keaktifan dalam kegiatan belajar.

2. Faktor Lingkungan Sekolah

- a. Metode Pembelajaran yang Digunakan Guru: Guru yang menggunakan metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau teknologi, dapat meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan metode ceramah yang monoton.
- b. Kondisi Kelas: Lingkungan kelas yang bersih, nyaman, dan bebas dari gangguan eksternal mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif.

- c. Interaksi Guru dan Siswa: Guru yang interaktif, sabar, dan memberikan penghargaan kepada siswa atas partisipasi mereka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan.

3. Faktor Sosial

- a. Dukungan Teman Sebaya: Siswa yang memiliki hubungan baik dengan teman-teman mereka lebih termotivasi untuk aktif karena mereka merasa didukung dan diterima dalam kelompok belajar.
- b. Peran Orang Tua: Orang tua yang terlibat dalam pendidikan anak, seperti membantu mengerjakan tugas atau memberi dorongan belajar di rumah, turut memengaruhi keaktifan anak di sekolah.

4. Penggunaan Media dan Teknologi

Media dan teknologi pembelajaran yang menarik, seperti video interaktif atau aplikasi pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memperhatikan materi yang diajarkan.

5. Kondisi Emosional

Siswa yang merasa aman secara emosional dalam lingkungan belajar, tanpa rasa takut terhadap guru atau tekanan dari teman, cenderung lebih aktif dan percaya diri untuk terlibat dalam proses belajar.

Keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Suparman (2021), strategi yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar mencakup penggunaan metode pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan

pembelajaran berbasis teknologi. Metode ini dapat membantu siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran karena memberikan kesempatan untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu strategi utama dalam meningkatkan keaktifan belajar. Teknologi memungkinkan adanya variasi media pembelajaran, seperti presentasi visual, video edukatif, dan kuis interaktif yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar (Hidayat, 2022). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ananda & Putri (2023), guru yang menerapkan strategi pembelajaran berbasis pengalaman dan refleksi cenderung berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan berdiskusi dengan teman sebaya, mereka dapat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong keaktifan siswa. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu membangun interaksi yang positif di kelas, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Suryani, 2022). Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, atau metode inkuiri, dapat

mempengaruhi tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, guru yang mampu mengelola kelas dengan baik serta menerapkan metode yang inovatif dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Menurut Yanti (2021), keaktifan belajar siswa dapat dinilai melalui observasi yang berfokus pada indikator-indikator tertentu. Observasi ini digunakan untuk mengamati partisipasi siswa selama pembelajaran, seperti kemampuan bertanya, menyampaikan pendapat, serta keterlibatan dalam tugas secara mandiri. Dengan pendekatan ini, guru dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

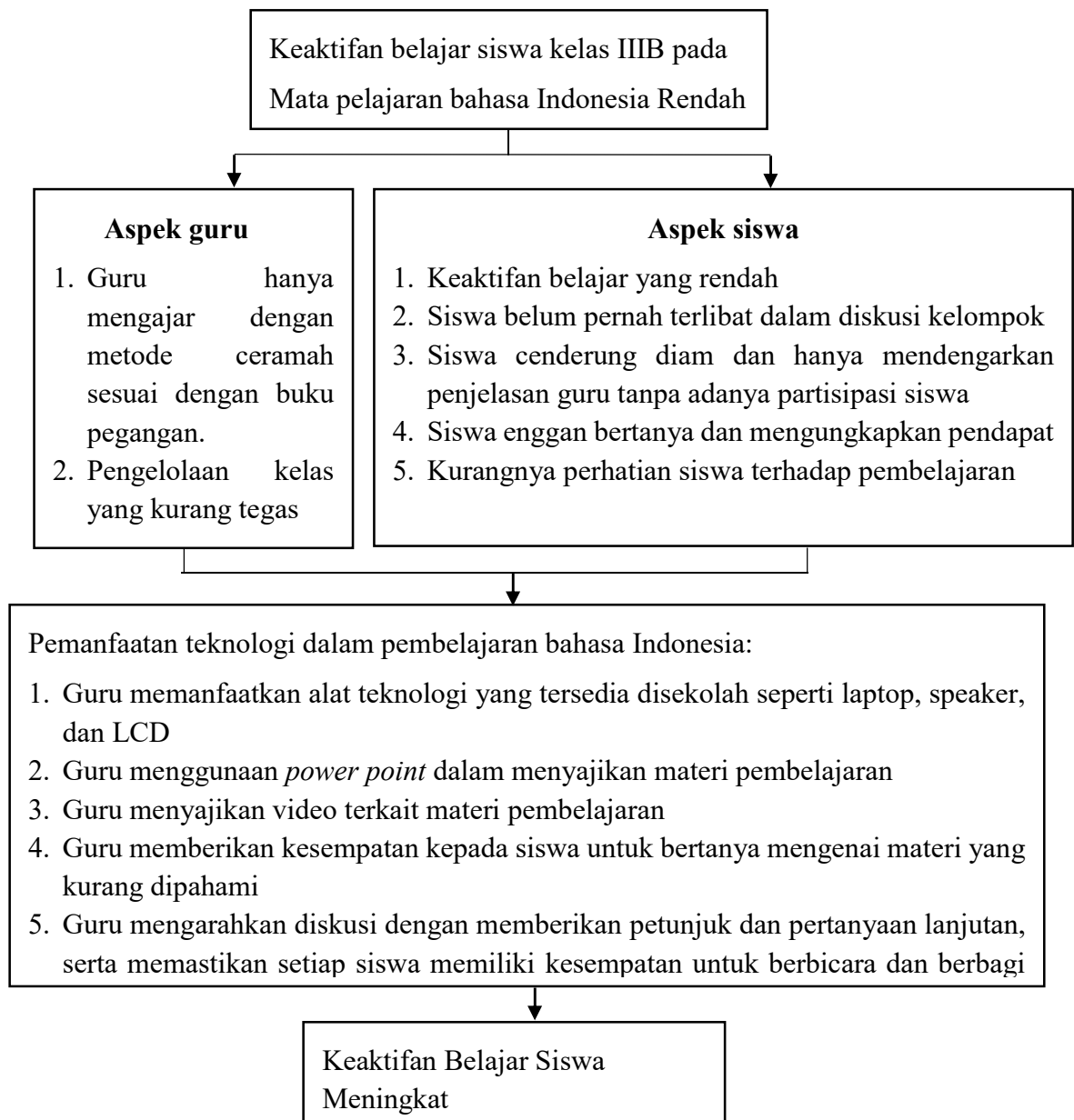
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa kelas IIIB dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah. Hal ini terlihat secara langsung di kelas dimana hanya 5 dari 17 siswa yang aktif dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru. Sebagian besar siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan tanggapan atau inisiatif. Metode pengajaran yang digunakan berfokus pada ceramah dan tugas individu tanpa adanya diskusi kelompok dalam pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang enggan bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka yang menunjukkan kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, dimana sebagian siswa lebih memilih berbicara dengan teman-teman mereka daripada fokus pada penjelasan guru serta minimnya teguran tegas dari guru. Tentu hal ini memerlukan upaya pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran

yang lebih menyenangkan dan mengasyikan sehingga membuat siswa lebih aktif, dan semangat dalam proses pembelajaran.

Berawal dengan hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga berdampak pada siswa seperti tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, bermain, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara berbeda dimana pemanfaatan teknologi sebagai metode pembelajaran baru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan kebijakan ini, guru memiliki ruang untuk mengintegrasikan teknologi yang mendukung proses belajar mengajar Bahasa Indonesia secara interaktif dan menarik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Teknologi yang digunakan meliputi perangkat digital seperti laptop, LCD, speaker, serta aplikasi interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan teknologi memungkinkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif. Pembelajaran yang interaktif ini sebagai metode yang menggabungkan penggunaan *power point* dan video pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual dan memfasilitasi diskusi kelompok, yang mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan pemahaman, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IIIB UPT SDN 8 Mengkendek”.