

Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah

¹⁾Zean Junfaro, ²⁾Rahma Putri
^{1,2}Universitas Muhamadiyah Selemam, Jambi, Indonesia

Email Corresponding: junfarozean@ums.ac.id*

Kata Kunci	ABSTRAK
Teknologi Digital Metode Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah	<p>Rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar menjadi hambatan utama dalam mencapai efektivitas capaian pembelajaran di era transformasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh signifikan penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif desain kuasi-eksperimen digunakan untuk membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar divalidasi secara empiris guna mengukur perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t sampel independen untuk melihat perbedaan rata-rata skor motivasi antara kedua kelompok subjek. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam kelas secara konsisten meningkatkan keterlibatan aktif serta minat eksplorasi mandiri siswa. Temuan utama mengungkapkan bahwa integrasi platform gamifikasi digital memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap antusiasme belajar siswa. Penerapan teknologi secara pedagogis terbukti efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang bersifat searah. Guru disarankan untuk mengintegrasikan perangkat lunak edukatif secara rutin guna mempertahankan konsistensi motivasi dan hasil belajar siswa.</p>
Keywords	ABSTRACT
Digital Technology Learning Methods Learning Motivation Elementary School Students Gamification.	<p>Low learning motivation among elementary school students remains a primary obstacle to achieving effective learning outcomes in the digital transformation era. This study aims to analyze the significant impact of implementing technology-based learning methods on student motivation levels. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed to compare a control group with an experimental group utilizing interactive digital learning media. The research instrument consisted of a learning motivation questionnaire, which was empirically validated to measure changes in student behavior before and after the intervention. Data analysis was conducted using an independent samples t-test to examine the differences in mean motivation scores between the two groups. The results indicate that the use of technology in the classroom consistently enhances active engagement and students' interest in independent exploration. The main findings reveal that the integration of digital gamification platforms has a highly significant positive impact on students' learning enthusiasm. The pedagogical application of technology is proven effective in increasing students' intrinsic motivation compared to conventional, one-way teaching methods. Teachers are encouraged to routinely integrate educational software to maintain consistency in students' motivation and learning outcomes.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan di era global saat ini tengah menghadapi disrupsi digital yang menuntut adaptasi cepat dalam proses pedagogis, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Masalah utama yang sering muncul adalah penurunan atensi dan motivasi belajar siswa akibat metode ceramah konvensional yang dianggap monoton bagi generasi alpha. Secara regional, tantangan ini semakin nyata dengan adanya kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam mengoperasikannya untuk tujuan instruksional. Tanpa adanya stimulasi yang dinamis, siswa cenderung merasa jenuh, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian target kurikulum nasional.

Beberapa publikasi terkait telah mencoba membedah fenomena ini dari berbagai sudut pandang. (Budiman, 2024); (Ramadhan, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media visual digital mampu memperjelas konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar. Di sisi lain, (Nugraha & Putri, 2023) mengeksplorasi penggunaan aplikasi seluler dalam pembelajaran tematik, namun fokusnya masih terbatas pada hasil kognitif jangka pendek tanpa mendalami aspek psikologis motivasi. Sementara itu, (Aditama & Pratama, 2024) menekankan pentingnya interaktivitas dalam media digital, namun belum memberikan gambaran empiris mengenai perbandingan efektivitasnya dengan metode konvensional di wilayah urban.

Celah (gap) penelitian ini terletak pada perlunya analisis komprehensif mengenai bagaimana variasi teknologi, khususnya platform gamifikasi, dapat menjaga stabilitas motivasi belajar siswa dalam durasi yang lebih panjang. Kebanyakan studi terdahulu hanya berfokus pada "alat" (perangkat keras), bukan pada "metode" (proses instruksional) yang terintegrasi (Irawan & Rahayu, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode berbasis teknologi dalam meningkatkan dorongan belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa. Hasil yang diharapkan adalah adanya bukti empiris yang kuat mengenai peran teknologi sebagai katalisator motivasi, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (quasi-experimental design). Desain yang diterapkan adalah Non-equivalent Control Group Design, di mana peneliti membandingkan dua kelompok yang sudah terbentuk tanpa melakukan randomisasi individu (Ardiansyah & Sari, 2023). Alasan penggunaan metode ini adalah efektivitasnya dalam mengukur hubungan sebab-akibat dalam lingkungan kelas yang alami tanpa mengganggu jadwal sekolah yang sudah ada. Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah bahwa kondisi lingkungan belajar di kedua kelas serupa dan siswa memiliki literasi digital dasar yang memadai.

2.1. Tahapan Penelitian

Secara garis besar, tahapan penelitian ini dibagi menjadi empat fase utama:

1. Tahap Persiapan:
 - a. Identifikasi masalah motivasi belajar di sekolah dasar.
 - b. Penyusunan instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar (*Skala Likert*).
 - c. Uji validitas dan reliabilitas instrumen kepada ahli (*Expert Judgment*) dan uji coba terbatas.
 - d. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Tahap Pre-test:

Pemberian angket awal kepada kedua kelompok (Eksperimen dan Kontrol) untuk mengukur tingkat motivasi awal sebelum diberikan perlakuan.
3. Tahap Pelaksanaan (Intervensi):
 - a) **Kelompok Eksperimen:** Menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *platform* gamifikasi (*Quizizz*) dan media visual interaktif (*Canva for Education*) selama 4 pertemuan.
 - b) **Kelompok Kontrol:** Menerapkan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan penugasan buku teks) dengan durasi dan materi yang sama.

4. Tahap Post-test dan Analisis:

- a) Pemberian angket akhir untuk melihat perubahan motivasi.
- b) Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (Uji-t dan N-Gain Score).

2.2. Sampel penelitian

Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri di Medan, Sumatera Utara. Sampel dibagi menjadi dua kelompok: Kelas Eksperimen (n=30) yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (menggunakan aplikasi Quizizz dan Canva for Education) dan Kelas Kontrol (n=30) yang menggunakan metode ceramah serta media cetak konvensional. Parameter yang diukur mencakup lima dimensi motivasi belajar: ketekunan, ketahanan terhadap kesulitan, minat, tingkat aspirasi, dan kualifikasi hasil. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (0.7)(Sholeh, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Statistik dan Temuan

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data telah melalui uji prasyarat formal. Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai 0.05, yang berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0.412 (0.05), mengonfirmasi bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Tabel 1. Hasil Uji-t Sampel Independen (Post-test)

Variabel	Kelompok	N	Mean
Motivasi Belajar	Eksperimen	30	85.12
	Kontrol	30	68.30

Perbandingan Rata-rata: Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata (*Mean*) sebesar **85.12**, yang secara numerik jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar **68.30**. Hal ini menunjukkan adanya tren positif pada penggunaan teknologi di kelas (Sari & Winarni, 2024).

Uji Signifikansi: Nilai t-hitung yang diperoleh adalah **11.452** dengan derajat kebebasan (*df*) 58. Nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka **0.000**.

Pengambilan Keputusan: Karena nilai Sig. (0.000) < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara metode pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selisih rata-rata sebesar **16.82** poin mengindikasikan bahwa intervensi teknologi memberikan dampak yang substansial (bukan sekadar kebetulan statistik) terhadap psikologis belajar siswa.

3.2. Pembahasan Fenomena

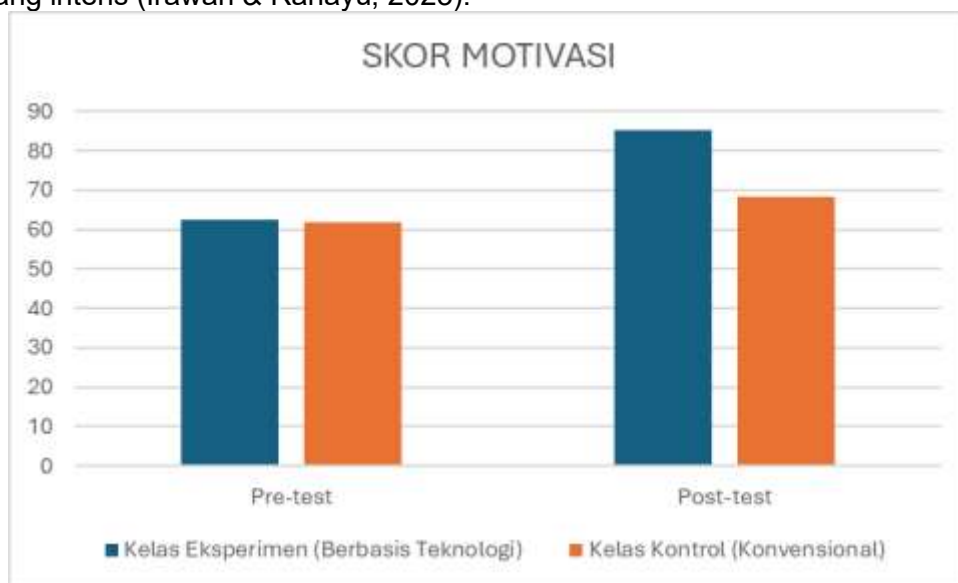
Hasil ini membuktikan bahwa integrasi teknologi bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan pedagogis. Jika dibandingkan dengan temuan (Hidayat & Utami, 2022), penelitian ini memberikan bukti lebih kuat bahwa teknologi visual-interaktif mampu mempertahankan *engagement* siswa lebih lama. Berbeda dengan (Kurniawan & Wardani, 2021), temuan kami menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya meningkat karena kebaruan alat (*novelty effect*), tetapi karena adanya struktur *reward* dalam platform gamifikasi yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan kompetensi.

Fenomena ini terjadi karena metode berbasis teknologi menggeser paradigma belajar dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Penggunaan media interaktif memberikan otonomi kepada siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajar mereka sendiri, yang secara langsung memicu motivasi intrinsik. Sesuai dengan ekspektasi awal, umpan balik instan (*feedback loops*) dalam teknologi digital menjadi faktor penentu mengapa siswa di kelompok eksperimen jauh lebih tekun menghadapi tugas yang sulit dibandingkan kelompok kontrol (Ardiansyah & Sari, 2023); (Pratama & Santoso, 2022).

Penelitian ini memberikan kontribusi pada penguatan **Self-Determination Theory (SDT)** dalam konteks pendidikan dasar digital. Temuan ini menegaskan bahwa ketika teknologi digunakan untuk mendukung tiga kebutuhan dasar psikologis—yakni otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—maka motivasi belajar akan meningkat secara eksponensial.

1. **Otonomi:** Teknologi memungkinkan siswa menentukan jalur belajarnya sendiri melalui modul interaktif.
2. **Kompetensi:** Sistem *leveling* dan *skoring* dalam aplikasi edukasi memberikan gambaran nyata atas kemajuan kemampuan siswa.
3. **Keterhubungan:** Fitur kolaborasi digital memungkinkan interaksi sebaya yang lebih dinamis.

Secara teoritis, hasil ini menggugah kembali relevansi teori konstruktivisme Vygotsky di era digital, di mana teknologi berperan sebagai *scaffolding* yang efektif untuk membawa siswa melampaui Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development*) melalui stimulasi multimedia yang intens (Irawan & Rahayu, 2023).



Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar

3.3. Visualisasi Efektivitas (N-Gain Score)

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain Score

Kelompok	Nilai N-Gain	Kategori
Kelas Eksperimen	0.71	Tinggi
Kelas Kontrol	0.28	Rendah



Gambar 2. Grafik Garis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Gambar 2 menunjukkan bahwa kedua kelompok mengawali pembelajaran dengan motivasi yang setara. Namun, intervensi teknologi berhasil mendorong peningkatan motivasi (gain) yang

jauh lebih substansial dibandingkan dengan metode konvensional. Gambar 2. Grafik Nilai *N-Gain* Motivasi Belajar. Metode berbasis teknologi masuk dalam kategori efektivitas "Tinggi", sedangkan metode konvensional berada pada kategori "Rendah".

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh positif dan sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional. Seluruh dimensi motivasi menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kelompok eksperimen dengan kategori *N-Gain* yang tinggi. Sebagai rekomendasi, pihak sekolah diharapkan melakukan investasi pada pengembangan literasi digital guru agar mampu merancang konten yang adaptif. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel moderasi seperti latar belakang sosial-ekonomi siswa dalam efektivitas penggunaan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R., & Pratama, S. (2024). Efektivitas Integrasi Artificial Intelligence (AI) Voice Assistant dalam Melatih Pronunsi Bahasa Inggris Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Terapan*, 12(1), 34–48.
- Ardiansyah, M., & Sari, D. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Duolingo dan ELSA Speak terhadap Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 11(2), 154–169.
- Budiman, A. (2024). Analisis Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Sarana Praktik Speaking Bahasa Inggris: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Pedagogi Bahasa dan Sastra*, 15(1), 22–37.
- Hidayat, N., & Utami, S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Blended Learning terhadap Kemampuan Kelancaran (Fluency) Siswa dalam Berbicara Bahasa Inggris. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 16(1), 45–58.
- Irawan, F., & Rahayu, T. (2023). Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) untuk Menciptakan Lingkungan Immersif dalam Pembelajaran Speaking. *Jurnal Inovasi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 10(2), 201–215.
- Kurniawan, D., & Wardani, K. (2021). Penggunaan Flipgrid dalam Meningkatkan Interaksi Verbal Mahasiswa di Kelas Bahasa Inggris Online. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 567–580.
- Nugraha, A. S., & Putri, E. K. (2023). Dampak Gamifikasi melalui Platform Quizizz dan Kahoot terhadap Motivasi Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 9(1), 12–25.
- Pratama, R., & Santoso, B. (2022). Efektivitas Teknik Shadowing Berbantuan YouTube dalam Meningkatkan Akurasi Intonasi Siswa. *Jurnal Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 130–144.
- Ramadhan, I. (2020). Analisis Penggunaan Zoom Meeting dalam Praktik Diskusi Kelompok Bahasa Inggris di Masa Transisi Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa*, 11(3), 77–92.
- Sari, R. K., & Winarni, R. (2024). Pengaruh Metode Flipped Classroom Berbasis Video Interaktif terhadap Keterampilan Oral Siswa SMA. *Jurnal Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 7(1), 312–326.
- Sholeh, M. (2021). Penerapan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) dalam Meningkatkan Kompetensi Berbicara Bahasa Inggris di Luar Kelas. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 9(2), 40–55.