



## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMAN 10 MATARAM

<sup>1</sup>Selli Fahirah, <sup>2</sup>Gargazi, <sup>3</sup>Jarir

<sup>1</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Sains, Teknik, Terapan, Universitas Pendidikan Mandalika  
Email: [sellifahira@gmail.com](mailto:sellifahira@gmail.com), [gargazi@undikma.ac.id](mailto:gargazi@undikma.ac.id), [jarir@undikma.ac.id](mailto:jarir@undikma.ac.id)

### Abstract

#### Informasi Artikel:

Received:

Revised:

Published:

#### Keywords:

Bookcreator;

Learning Outcomes;

Motivation;

*The learning outcomes and motivation of students in class X at SMAN 10 Mataram still appear to be low. This research aims to find out how the learning outcomes and motivation of students in class X at SMAN 10 Mataram improve after learning using a book creator. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The research was carried out in 2 cycles, consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. Each cycle consists of 2 meetings. Learning outcome data is obtained from test results and motivation data is obtained from the results of filling out questionnaires. Indicators of the success of this research can be seen in the increase in student motivation in cycle II, while learning outcomes are said to have improved classically if students can obtain a minimum score of 75 from classical completeness of 85%. Of the total number of students who took the evaluation test, the research results showed that motivation in cycle II was at an average score of 90.8 with a very high category and the evaluation results showed that students' classical learning completeness in cycle I and cycle II was 26% each and 95%. By looking at the learning outcomes obtained from each cycle, it can be concluded that the implementation of book creator learning media can improve student learning outcomes and motivation in ICT subjects in class X SMAN 10 Mataram.*

### Abstrak

#### Kata Kunci:

Bookcreator;

Hasil Belajar;

Motivasi;

Hasil belajar dan motivasi siswa di kelas X SMAN 10 Mataram terlihat masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa di kelas X SMAN 10 Mataram setelah dibelajarkan dengan menggunakan book creator. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes dan data motivasi diperoleh dari hasil pengisian angket. Indikator keberhasilan penelitian ini terlihat pada peningkatan motivasi siswa di siklus II, sedangkan hasil belajar dikatakan mengalami peningkatan secara klasikal apabila siswa dapat memperoleh skor minimal 75 dari ketuntasan klasikal 85%. Dari jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti tes evaluasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi pada siklus II berada pada nilai rata-rata 90,8 dengan kategori sangat tinggi dan hasil evaluasi diperoleh ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II masing-masing 26% dan 95%. Dengan melihat hasil belajar yang diperoleh dari tiap siklus maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran book creator dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN 10 Mataram.

\*Koresponden: Selli Fahirah

## 1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sekarang mengalami kemajuan pesat dengan kehadiran teknologi yang semakin canggih. Dapat diharapkan pendidikan mampu mengoptimalkan penggunaan media dalam eraglobalisasi. Meskipun dalam dunia pendidikan tingkat prestasi belum sepenuhnya merata namun bisa dilihat dari prestasi perorangan yang sudah banyak terlihat hingga ranah internasional.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru yang mampu memberikan pemahaman siswa secara nyata sangat dibutuhkan. Dengan berbagai penggunaan media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan (upaya internal). (Teni Nurrita, 2018)

Kurangnya motivasi berdampak pada hasil belajar siswa SMAN 10 Mataram, khususnya pada kelas X terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa tidak termotivasi dalam memahami makna dari materi pembelajaran, sehingga kurang aktif dalam bertanya, mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan dari suatu permasalahan, dan ketika proses pembelajaran berlangsung hanya sebagian siswa yang memperhatikan guru yang menyampaikan materi. Siswa-siswa tersebut memiliki rata-rata nilai 40,67 yang belum mencapai standar atau rendah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan beberapa siswa di SMAN 10 Mataram, memiliki data yang diperoleh menunjukkan bahwa guru menggunakan pembelajaran secara konvensional dikelas terdapat banyak siswa yang bersifat pasif sehingga kurang bersemangat dalam belajar, menjadi bosan dan tidak tertarik. Kurangnya hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 10 Mataram. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah bahan ajar berupa LKS sehingga kurang menarik atau membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas. dipengaruhi oleh tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Selain itu, suasana kelas yang kurang kondusif, pasif, jenuh dan kurang bersemangat untuk dapat mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga mengganggu konsentrasi belajar. Tetapi, kendala utama yang dihadapi siswa ialah banyaknya materi baik teori yang membuat siswa kewalahan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. terdapat karakter siswa tertentu yang cenderung malas atau malu untuk bertanya langsung terhadap guru apabila terdapat kesulitan dalam memahami bahan ajar yang disampaikan. Begitu pula dengan guru yang ingin berkomunikasi banyak dengan siswa dalam satu waktu yang sulit diwujudkan dengan keterbatasan waktu dan tempat yang ada.

Salah satu untuk mengatasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa adalah guru menerapkan media Book Creator (Buku Elektronik). Penelitian yang akan dilaksanakan bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran *book creator* sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman siswa di SMAN 10 Mataram. *book creator* adalah *media platform* sederhana untuk membantu pembelajaran. Dimana seorang pendidik dapat membuat media pembelajaran semenarik mungkin. Media ini memiliki persamaan dengan media *power point*, tetapi *book creator* ini dapat dibagikan melalui link kemudian dapat di share melalui whatsapp grup, *classroom*, telegram dan aplikasi belajar lainnya. Penggunaan media *book creator* juga dapat menjadi tambahan belajar siswa di rumah. Media ini lebih praktis karena desain yang dibuat dapat lebih bervariasi dan menarik sesuai dengan kemampuan guru dalam mengolah media dan bahan ajarnya.

Seperti peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Ma'sum ahmad, 2014, implementasi pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar fisika siswa SMP islam AL-Anshori monje, Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari analisis data motivasi diperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata 57,06% dengan kategori

tinggi dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 87,31% dengan kategori sangat tinggi dan hasil evaluasi diperoleh ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan II masing-masing 70% dan 90%.

Adapun menurut hasil penelitian Daffa Adinata, 2023, Implementasi game based learning berbasis quizz terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran informatika di SMAN 1 gunungsari, berdasarkan hasil yang diperoleh rata-rata hasil belajar siswa mencapai 71, dan hasil dari persentase motivasi belajar berada di 85.9% (sangat layak) , dengan hasil tersebut dapat dikatakan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran sangat tinggi.

## 2. BAHAN dan METODE

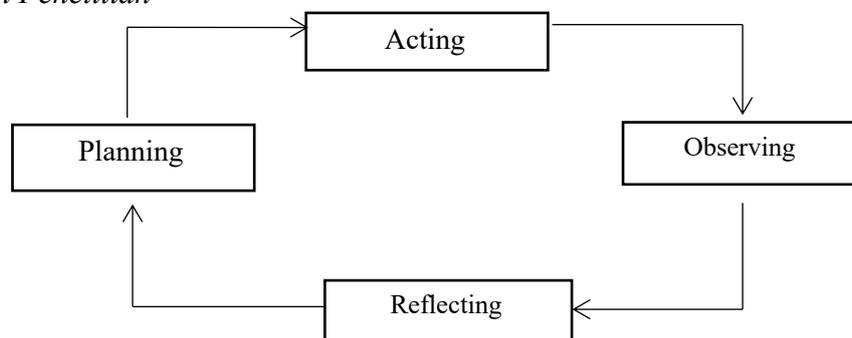
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam ruang kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu keterampilan guru berdasarkan pada persoalan-persoalan pembelajaran yang dihadapi guru dikelasnya sendiri (Suharni 2011:106). Sebagaimana telah peneliti paparkan sebelum dapat meminimalisirkan kurangnya hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini terdiri dari dua siklus dikarenakan pada siklus 1 belum mengalami peningkatan pada hasil belajar di mata pelajaran TIK di SMAN 10 Mataram. Tindakan memiliki empat tahap yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IPA 2 SMAN 10 Mataram sebanyak 30 siswa.

### 2.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data, jika seseorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya. (Margono, 2004). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 dengan jumlah 30 siswa.

### 2.2 Rancangan Penelitian



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian PTK Model Kurl Lewin Kemis  
Sumber : Rizki Yuliandra (2020)

### 2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang menggunakan pendekatan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2017:142). Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, angket tertutup menyediakan pilihan jawaban untuk dipilih oleh responden tanpa memberikan

jawaban tambahan lain, sehingga responden terbatas hanya pada pilihan jawaban dan tidak memiliki kesempatan untuk mendeskripsikan persepsi belajar siswa.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket yang akan diberikan setelah pembelajaran. Adapun perhitungan skor Hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Rata - rata Kelas} = \Sigma X / n$$

Keterangan:

$\Sigma X$  = jumlah total nilai yang diperoleh oleh semua siswa dalam tes.

n = jumlah siswa yang ikut tes.

Ketuntasan klasikal merujuk pada persentase siswa dalam kelas yang mencapai standar atau syarat ketuntasan yang ditetapkan. Syarat ketuntasan klasikal biasanya mencerminkan tingkat minimum yang diharapkan untuk dicapai oleh sebagian besar siswa, rumus untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = (n / N) \times 100\%$$

Keterangan:

n adalah jumlah siswa yang mencapai atau melebihi standar ketuntasan.

N adalah jumlah total siswa dalam kelas.

### 3. HASIL dan PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

##### 3.1.1. Analisis Hasil Data Belajar Siswa Siklus I

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan pemberian tes yang akan dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya data tentang hasil belajar siswa yang telah melaksanakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel I Analisis Hasil Data Belajar Siswa Siklus I**

Analisis Hasil	Jumlah nilai	Nilai >75	Ketuntasan (%)
Skor tertinggi	87	8	26%
Skor terendah	37		
Skor rata-rata	61		

Berdasarkan Tabel 1 diatas ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal 26%, ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum mencapai standar ketuntasan minimal 85%. Hal ini berarti indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa belum tercapai. Dari data hasil observasi diatas yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus II.

##### 3.1.2. Analisis Hasil Data Belajar Siswa Siklus II

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan pemberian tes dan angket untuk siklus II yang akan dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya data tentang hasil belajar dan motivasi siswa yang telah melaksanakan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel II Analisis Hasil Data Belajar Siswa Siklus II**

Analisis Hasil	Jumlah nilai	Nilai >75	Ketuntasan (%)
Skor tertinggi	100	30	95%
Skor terendah	75		
Skor rata-rata	82		

Berdasarkan Tabel II di atas ketuntasan belajar siswa pada tahap siklus II sudah memiliki perubahan nilai tertinggi atau nilai yang lebih besar dari 75 sebanyak 30 siswa dan secara klasikal 95%, ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sudah mencapai melebihi standar ketuntasan minimal 85%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa sudah tercapai.

### 3.1.3. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil analisis angket motivasi belajar siswa siklus II diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel III Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa**

Analisis Hasil	Jumlah	Kategori
Nilai tertinggi	97	Sangat tinggi
Nilai terendah	82	
Nilai rata-rata	90,8	

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi pada tabel III diatas nilai tertinggi sejumlah 97 sedangkan Nilai terendah sejumlah 82 dan rata-rata motivasi belajar siswa adalah 90,8 berkategori sangat tinggi.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan pembelajaran yang menggunakan *book creator* telah membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas eksperimen dan kelas control pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebelum peneliti menampilkan *book creator*, aktivitas para peserta didik disaat pendidik melakukan apersepsi untuk pertemuan pertama terlihat peserta didik kurang bersemangat dan berantusias dalam menerima pembelajaran yang sedang berlangsung.

Adanya hasil keterlaksanaan proses mengajar menggunakan media *bookcreator* merupakan salah satu cara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melakukan upaya perbaikan secara bertahap melalui kegiatan refleksi yang dilakukan antara peneliti dengan observer, sehingga berdasarkan kegiatan tersebut proses belajar mengajar selanjutnya dapat dilakukan dengan baik. Adanya hasil keterlaksana diterapkannya pembelajaran yang *book creator* peserta didik mulai tertarik dan aktif bertanya mengenai mata pelajaran yang telah diajarkan dan dapat dilihat juga dengan perbedaan nilai rata-rata pada setiap siklus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dengan penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*, ditemukan bahwa metode ini telah memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Temuan ini muncul setelah melalui serangkaian observasi yang cermat terhadap aktivitas peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menggunakan *Book Creator*.

Untuk mengukur pencapaian pembelajaran, data hasil belajar siswa kelas X IPA 2 diukur melalui tes evaluasi. Hasil analisis pada siklus pertama menunjukkan bahwa hanya 8 peserta didik yang mencapai nilai kelulusan (di atas 75), atau mencapai tingkat kelulusan klasikal sebesar 26%. Hal ini mengindikasikan bahwa standar kelulusan minimal 85% belum tercapai pada siklus pertama, menandakan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran belum terpenuhi. Namun, pada siklus kedua, terjadi perubahan yang signifikan. Sebanyak 30 peserta didik mencapai nilai di atas 75, dan tingkat kelulusan klasikal mencapai lebih dari 95% setelah menggunakan media *book creator*. Hal ini menunjukkan bahwa standar kelulusan minimal telah terlampaui, dan indikator keberhasilan hasil belajar siswa telah tercapai. Selain itu, berdasarkan hasil analisis dari angket motivasi siswa (tercantum dalam Tabel III), ditemukan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar siswa mencapai 90,8. yang masuk dalam kategori "sangat tinggi" dengan rentang nilai antara 75 hingga 97. Dapat dilihat bahwa siswa memiliki minat belajar dan antusias, setelah menggunakan media tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam pembelajaran TIK. Implementasi media pembelajaran *book creator* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 10 Mataram.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan setelah dilakukan pembelajaran *book creator* dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *book creator* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada siklus I berturut-turut dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61 dengan presentase ketuntasan klasikal 26% yaitu ketuntasan klasikal belum mencapai standar ketuntasan minimal 85%. Pada siklus II hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata kelas sebesar 82 dan ketuntasan klasikal mencapai 95%. Selanjutnya nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 90.8 berkategori sangat tinggi dan ketuntasan klasikal mencapai melebihi dari indikator keberhasilan yaitu 85% dari jumlah siswa yang mengikuti, dapat dilihat siswa memiliki minat belajar dan antusias setelah menggunakan media tersebut. maka implementasi media pembelajaran *book creator* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 10 Mataram.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang mendukung penelitian ini terutama kepada Rektor/pihak Kampus, dan terimakasih juga untuk Pihak sekolah SMAN 10 Mataram yang memberikan kesempatan dan izin saya untuk melaksanakan penelitian.

#### REFERENCES

- [1] Yuliana Umi Rahayu. 2022. *Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap*. Skripsi. Jawa Tengah.
- [2] Handayani, Meri. 2020. *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Falah Kota Jambi*, Skripsi. Jambi.
- [3] Teni Nurrita, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Miskat, Vol. 03, No. 01, hlmn.176.
- [4] Ma'sum ahmad. 2014. *Implementasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Islam Al-Anshori Monje*. Skripsi. Mataram.
- [5] Daffa Adinata, 2023. *Implementasi Game Based Learning Berbasis Quizz Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMAN 1 Gunungsari*. Skripsi. Mataram.
- [6] Suharni. (2011:106). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Rizki, Eko, dkk. 2020. Peningkatan Gerak Dasar Guling Belakang Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 16(2) : 204-213.
- [8] Margono. (2004). Pengertian Populasi Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap).
- [9] Sugiono. (2017:142). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta PT Rineka Cipta
- [10] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta