

Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 4 Kota Pekanbaru

Refika Andriani*¹, Herdi², Destina Kasriyati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Lancang Kuning

e-mail: *¹andrianirefika86@gmail.com, ²herdi@unilak.ac.id, ³destina@unilak.ac.id

Abstrak

Pembelajaran online yang telah berjalan selama lebih kurang 2 tahun memberikan beragam reaksi dari berbagai pihak, mulai dari guru, siswa, hingga orang tua. Meskipun kian populer, faktanya pembelajaran daring menimbulkan bermacam permasalahan mulai dari gangguan jaringan internet hingga kelelahan sebagian anggota tubuh guru dan siswa. Madrasah Aliyah Negeri (MAN 4) Pekanbaru merupakan sekolah setingkat menengah atas yang ada di daerah Pekanbaru tepatnya pada kelurahan Rumbai Barat kecamatan Rumbai. Madrasah ini berjarak 21 kilometer dari pusat kota Pekanbaru. Pada tahun akademik 2019/2020 dan 2020/2021 penyelenggaraan pembelajaran di MAN 4 ini juga dilaksanakan sesuai dengan peraturan pemerintah, yakni secara online dengan memanfaatkan berbagai macam platform pembelajaran. Menurut keterangan dari kepala Madrasah dan beberapa orang guru, pembelajaran online yang dilaksanakan ini ternyata lama kelamaan menimbulkan dampak penurunan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh rasa jenuh para siswa dan menurunnya intensitas pendampingan orang tua. Sebagian siswa menyatakan bahwa pembelajaran online membuat kualitas belajar mereka menurun karena bosan dengan keadaan lingkungan belajar yang itu-itu saja. Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan menawarkan sebuah solusi berupa kegiatan sosialisasi “Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Belajar Berbasis Media Digital Siswa MAN 4 Pekanbaru”. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka terbatas pada tanggal 24 November 2021 dan diikuti oleh 26 siswa. Berdasarkan data angket yang diberikan sebelum dan setelah pemberian materi, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran online maupun offline. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, maka diharapkan kemampuan belajar siswa juga akan meningkat.

Kata kunci: Motivasi dan kemampuan belajar, media digital, pembelajaran online

1. PENDAHULUAN

Penerapan social distancing telah diterapkan oleh pemerintah sebagai salah satu upaya pencegahan penyebaran *corona virus disease 19* (Covid-19) di Indonesia. Penerapan social distancing ini dilakukan di seluruh sektor kehidupan termasuk pada sektor pendidikan. Hal ini bertujuan untuk menanggulangi kasus penularan yang semakin tinggi. Pada sektor pendidikan sendiri, pemberlakuan system belajar jarak jauh dilakukan dengan menempuh mekanisme online atau daring (dalam jaringan) ataupun luring (luar jaringan). Dengan kata lain, pembelajaran harus tetap dilaksanakan meskipun dengan metode yang berbeda. Pada masa ini, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah pilihan yang tidak dapat dihindari, integrasi teknologi tampak begitu nyata pada sektor pendidikan di masa pandemi ini.

Pembelajaran daring yang telah berjalan selama lebih kurang 2 tahun memberikan beragam reaksi dari berbagai pihak, mulai dari guru, siswa, hingga orang tua. Meskipun kian populer, faktanya pembelajaran daring menimbulkan bermacam permasalahan mulai dari

gangguan jaringan internet hingga kelelahan sebagian anggota tubuh guru dan siswa. Andriani, Syaifullah, dan Kasriyati (2021) menyatakan bahwa penyelenggaraan pembelajaran daring seringkali menemui permasalahan yang berasal dari berbagai faktor seperti kondisi fisik dan psikis siswa, penyampaian materi dari guru, fasilitas penunjang, dan kualitas jaringan internet.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN 4) Pekanbaru merupakan sekolah setingkat menengah atas yang ada di daerah Pekanbaru tepatnya pada kelurahan Rumbai Barat kecamatan Rumbai. Madrasah ini berjarak 21 kilometer dari pusat kota Pekanbaru. Pada tahun akademik 2019/2020 dan 2020/2021 penyelenggaraan pembelajaran di MAN 4 ini juga dilaksanakan sesuai dengan peraturan pemerintah, yakni secara daring dengan memanfaatkan berbagai macam platform pembelajaran. Menurut hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran daring ini berjalan lancar walau meski menghadapi berbagai kendala di awal-awal masa peralihan. Namun, seiring berjalannya waktu, kendala-kendala tersebut dapat teratasi.

Setelah hampir 2 tahun pelaksanaan pembelajaran daring dilaksanakan, kini MAN 4 mulai menerapkan system pembelajaran *hybrid* di mana proses pembelajaran tatap muka terbatas dikombinasikan dengan pembelajaran daring dengan ketentuan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat. Saat ini, setiap rombongan belajar memiliki jadwal tatap muka terbatas sebanyak 2 X 45 menit per minggu. Sehingga pelaksanaan pembelajaran daring masih sangat mendominasi. Kebijakan ini tentunya sudah melalui berbagai pertimbangan yang sangat matang.

Menurut keterangan dari kepala Madrasah dan beberapa orang guru, pembelajaran daring yang dilaksanakan ini ternyata lama kelamaan menimbulkan dampak penurunan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh rasa jenuh para siswa dan menurunnya intensitas pendampingan orang tua. Sebagian siswa menyatakan bahwa pembelajaran daring membuat kualitas belajar mereka menurun karena bosan dengan keadaan lingkungan belajar yang itu-itu saja. Banyak hal terkait dengan topik pembelajaran yang belum tuntas dibahas sehingga menimbulkan kebingungan dan siswa tidak mampu menyampaikan aspirasinya secara aktif. Selain itu, kerja keras siswa untuk dapat mengikuti pelajaran dan dapat menyelesaikan tugas juga menurun karena suasana belajar yang kompetitif tidak dapat ditemui layaknya ketika belajar di dalam kelas.

Menurut Novianti, N. R (2011) Motivasi belajar dalam diri seseorang sejatinya dapat menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat untuk belajar. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk mencapai tujuan belajar seperti pemahaman materi dan pengembangan belajar. Dengan kata lain, motivasi belajar merupakan motor penggerak atau pendorong yang membuat seseorang tertarik untuk belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Rimbarizki, R. (2017), menyebutkan bahwa motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa seperti menjadi rendahnya keberhasilan dalam belajar. Hal ini tentu dapat membuat prestasi belajar siswa menjadi rendah. Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013), menambahkan bahwa setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Sementara itu, Hamalik (2004) menyatakan bahwa kemampuan belajar adalah “suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pemahan atau pengertian yang baru, adanya perubahan sikap dan kebiasaan, meningkatnya keterampilan baru, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani. Menurut Semiawa (2002), “kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang anak setelah memperoleh pelajaran. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf”.

Kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran yang disebabkan pada proses pembelajaran online ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam penyampaian pendapat dan pemikirannya, sehingga menyebabkan proses belajar yang membosankan. Apabila siswa mengalami kebosanan dalam belajar maka akan memperoleh ketidakmajuan atau bahkan penurunan dalam kemampuan belajarnya. Ketidakmampuan ini nantinya akan

berdampak pada hasil belajar yang tidak meningkat. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar karena motivasi belajar adalah hal penting dalam proses belajar. Ferismayanti (2020) menyatakan bahwa motivasi dalam belajar memiliki peran untuk menumbuhkan rasa senang, gairah, dan semangat untuk belajar. Sehingga, memberikan motivasi bagi siswa maupun guru dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini nantinya diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra.

Sebagai mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru dan siswa MAN 4 kota Pekanbaru. Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu:

1. Pembelajaran daring tidak lagi efektif.
2. Kreatifitas guru dalam mengembangkan materi ajar melalui platform pembelajaran digital mulai menurun.
3. Siswa merasa jenuh dengan situasi atau lingkungan rumah sebagai satu-satunya tempat belajar.
4. Motivasi belajar daring siswa menurun karena tidak adanya lingkungan belajar yang kompetitif.
5. Kemampuan belajar siswa tidak berkembang sehingga hasil belajar siswa menurun.

2. METODE

Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, sebuah solusi berupa kegiatan “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 4 Kota Pekanbaru” telah diberikan oleh tim dosen pelaksana kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar berbasis media digital siswa MAN 4 Pekanbaru. Kegiatan ini telah dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Pada tahap awal, tim pelaksana kegiatan melakukan koordinasi dengan kepala Madrasah untuk melakukan identifikasi permasalahan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Adapun kegiatan Sosialisasi ini dilaksanakan dalam beberapa langkah yang terdiri dari perencanaan, sosialisasi, dan evaluasi. Berikut adalah rincian dari masing-masing langkah kegiatan tersebut:

1. Perencanaan. Tahapan ini merupakan langkah awal dari kegiatan di mana tim pelaksana melakukan observasi dan mengidentifikasi permasalahan di sekolah mitra. Selanjutnya, kajian literature dilakukan untuk menemukan solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah mitra.
2. Sosialisasi. Tim pelaksana kegiatan memberikan sosialisasi berupa seminar kepada Siswa di MAN 4. Seminar berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital bagi siswa ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar tetap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi.
3. Evaluasi. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dari kegiatan seminar yang telah diberikan oleh tim pelaksana kepada siswa di sekolah mitra.

Kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan secara maksimal. Tim pelaksana kegiatan telah mendayagunakan pengetahuan dan keterampilan serta fasilitas yang ada dengan sebaik-baiknya. Sehingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini dapat dicapai secara optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa upaya peningkatan motivasi dan kemampuan belajar berbasis media digital di MAN 4 Pekanbaru ini telah dilaksanakan pada Tanggal 24 November 2021 MAN 4 kota Pekanbaru. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 24 siswa. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut berlangsung dengan mengikuti protokol Kesehatan dengan ketat. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua sesi. Yang pertama, tim pelaksana kegiatan memberikan seminar berupa perkembangan teknologi

khususnya media digital dalam dunia Pendidikan, bermacam-macam platform pembelajaran, manfaat dan juga dampak buruk dari media digital bagi penggunanya. Selanjutnya adalah pemberian motivasi bagi siswa dengan memberikan tips dan trik yang dapat diterapkan dalam belajar online sehingga siswa tetap mampu meningkatkan prestasi belajarnya.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Oleh Tim Pelaksana

Pemberian pre-test pada peserta menjadi kegiatan pembuka pada sesi pertama ini. Pemberian pre-test bertujuan untuk memperoleh data terkait dengan sikap awal peserta terkait dengan pembelajaran online dengan menggunakan media digital. Selanjutnya, kegiatan pemberian materi berupa perkembangan teknologi dan pengintegrasian teknologi dalam dunia Pendidikan oleh Herdi, S.Pd., M.Pd. Pada sesi ini, peserta kegiatan diberikan contoh bermacam-macam *learning platform* yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran online, manfaat dan dampak baik dari penggunaan media digital bagi peserta didik, dan dampak buruk yang dapat ditimbulkan bila media digital digunakan tidak semestinya. Diskusi dan tanya jawab juga mewarnai kegiatan pada sesi ini.

Antusiasme dan keseriusan peserta dalam mengikuti sesi pertama ini terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada pemateri. Pertanyaan yang paling dominan muncul ialah terkait dengan kegunaan dan dampak buruk media digital bagi penggunanya. Selain itu, pada sesi ini pemateri juga memberikan contoh tokoh-tokoh yang sukses berkarir dengan memanfaatkan media digital sebagai penunjang pekerjaannya.



Gambar 2. Pemberian Materi Terkait dengan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan pada sesi kedua adalah pemberian tips dan trik bagi peserta didik untuk senantiasa tertarik dalam mengikuti rangkaian pembelajaran online yang dilaksanakan. Sesi kedua ini dipandu oleh Refika Andriani., M.Pd. Tujuan dari pemberian tips dan trik ini adalah untuk memotivasi peserta didik sehingga terhindar dari rasa jenuh dan tetap bersemangat dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran online. Dengan demikian, prestasi belajar siswa tetap dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan meskipun dalam situasi belajar online. Adapun tips dan trik menyenangkan selama pembelajaran online yang diberikan oleh pemateri antara lain adalah dengan mengatur jadwal belajar, menanamkan mindset yang benar, menciptakan ruang belajar yang kondusif, belajar sambil mendengarkan music, membuat tantangan untuk diri sendiri, berdiskusi dengan rekan terkait dengan materi pembelajaran.

Bentuk evaluasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan adanya pemberian pre-test dan post test. Pre-test dan post-test diberikan dalam bentuk angket. Adapun tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mengukur sejauh mana kebermanfaatan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan terhadap mitra. Angket ini diberikan kepada sebanyak 24 peserta kegiatan.

Berdasarkan hasil analisis angket pre-test, maka dapat diketahui bahwa terdapat 12 (50 %) siswa merasa sangat jenuh dan 10 (41,7 %) siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran online yang telah mereka ikuti selama ini. Sementara itu, 2 (8,33 %) siswa masih bertahan dengan proses pembelajaran daring yang mereka ikuti. Selanjutnya, pada pernyataan yang menjelaskan tentang ketertarikan siswa dalam proses perkuliahan daring, didapati fakta bahwa 17 (70,8 %) siswa merasa tidak tertarik dan 4 (16,7 %) merasa sangat tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran online. Namun, masih ada sejumlah 3 (12,5 %) siswa yang masih merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran online.

Pada pernyataan yang ketiga terkait dengan pemanfaatan digital media sebagai alat komunikasi semata, sebanyak 18 (75 %) siswa menyatakan tidak setuju dan 1 (4,17 %) siswa menyatakan sangat tidak setuju. Sementara itu, 5 (20,8 %) siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan digital media hanya sebagai alat untuk berkomunikasi saja. Pada pernyataan selanjutnya berkenaan dengan media digital dapat membantu dalam proses belajar dan mengerjakan tugas, 13 (54,2 %) siswa menyatakan setuju dan 7 (29,2 %) siswa menyatakan sangat setuju. Sebaliknya, ada 4 (16,7 %) siswa yang merasa bahwa digital media tidak memberikan bantuan sama sekali terhadap proses pembelajaran dan penyelesaian tugas selama proses pembelajaran online.

Pada pernyataan selanjutnya di mana media digital digunakan secara maksimal oleh siswa untuk belajar, sebanyak 14 (58,3 %) siswa menyatakan tidak setuju dan 3 (12,5 %) siswa menyatakan sangat tidak setuju. Sementara itu, 5 (20,8 %) siswa menyatakan setuju dan 2 (8,33%) siswa menyatakan sangat setuju. Selanjutnya, pada pernyataan terkait dengan lingkungan belajar online yang mereka miliki terasa nyaman dan menyenangkan, sebanyak 13 (54,2 %) siswa memberikan respon tidak setuju dan sebanyak 7 (29,2 %) siswa memberikan respon sangat tidak setuju. Namun terdapat sebanyak 3 (12,5 %) siswa menyatakan setuju dan sisanya sebanyak 1 (4,17 %) siswa memberikan respon sangat setuju. Pada pernyataan angket terkait dengan adanya komunitas belajar online yang mendukung proses belajar siswa, sebanyak 17 (70,8 %) siswa menyebutkan bahwa mereka tidak setuju dan 3 (12,5 %) siswa menyatakan sangat tidak setuju. Sebaliknya, terdapat 4 (16,7 %) siswa yang menyatakan bahwa mereka memiliki komunitas belajar online yang mendukung proses pembelajaran online mereka. Berikut adalah sajian hasil analisis data angket pre-test tersebut.

Tabel 3. Hasil Pre-test Peserta Kegiatan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban								Total
		SS		S		TS		STS		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1	Saya merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran daring.	12	50	10	41,7	2	8,33	0	0	24

2	Saya merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran daring.	1	4,17	2	8,33	17	70,8	4	16,7	24
3	Saya menggunakan media digital hanya untuk kebutuhan berkomunikasi.	1	4,17	4	16,7	18	75	1	4,17	24
4	media digital membantu saya dalam belajar dan mengerjakan tugas.	7	29,2	13	54,2	4	16,7	0	0	24
5	Saya menggunakan media digital secara maksimal untuk belajar.	2	8,33	5	20,8	14	58,3	3	12,5	24
6	Lingkungan belajar online saya menyenangkan dan nyaman.	1	4,17	3	12,5	13	54,2	7	29,2	24
7	Saya memiliki komunitas belajar online yang mendukung proses belajar saya.	0	0	4	16,7	17	70,8	3	12,5	24

Berdasarkan hasil analisis angket tersebut, dapat diketahui bahwasannya fasilitas yang dimiliki oleh siswa untuk mendukung terlaksananya pembelajaran online sudah memadai. Siswa tidak lagi merasa asing dengan adanya digital media. Namun sayang, pemanfaatan digital media dalam proses pembelajaran online yang tidak maksimal oleh siswa menimbulkan rasa jenuh dalam proses belajar online dan cenderung tidak memberikan dukungan yang optimal bagi perkembangan proses belajar mereka. Hal ini menyebabkan motivasi dan kemampuan belajar siswa menjadi rendah.

Setelah mendapatkan materi terkait dengan perkembangan teknologi khususnya media digital dalam dunia Pendidikan beserta tips dan trik untuk mengatasi rasa jenuh dan rendahnya kemampuan belajar online siswa, maka siswa diberikan angket post-test. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kebermanfaatan kegiatan sosialisasi yang telah diberikan. Adapun jumlah pernyataan yang digunakan dalam angket post-test ini berjumlah delapan. Pernyataan pertama berkaitan dengan “siswa akan mengatasi rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran daring”. Pernyataan kedua “siswa merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran daring”. Yang ketiga pernyataan tersebut adalah “siswa akan menggunakan media digital hanya untuk kebutuhan berkomunikasi”. Pernyataan berikutnya berbunyi “Media digital membantu siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas”. Pernyataan yang kelima berkaitan dengan “siswa akan menggunakan media digital secara maksimal untuk belajar”. Selanjutnya “Siswa akan mengatur jadwal belajar online dengan menggunakan media digital semaksimal mungkin”. Kemudian, angket ketujuh berbunyi “siswa akan menciptakan lingkungan belajar online yang menyenangkan dan nyaman”. Terakhir, angket menggunakan pernyataan “Siswa akan membentuk komunitas belajar online yang mendukung proses belajar saya.”

Pada pernyataan pertama, terdapat 17 (70,8) siswa menyatakan sangat setuju dan sebanyak 6 (25 %) siswa menyatakan setuju akan mengatasi rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran online. Namun, masih terdapat 1 (4,17 %) siswa yang masih belum memiliki keinginan untuk mengatasi rasa jenuhnya dalam mengikuti proses pembelajaran online. Selanjutnya, diperoleh data sebanyak 12 (50 %) siswa memberikan respon setuju dan sebanyak 8 (33,3 %) siswa memberikan respon sangat setuju terhadap pernyataan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran online. Sebaliknya, masih terdapat sejumlah 4 (16,7 %) siswa yang masih tidak tertarik untuk kembali mengikuti proses pembelajaran online.

Pada pernyataan ketiga, sebanyak 19 (79,2 %) siswa memberikan tanggapan tidak setuju dan 4 (16,7) siswa memberikan tanggapan sangat tidak setuju. Sebaliknya, terdapat 1 (4,17 %) siswa memberikan tanggapan setuju. Pada pernyataan terkait keberadaan media

digital membantu siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, terdapat 13 (54,2 %) siswa memberikan respon sangat setuju dan 10 (41,7 %) siswa memberikan respon setuju. Selebihnya, terdapat 1 (4,17 %) siswa memberikan respon tidak setuju.

Selanjutnya, 15 (62,5 %) siswa menyatakan sangat setuju dan 9 (37,5 %) siswa menyatakan setuju akan menggunakan media digital secara maksimal untuk belajar online. Sementara itu, tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju ataupun sangat tidak setuju. Selanjutnya, untuk meningkatkan motivasi belajar online, sebanyak 15 (62,5 %) siswa memberikan tanggapan sangat setuju dan 9 (37,5 %) siswa menyatakan setuju untuk akan mengatur jadwal belajar online dengan menggunakan media digital semaksimal mungkin. Pada pernyataan ini, tidak ada siswa yang memberikan respon tidak setuju ataupun sangat tidak setuju.

Pada pernyataan ketujuh terkait dengan lingkungan belajar online, sebanyak 15 (62,5 %) siswa memberikan respon setuju dan 8 (33,3 %) siswa memberikan respon sangat setuju untuk menciptakan lingkungan belajar online yang menyenangkan dan nyaman sehingga dapat memotivasi siswa tersebut untuk mengikuti belajar online. Sebaliknya, terdapat 1 (4,17 %) siswa yang memberikan respon tidak setuju. Pada pernyataan terakhir, terdapat 15 (62,5 %) siswa memberikan respon setuju dan 6 (25 %) siswa memberikan respon sangat setuju untuk membentuk komunitas belajar online yang mendukung proses proses belajar. Namun, masih terdapat 2 (8,33 %) siswa yang memberikan respon tidak setuju dan 1 (4,17 %) siswa memberikan respon sangat tidak setuju. Data hasil analisis tersebut tersaji dalam table di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Post-Test Peserta Kegiatan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban								Total
		SS		S		TS		STS		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1	Saya akan mengatasi rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran daring.	17	70,8	6	25	1	4,17	0	0	24
2	Saya merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran daring.	8	33,3	12	50	2	8,33	2	8,33	24
3	Saya akan menggunakan media digital hanya untuk kebutuhan berkomunikasi.	0	0	1	4,17	19	79,2	4	16,7	24
4	Media digital membantu saya dalam belajar dan mengerjakan tugas.	13	54,2	10	41,7	1	4,17	0	0	24
5	Saya akan menggunakan media digital secara maksimal untuk belajar.	15	62,5	9	37,5	0	0	0	0	24
6	Saya akan mengatur jadwal belajar online dengan menggunakan media digital semaksimal mungkin.	15	62,5	9	37,5	0	0	0	0	24
7	Saya akan menciptakan lingkungan belajar online yang menyenangkan dan nyaman.	8	33,3	15	62,5	1	4,17	0	0	24
8	Saya akan membentuk komunitas belajar online yang mendukung proses belajar saya.	6	25	15	62,5	2	8,33	1	4,17	24

Berdasarkan hasil analisis data angket post-test dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan materi terkait pemanfaatan media digital dalam dunia Pendidikan dan tips serta trik untuk tetap semangat mengikuti perkuliahan online siswa memiliki keingan yang besar untuk memperbaiki sikap dan memaksimalkan penggunaan media digital untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh dalam proses belajar.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan hal-hal antara lain:

1. Dalam mengikuti pembelajaran online dengan memanfaatkan media digital selama masa pandemi, motivasi belajar siswa hendaknya menjadi perhatian yang serius dari berbagai pihak khususnya sekolah sebagai penyelenggara Pendidikan.
2. Kejenuhan yang timbul akibat tidak adanya interaksi sosial antara guru dan siswa, dan siswa dengan sesama siswa membuat motivasi belajar menurun dan mengakibatkan penurunan kemampuan belajar.
3. Setelah mendapatkan materi terkait dengan pembelajaran dengan media digital beserta tips dan trik yang dapat diaplikasikan, motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran online meningkat.
4. Dengan meingkatkan motivasi belajar siswa, maka diharapkan kemampuan belajar siswa juga akan meningkat.

5. SARAN

Untuk kegiatan selanjutnya, tim pelaksana kegiatan menyarankan adanya sebuah kegiatan pengabdian yang diberikan pada guru terkait dengan pengelolaan hybrid learning untuk menarik dan memotivasi minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya kegiatan pengabdian ini tidak terlepas dari adanya dukungan-dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, tim pelaksana mengucapkan terima kasih pada Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning Pekanbaru sebagai salah satu pihak yang mendanai kegiatan ini secara penuh. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan pada pimpinan dan tim Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lancang Kuning yang telah menyelenggarakan program pengabdian masyarakat di Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriani, R., & Kasriyati, D. (2020, April). Android Apps in EFL Classroom Environment: Improving Students' Learning Outcomes in Translation. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 469, No. 1, p. 012060). IOP Publishing.
- [2] Andriani, R., Syaifullah, S., & Kasriyati, D. (2021). Online Learning in Pandemic Covid-19. *ELT-Lectura*, 8(2), 148-156.
- [3] Conny, Semiawan. 2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Anak Dini. Jakarta: PT. Prehallindo.
- [4] Ferismayanti. 2020. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. Retrieved from: <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/>

- [5] Hamalik, Oemar. 2004. Kemampuan Belajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [6] Novianti, N. R. (2011). Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MIPA. Edisi khusus, 1*, 158-166.
- [7] Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+ PLUS UNESA*, 6 (2).
- [8] Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2)