

PENGUNAAN BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI MENDESAIN KELSA VII 4 SMP NEGERI 7 PADANG

Jusratul Aulia¹, Yusron Wikarya²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: jusratulaulai@gmail.com

Submitted: 2026-01-19

Accepted: 2026-01-23

Published: 2026-06-02

DOI: 10.24036/stjiae.v14i3.137423

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan Pencapaian belajar siswa dalam materi mendesain Seni Budaya melalui penerapan bahan ajar digital di kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang. Latar belakang penelitian adalah kurangnya motivasi siswa dan hasil belajar mereka, yang tampak dari partisipasi pasif, kebosanan, dan pencapaian nilai KKM. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus mencakup empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 orang siswa dari Kelas VII.4. Data diperoleh melalui metode dokumentasi, kuesioner motivasi, observasi, serta tes pengetahuan dan keterampilan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji-t berpasangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar digital secara signifikan efektif dalam meningkatkan baik motivasi maupun prestasi akademik peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar digital efektif dalam mendongkrak motivasi dan capaian belajar siswa untuk materi desain. Efektivitas ini tampak dari lonjakan motivasi dari 64% menjadi 87% dan hasil belajar dari ketuntasan 59,37% (rata-rata 78,96) menjadi 93,75% (rata-rata 87,78) antara Siklus I dan II. Peningkatan yang signifikan ini telah dibuktikan melalui uji hipotesis.

Kata kunci : *Bahan ajar digital, Motivasi belajar, Hasil belajar, Mendesain, Seni Budaya, PTK.*



Pendahuluan

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengubah banyak hal, termasuk pendidikan. Pada era abad ke-21 ini, pendidikan mengharuskan guru untuk menyiapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dengan fokus yang bergeser dari guru kepada siswa. Dalam situasi seperti ini, peran guru sangat penting karena mereka tidak hanya bertugas menyampaikan informasi tetapi juga membantu dan mendorong proses pembelajaran yang efektif. Menurut Assyari., dkk, (2020:27) Fungsi belajar sangat penting untuk proses belajar, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan atau nilai sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan guru. Nilai-nilai ini digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran, menentukan kenaikan kelas, dan memberikan motivasi untuk lulus. Menurut Uno (2017: 23) menggambarkan motivasi sebagai dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar seseorang, yang ditunjukkan oleh hasrat, minat, kebutuhan, harapan, dan cita-cita, serta penghargaan dan penghormatan. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan merasa percaya diri dan terdorong untuk aktif mengikuti pelajaran, sehingga mereka lebih antusias dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya motivasi ini tidak hanya memengaruhi semangat belajar di kelas, tetapi juga berdampak langsung pada capaian akademik siswa.



Gambar 1. Suasana Kelas
(sumber: Jusratul Aulia, 2025)

Tergambarkan fenomena yang terjadi di dalam kelas, rendahnya motivasi siswa tampak dari beberapa perilaku seperti mengantuk, rasa bosan, sikap pasif. Ada banyak alasan untuk hal ini, seperti pembelajaran satu arah, sedikit interaksi, kurangnya penggunaan media visual, tidak peduli dengan tugas, dan kelalaian selama proses belajar. Kondisi tersebut menjadi penghambat utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang statis dengan hasil akademik yang lemah. Akibatnya, hasil belajar siswa sering kali belum mencapai standar KKM. Menurut Syahputra (2020:27) Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan yang menguntungkan, seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman yang lebih baik,

pengembangan keterampilan, perspektif baru, dan peningkatan harga diri. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif membuat mereka masih dominan menggunakan bahan cetak sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini menjadi penyebab kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan belajar siswa di era sekarang, sehingga motivasi siswa dalam proses pembelajaran belum dapat terwujud secara optimal.

Tabel 1. Data hasil belajar UH pembelajaran seni rupa 2024/2025

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tidak Tuntas	%	Tuntas	%
1.	VII.4	32	80	31	96,9%	1	3,1%
2.	VII.5	32	80	29	90,6%	3	9,4%

Sumber: Hasil Nilai PH di kelas VII.4 dan VII.5 2024/2025

Faktor yang diduga memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kapasitas guru dalam menggunakan teknologi digital ke dalam pembelajaran, di mana pengembangan dan pemanfaatan teknologi berbasis digital belum mencapai tingkat optimal. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif membuat mereka masih dominan menggunakan bahan cetak sebagai sumber belajar utama. Metode ceramah yang terus-menerus digunakan oleh guru juga tidak sesuai dengan karakteristik generasi sekarang yang membutuhkan pembelajaran lebih interaktif dan visual. Cara pembelajaran ini menyebabkan siswa mengantuk, bosan, dan tidak aktif di kelas. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak mampu membangkitkan semangat belajar siswa setinggi mungkin.

Penggunaan bahan ajar digital adalah cara untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi dan hasil belajar seni budaya. Menurut Munir (2019:69), bahan ajar digital mencakup semua materi pembelajaran yang disajikan secara digital. Materi ini dapat diakses dan digunakan oleh peserta didik melalui berbagai perangkat elektronik, misalnya komputer, tablet, maupun telepon pintar. Bahan ajar digital mempresentasikan materi pembelajaran dalam format audio-visual, game quis, materi digital yang dinamis, sehingga lebih dari sekadar tayangan pasif. Dengan kehadiran berbasis digital dalam proses pembelajaran menjadikannya sebuah bahan ajar digital yang efektif dan interaktif, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, proyektor, atau ponsel, guna mendukung tercapainya tujuan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2012:2), PTK merupakan suatu penelitian yang menjukan hubungan sebab-akibat dari suatu perlakuan yang diberikan. Metode ini juga mendeskripsikan segala hal yang terjadi suatu perlakuan, serta menguraikan keseluruhan proses mulai dari awal intervensi hingga dampak yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan bahan ajar digital yang dibuat oleh peneliti dan guru seni budaya untuk melakukan penelitian tindakan

kelas. penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang mengikuti desain model kemmis dan taggart sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2012:7)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Padang, khususnya pada kelas VII.4. Lokasi sekolah berada di Jalan S. Parman, Kelurahan Lolong Belati, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa yang tergabung dalam kelas tersebut.

Kegiatan penelitian berlangsung pada bulan November dalam tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaannya diselarskan dengan kalender akademik sekolah serta disesuaikan dengan program pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi desain yang diajarkan di kelas VII.4.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Nilai pra-siklus dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar rata-rata materi mendesain, data diperoleh dari siswa kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang. (1) Tingkat pemahaman siswa tentang materi mendesain setelah mengerjakan soal dimana terlihat ketindakan ketuntasan sebanyak 27 siswa dari 32 orang siswa, (2) siswa belum termotivasi pada materi mendesain. (3) standar ketuntasan minimal (KKM) tidak tercapai oleh hasil belajar siswa.

Siswa yang telah menyelesaikan hasil belajar sebanyak 5 (15,6%) dan siswa yang belum menyelesaikannya sebanyak 27 (84,4%). Ini menunjukkan bahwa hasil belajar seni rupa belum mencapai tingkat ketuntasan minimal 80.

Siklus I

Motivasi belajar

Berdasarkan data angket, sebagian besar perseta menunjukan kategori sedang pada beberapa aspek motivasi. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar berada 69% (sedang). Dorongan dan keinginan dalam belajar serta harapan untuk masa depan masing-masing mencapai 57% (sedang). Sementara itu, aspek penghargaan dalam belajar mencatat persentase tertinggi, yaitu 75% (tinggi). Kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh 67% (sedang).

Tabel 2. penilaian motivasi siklus I

Aspek Motivasi	Skor	Total Skor	Presentase	Kriteria
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	333	15x32=480	69%	Sedang
Adanya rangsangan dan ketertarikan dalam belajar	364	20x32=640	57%	Sedang
Adanya harapan dan target hidup yang ingin digapai di kemudian hari	276	15x32=480	57%	Sedang
Adanya penghargaan dalam belajar	478	20x32=640	75%	Tinggi

Pembelajaran dapat dioptimalkan dengan menyertakan aktivitas yang menarik	432	20x32=640	67%	Sedang
Tersediannya lingkungan yang mendukung selama proses belajar berlangsung	182	10x32=320	57%	Sedang

Sumber: hasil motivasi siklus I

Hasil belajar.

Dari 32 siswa yang mengikuti ujian, sebanyak 19 orang telah mencapai ketuntasan belajar (59,37%), sementara 13 orang lainnya belum tuntas (40,63%). Pencapaian ini menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 78,96% berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah sebesar 80. Dapat disimpulkan sebesar 40,63% siswa belum mampu memahami mendesain dengan baik karena tidak mencapai KKM 80 yang telah diterapkan sekolah.

Siklus II

Motivasi belajar

Tabel 3. penilaian motivasi siklus II

Aspek Motivasi	Skor	Total Skor	Presentase	Kriteria
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	414	15x32=480	86%	Sedang
Adanya rangsangan dan ketertarikan dalam belajar	564	20x32=640	88%	Sedang
Adanya harapan dan target hidup yang ingin dicapai di kemudian hari	389	15x32=480	57%	Sedang
Adanya penghargaan dalam belajar	557	20x32=640	75%	Tinggi
Pembelajaran dapat dioptimalkan dengan menyertakan aktivitas yang menarik	573	20x32=640	67%	Sedang
Tersediannya lingkungan yang mendukung selama proses belajar berlangsung	299	10x32=320	57%	Sedang

Sumber: hasil motivasi siklus II

Berdasarkan informasi yang disajikan dalam tabel, terlihat bahwa respons kuisioner pada semua indikator motivasi belajar berada kategori sangat tinggi. Secara lebih rinci, hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan belajar memperoleh 85%. Kemudian, dorongan dan keinginan dalam proses belajar mencapai 88%. Sementara itu, aspek harapan serta cita-cita untuk masa depan mencapai 87%, dan komponen penghargaan dalam belajar juga memperoleh persentase sebesar 88%.

Hasil belajar

Tabel 4. Data Hasil Belajar

No.	Tahap	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Rata-rata
1.	Pra siklus	5	15,63%	27	84,4%	52,03%
2.	Siklus I	19	59,37%	13	40,63%	78,96%
3.	Siklus II	30	93,75%	2	6,25%	87,78%

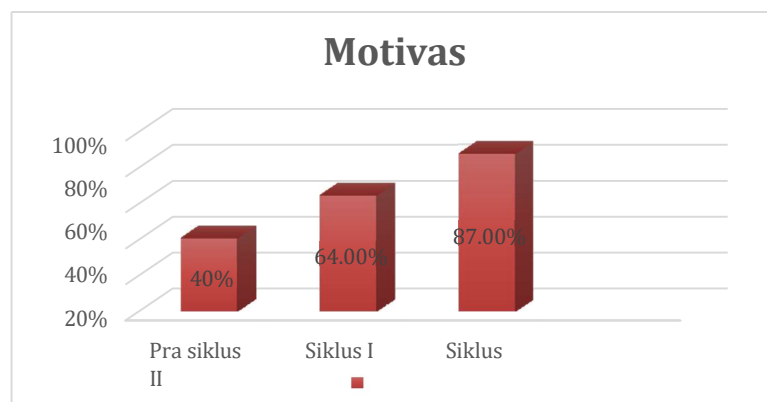
Sumber: hasil belajar tiap siklus

Hasil pembelajaran siswa pada materi mendesain dalam mata pelajaran seni budaya menunjukan peningkatan serta diterapkan bahan ajar digital. Pada tahap (pra-siklus), persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 15,63% atau 5 siswa. Sementara 84,4% atau 27 siswa lainnya belum tuntas. Kemudian. Pada pelaksanaan siklus pertama, terjadi peningkatan menjadi 59,37% siswa yang tuntas (19 siswa) dan 40,63% (13 siswa) belum tuntas. Pada siklus kedua, capaian ketuntasan meningkat signifikan menjadi 93,75% (30 siswa), dengan sisa 6,25% (2 siswa) yang belum tuntas mencapai ketuntasan.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Memanfaatkan Bahan Ajar Digital

Untuk mendorong minat siswa dalam belajar, Uno (2017:23) mengidentifikasi ciri-ciri motivasi belajar yang mencakup: (1) keinginan kuat untuk meraih keberhasilan, (2) didorong internal untuk terus belajar, (3) aspirasi dan harapan akan masa depan, (4) rasa apresiasi terhadap proses belajar, (5) penyajian aktivitas pembelajaran yang menarik, serta (6) tersedianya lingkungan belajar yang mendukung dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berhasil menggunakan motivasi belajar siswa secara bertahap pada setiap siklusnya.



Gambar 2. hasil motivasi tiap siklus

Peningkatan motivasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan bahan ajar digital pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan perkembangan motivasi belajar siswa. Pada observasi awal (pra-siklus), tingkat motivasi siswa tercatat masih rendah, yaitu sebesar 40%. Selanjutnya, setelah

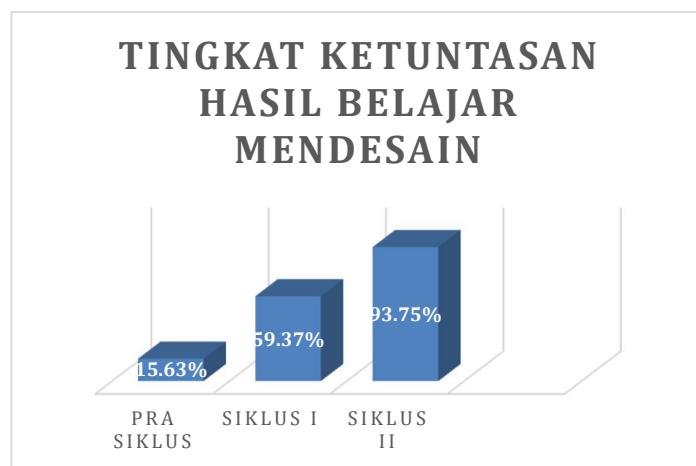
dilaksanakan tindakan pada siklus I, persentase motivasi siswa mengalami peningkatan menjadi 64% yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, di mana motivasi siswa mencapai 87% atau tergolong dalam kriteria sangat tinggi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terjadi kemajuan sebesar 24% dari tahap pra-siklus ke siklus I, dan peningkatan sebesar 23% dari siklus I ke siklus II. Temuan mengenai peningkatan motivasi belajar melalui media digital ini sejalan dengan hasil penelitian Muhammad (2017) yang membuktikan efektivitas penggunaan buku digital berbasis android. Peningkatan motivasi menggunakan digital telah dibuktikan oleh ramadhani (2025) dengan media pembelajaran wordwall. Begitu juga dengan Aisyah Siti (2013) juga telah membuktikan peningkatan motivasi belajar siswa .

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Uno (2017:23) mengemukakan sejumlah indikator, di antaranya: (1) adanya hasrat serta keinginan untuk mencapai keberhasilan, (2) semangat dan kemauan dalam melakukan kegiatan belajar, (3) cita-cita dan harapan akan masa depan, (4) penghargaan terhadap proses pembelajaran, (5) penyelenggaraan aktivitas belajar yang menarik minat, serta (6) tersedianya lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat belajar dengan maksimal.

Dukungan dari bahan ajar digital, sebagaimana dijelaskan Yuberti (2014), dapat memusatkan perhatian pada kemampuan individu setiap siswa. Pada dasarnya, setiap siswa memiliki potensi yang unik, dan dengan motivasi yang tepat untuk belajar secara antusias, mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berpotensi meningkatkan motivasi siswa di kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang

Peningkatan Hasil Pembelajaran Siswa Dengan Bantuan Bahan Ajar Digital

Menurut Sudjana (2013:5), suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika pelaksanaannya sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa mustahil memperoleh capaian belajar dan kompetensi yang ditargetkan tanpa melalui suatu proses. Hal ini dapat diamati pada siswa kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang, yang nilai belajarnya telah melampaui KKM sebesar 80. Fakta ini mengindikasikan bahwa penerapan bahan ajar digital mampu mendorong motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa.



Gambar 3. grafik ketuntasan hasil belajar untuk setiap siklus

Berdasarkan data pembelajaran, penggunaan materi ajar digital terbukti efektif dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan hasil belajar sebesar 15,63% dari pra-siklus, pada siklus I ketuntasan sebesar 59,37% dan siklus II sebesar 93,75%. Temuan ini menguatkan bukti bahwa pemanfaatan sumber belajar digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mendesain dalam mata pelajaran Seni Budaya di kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang. Penelitian pendukung oleh Annisa (2022) mengungkapkan bahwa platform digital Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Demikian dengan penelitian yang dilakukan oleh Annajati (2023), capaian belajar siswa juga dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media Google Slide.

Simpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dalam materi mendesain dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII.4 SMP Negeri 7 Padang pada mata pelajaran Seni Budaya. Data penelitian membuktikan keefektifan bahan ajar digital sebagai metode alternatif dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dari kenaikan motivasi belajar siswa dari 64% di Siklus I menjadi 87% di Siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 59,37% menjadi 93,75% pada Siklus II.

Referensi

- Aisyah, S., Yusron Wikarya, M. P., & Zubaidah, M. P. 2013. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 3 Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Model Examples Non Examples Di SMP Negeri 12 Padang. Universitas Negeri Padang.
- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis google slide pada materi seni rupa tiga dimensi kelas x sma negeri 8 mukomuko. *Sumber*, 7(10), 77-7.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94.
- Arikunto, S., & Supardi, S. &. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assyari, A., Hidayat, S., & Pratiwi, W. 2020. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Propesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah*. Bandung: CV ALFABETA. Cetakan ke-5
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2017). Penggunaan digital book berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab. *Pedagogia*, 15(2), 170-182.
- Munir. 2019. *Pembelajaran Digital*, II. ALFABETA
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Sudjana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Syahputra. (2020). *Snowball Throming Tingkat Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Uno, H. B. 2017. *Motivasi dan pembelajaran*. Penerbit Universitas Indonesia UI-Press.