

KONTRIBUSI METODE “ICT PROJECT” DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Studi Kasus Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen Gunungkidul Pada Semester Genap T.A. 2014/2015)

THE CONTRIBUTION OF ICT PROJECT FOR IMPROVING STUDENTS’S MOTIVATION

Oleh: Mustamid, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY, email:mustamid@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kontribusi penerapan metode *ICT project* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*). Subyek penelitian adalah murid-murid yang terlibat dalam kegiatan *ICT project*, guru, kepala sekolah, dan karyawan. Sedangkan obyek penelitian adalah kontribusi penerapan metode *ICT project* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data-data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *ICT project* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen pada semester genap Tahun Ajaran 2014/2015 memberikan kontribusi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan indikator kondisi motivasi siswa berupa *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan) yang tinggi dan positif selama pembelajaran. Selain berkontribusi meningkatkan motivasi siswa, penerapan *ICT project* juga memberikan murid-murid bekal keahlian/*skills* manusia abad 21 berupa kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), kemampuan memanfaatkan ICT (*use of ICT for learning*), dan kemampuan berkomunikasi (*skilled communication*).

Kata kunci: *ICT project*, motivasi belajar, hasil penerapan.

Abstract

This research aims to describe the contribution of ICT project methode for enhancing/improving student’s motivation in English learning in SMA Pembangunan 4 Playen on second periode of 2014/2015. This was qualitative research using case study methode. Subject of research was students joining the activity of ICT project, teachers, head office, and official employee. Object of research was the contribution of implementing ICT project for improving student’s motivation. Dates were collected using interview, obseravation, and documentation methode. These collected dates were analyzed using Mathew B. Milles and A. Michael Huberman’s model named interactive model. The result of research show that implementation of ICT project in English learning in SMA Pembangunan 4 Playen could improve students motivation. It was proven by indicators of students condition those are attention, relevance, confidence, and satisfaction, ICT project. All of them were positive and rising. The result of ICT project implementation also gave 21 century humans skills to students those are collaboration, use of ICT for learning, and skilled communication.

Keywords: ICT project, motivation, result of implementation.

PENDAHULUAN

Mengingat betapa penting dan besarnya kontribusi pendidikan bagi kemajuan suatu negara, pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia yang wajib dipenuhi dan diperhatikan oleh pemerintah. Setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status ekonomi, suku, etnis, agama, dan gender.

Pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan akan membuat warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup (*life skills*) sehingga mendorong tegaknya pembangunan manusia seutuhnya serta masyarakat madani dan modern yang menjiwai nilai-nilai Pancasila, sebagaimana yang telah diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Renstra Kemdikbud 2010-2014, 2013: 1).

SMA Pembangunan 4 Playen sebagai salah satu sekolah swasta di bawah naungan Lembaga Pendidikan (LP) Ma'arif Nahdlatul Ulama (NU) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan sekolah yang didirikan untuk turut serta berkontribusi dalam pemenuhan hak pendidikan dan merealisasikan tujuan pendidikan sebagaimana digariskan oleh Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 bagi putra putri bangsa di wilayah Playen Gunungkidul dan sekitarnya. Sekolah ini merupakan sekolah sederhana di pinggiran kota Wonosari, tepatnya berada di dusun Jatisari desa Playen Kecamatan Playen Kabupaten Gunungkidul. Kurikulum yang diajarkan di SMA Pembangunan 4 Playen adalah perpaduan antara kurikulum Pendidikan Nasional (Diknas), Departemen Agama (Depag), dan LP Ma'arif Nahdlatul Ulama.

Awalnya, SMA Pembangunan 4 Playen didirikan pada tahun 1979 oleh salah satu tokoh organisasi Nahdhatul Ulama (NU) di Gunungkidul bernama R.H. Suwardiyono, B.A.. Sekolah ini bisa dikatakan mengalami pasang surut. Sekitar kurun waktu 1984-1990, sekolah ini mengalami masa kejayaannya. Hal ini dibuktikan dengan jumlah kelas yang mencapai 15 kelas dengan rata-rata 15 murid setiap kelasnya. Namun sejak tahun 1993 sampai sekarang, murid-murid di sekolah ini semakin menurun jumlahnya. Masa kejayaan SMA Pembangunan 4 Playen pun semakin sirna. Total murid yang terdaftar di SMA Pembangunan 4 Playen sekarang tinggal 58 anak.

Sementara itu, kondisi bangunan, sarana prasarana, dan fasilitas di SMA Pembangunan 4 Playen pun bisa dikatakan kurang ideal dan representatif. Beberapa ruang kelas sudah tidak bisa dimanfaatkan. Fasilitas perpustakaan hanya seadanya dengan buku yang jauh dari kata memadai. Selain itu, sekolah ini hanya memiliki sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berupa satu buah laptop dan proyektor. Laboratorium komputer dan jaringan internet yang di sekolah-sekolah lain merupakan suatu hal yang wajib ada, tidak ditemukan di sekolah ini. Oleh karena itu, sangat jarang ditemui pembelajaran dengan memanfaatkan TIK di

sekolah ini. Keadaan demikian menjadikan sekolah ini semakin terbelakang dan turut serta menjadi penyebab menurunnya kuantitas dan kualitas murid di SMA Pembangunan 4 Playen.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan dan hasil wawancara pada Minggu ketiga bulan November 2014 kepada Ibu Betty selaku pengajar bahasa Inggris di sekolah ini, peneliti mendapatkan informasi mengenai kondisi murid-murid di SMA 4 Pembangunan Playen yang perlu penanganan dan perhatian khusus dibanding murid-murid pada umumnya di sekolah lain. Mayoritas siswa di sekolah ini menurut Ibu Betty merupakan anak yang memerlukan pendekatan dan perlakuan khusus. Beberapa siswa berasal dari keluarga kurang mampu dan kebanyakan merupakan anak yang dalam bahasa masyarakat umum dikatakan sebagai anak yang "nakal". Sebagian besar (90%) murid yang belajar di SMA Pembangunan Playen ini merupakan murid pindahan dari sekolah lain atau murid yang sudah beberapa waktu lamanya tidak merasakan bangku sekolah.

Murid-murid tidak mempunyai motivasi untuk berangkat ke sekolah dan mengikuti pelajaran. Mereka berangkat ke sekolah hanya karena ingin berkumpul dengan teman-teman, menjaga status "pelajar" yang disandang, atau demi menghindar dari kemarahan orang tua. Pada setiap harinya, total murid dari kelas X sampai XII yang datang ke sekolah maksimal hanya 15 sampai 20 murid. Dari beberapa murid yang datang ke sekolah tersebut, tidak semuanya mau masuk kelas dan mengikuti pembelajaran. Murid-murid sangat terbiasa bolos sekolah dan lebih memilih *nongkrong* di warung depan sekolah. Oleh karena itu, sering kali ditemukan kondisi di mana kelas yang seharusnya diisi 10 anak, hanya dihadiri sekitar 4 sampai 6 anak saja. Bahkan, biasa terjadi pula pelajaran tertentu yang tidak dihadiri murid sama sekali.

Melihat kenyataan seperti itu, ibu Betty yang sejak tahun 2011 ditugaskan mengajar bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen tergugah hatinya untuk paling tidak mengurai salah satu benang kusut masalah di sekolah ini. Ibu Betty ingin murid-murid di SMA

Pembangunan 4 Playen ini, meskipun bisa dikatakan hanya mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya di sekolah lain, tapi mereka tetap mempunyai motivasi belajar dan mampu membawa pulang hasil belajar atau *skill* yang didapatkan selama di sekolah. Oleh karena itu, sejak tahun 2013 lalu, ibu Betty mencoba mengembangkan metode pembelajaran bernama *ICT project*.

Sebelum menggunakan metode *ICT project*, ibu Betty sudah mencoba berbagai metode dan media pembelajaran untuk membuat murid-murid termotivasi dan rajin berangkat ke sekolah mengikuti pelajaran bahasa Inggris yang beliau ajar. Beliau pernah mengajar dengan metode ceramah yang diberi variasi kegiatan *listening*, dan *game scrabble*. Namun hasilnya kurang memuaskan. Murid-murid masih sering bolos dan tidak konsisten berangkat ke sekolah mengikuti pelajaran bahasa Inggris. Sejak diterapkannya *ICT project* dalam pembelajarannya, murid-murid bisa konsisten berangkat dan mengikuti pelajaran bahasa Inggris.

Metode pembelajaran *ICT project* yang dikembangkan oleh ibu Betty merupakan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang sedikit diberi inovasi. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) menurut Thomas (2000) dalam Made Wena (2009: 145) merupakan strategi pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat memberi peluang pada peserta didik untuk bekerja mengkonstruksi tugas yang diberikan guru yang puncaknya dapat menghasilkan suatu produk hasil karya peserta didik.

Adapun inovasi dari Ibu Betty dalam implementasi metode pembelajaran berbasis proyek di SMA Pembangunan 4 Playen adalah dengan menambahkan unsur ICT (*Information and Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam pelaksanaan proyeknya. Bahkan bisa dikatakan,

ICT di sini menjadi unsur penting dalam proyek karena siswa selama mengerjakan proyek selalu memanfaatkan ICT dan dituntut menghasilkan produk berbasis ICT.

ICT project diawali dengan tahap pendahuluan yang berisi (1) orientasi, (2) menentukan tema, (3) menentukan lokasi *field trip*, dan (4) pembentukan kelompok dan *Job distribution*. Tahap berikutnya adalah pengembangan proyek yang berisi kegiatan (1) membuat daftar informasi yang dibutuhkan, (2) menggali informasi seputar tema, dan (3) menggali informasi di lapangan/*field trip*. Selanjutnya tahap terakhir *ICT project* diisi dengan kegiatan (1) merencanakan produk/proyek akhir, (2) membuat produk/proyek akhir, (3) mengumpulkan dan mempresentasikan produk, dan diakhiri (4) refleksi dan evaluasi.

Yang menarik dan membedakan *ICT project* dengan PBP (Pembelajaran Berbasis Proyek) pada umumnya adalah adanya kegiatan *field trip* dan pembuatan produk berbasis ICT. Siswa diminta untuk membuat produk berbasis ICT berupa video yang dibuat menggunakan *software Photostory 3 for Windows* dari *Microsoft*.

Harapan diterapkannya metode *ICT project* ini selain membuat siswa mampu menghasilkan karya berbasis ICT sebagaimana disebut di atas, juga membuat siswa bisa menjadi lebih aktif, termotivasi, meningkat hasil belajarnya, dan memiliki bekal keahlian (*skill*) untuk menghadapi tantangan abad 21. Bekal keahlian manusia abad 21 sebagaimana dijelaskan *student work rubrik* dari *Microsoft Partner in Learning 21st Century Learning Desain* (2014: 2) meliputi: (1) kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), (2) kemampuan mengkonstruksi pengetahuan (*knowledge construction*), (3) kemampuan menyelesaikan masalah dan berinovasi di kehidupan nyata (*real-world problem-solving and innovation*), (4) kemampuan memanfaatkan ICT (*use of ICT for learning*), (5) kemampuan berkomunikasi (*skilled communication*), dan (6) kemampuan mengatur diri (*self-regulation*).

Hasil penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan hasil belajar biologi siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotriknya. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebesar 58,88 %. Namun setelah siklus I dan siklus II berlangsung, diperoleh data hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu prosentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 73,35 % dan pada siklus II sebesar 83,04 % (Lilik Nurhayati, 2010: 6).

Penelitian ini ingin mengidentifikasi dan mengetahui bagaimana kontribusi penerapan metode *ICT project* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman yang mendalam tentang metode pembelajaran *ICT project* yang merupakan inovasi dari metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Selain itu, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran, bahan referensi dan sumber data mengenai kondisi motivasi belajar siswa, dan dijadikan pedoman untuk merancang dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Jenis, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pembangunan 4 Playen yang beralamat di desa Playen Kecamatan Playen Kabupaten Gunungkidul. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan sejak Minggu ketiga bulan November 2014 sampai Minggu ketiga bulan Februari 2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Pembangunan 4 Playen mulai dari kelas X sampai kelas XII yang turut berpartisipasi dalam *ICT project*. Siswa yang

diikutsertakan dan terlibat dalam *ICT project* menjadi subjek utama karena mereka adalah subjek yang ingin peneliti teliti terkait motivasi belajarnya sebagai kontribusi penerapan metode *ICT project*. Subjek dipilih sesuai kebutuhan (*Sampling Purposive*) dan secara random.

Adapun objek atau sasaran yang akan diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada kajian terhadap kontribusi pelaksanaan metode *ICT project* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Pembangunan 4 Playen tahun ajaran 2014/2015.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara bebas terpimpin. Wawancara bebas terpimpin yaitu cara mengajukan pertanyaan yang dikemukakan bebas, artinya pertanyaan tidak terpaku pada pedoman wawancara tentang masalah-masalah pokok dalam penelitian kemudian dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan (Sutrisno Hadi, 1994: 207). Dalam melakukan wawancara ini, pewawancara membawa pedoman pertanyaan yang berisi daftar pertanyaan sesuai dengan data yang dibutuhkan.

Terwawancara atau responden dipilih sesuai kebutuhan (*Sampling Purposive*). Terwawancara yang dibutuhkan untuk menggali data meliputi: ibu Betty selaku guru bahasa Inggris dan pengembang metode *ICT project*, bapak Hoho selaku pendamping dalam *field trip* dan guru bahasa Indonesia, bapak Wawan selaku pendamping dalam kegiatan *field trip* dan kepala TU, bapak Saroni selaku kepala sekolah, ibu Ninik selaku waka bidang kurikulum dan guru mata pelajaran sosiologi, dan sample/perwakilan siswa yang terlibat dalam pelaksanaan *ICT project*.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat langsung terhadap objek penelitian, yaitu dengan mengamati kegiatan-kegiatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen

menggunakan metode *ICT project* yang dikembangkan oleh ibu Betty. Observasi dilakukan mulai dari tahap persiapan, tahap pengembangan proyek, dan tahap akhir.

3. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan di sini berupa arsip tulisan/catatan, foto, gambar, rekaman, serta data-data lainnya terkait fokus penelitian, yaitu kontribusi dari implementasi *ICT project* yang diterapkan oleh ibu Betty selaku pengajar bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Mathew B. Milles dan A. Michael Huberman yang diistilahkan sebagai *interactive model*, yaitu proses analisis yang dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2009: 337).

1. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada langkah pengumpulan data ini, data-data yang sudah terkumpul dibuatkan transkripnya, yaitu dengan cara menyederhanakan informasi dan data yang terkumpul ke dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Jumlah data yang diperoleh di lapangan cukup banyak sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti terjun ke lapangan mencari dan menggali data, jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit. Oleh karena itu, diperlukan reduksi data. Reduksi data yaitu suatu proses pemilahan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data yang telah tereduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data tereduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data ini tersusun sedemikian rupa sehingga memberikan

kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam proses penyajian data, peneliti menyajikan data secara jelas dan singkat untuk memudahkan dalam memahami masalah-masalah yang diteliti, baik secara keseluruhan maupun bagian demi bagian. Oleh karena itu, penyajian data biasanya dilakukan dengan menyajikan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Adapun bentuk yang lazim digunakan pada data kualitatif adalah penyajian data dalam bentuk teks naratif.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat tentatif, kabur, kaku dan meragukan, sehingga kesimpulan tersebut perlu diverifikasi. Verifikasi dilakukan dengan melihat kembali reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas.

Motivasi belajar murid-murid SMA Pembangunan 4 Playen sangat rendah. Ini dibuktikan dengan kebiasaan terlambat siswa berangkat ke sekolah. Tingkat kehadiran siswa dalam setiap pelajaran juga sangat rendah. Dari total murid yang berjumlah 58 anak, maksimal hanya 20 siswa yang berangkat setiap harinya. Mereka pun tidak kemudian ikut pelajaran dari awal sampai akhir. Beberapa murid hanya mengikuti satu atau dua pelajaran dalam sehari.

Melihat masalah demikian, ibu Betty selaku pengajar bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen mencoba menggunakan metode *ICT project* untuk menarik minat dan motivasi siswanya mengikuti pelajaran.

Basis dari metode *ICT project* yang diterapkan di SMA Pembangunan 4 Playen adalah metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pembelajaran berbasis

proyek (*project based learning*) sebagaimana didefinisikan oleh *Buck Institute of Education* dalam Made Wena (2009: 145) adalah model pembelajaran sistem yang melibatkan peserta didik di dalam transfer pengetahuan dan ketrampilan melalui proses penemuan dan serangkaian pertanyaan yang terusun dalam tugas atau proyek.

Hanya saja, dalam pelaksanaan proyek, ibu Betty selaku penggagas metode ini menambahkan unsur *ICT*. Bahkan bisa dikatakan, *ICT* di sini menjadi unsur penting dalam proyek karena siswa diwajibkan mengerjakan proyek yang menghasilkan suatu produk berbasis *ICT*. Penggalan data dan informasi yang dilakukan oleh siswa pun diwajibkan memanfaatkan *ICT* seperti internet, *gadget*, kamera, dan lain-lain.

Produk akhir dari proyek dibuat dengan memakai aplikasi atau *software* dari *Microsoft* berupa *Photostory 3 for Windows*. *Software* atau aplikasi ini digunakan untuk mengedit dan mengubah rangkaian foto menjadi video yang hidup dan bisa bercerita. *Microsoft Photo Story* memungkinkan penggunanya untuk memasukkan beberapa foto untuk kemudian didesain dan disusun sesuai keinginan, diberi narasi, transisi, *zooms*, *picture*, *audio soundtrack*, musik, rekaman suara, dan diekspor menjadi video *WMV*. (<http://microsoft-photo-story.en.softonic.com/>).

Tahapan Pelaksanaan *ICT Project*

Adapun secara perinci, pelaksanaan *ICT project* di SMA Pembangunan 4 Playen ini dapat dijelaskan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Langkah pertama dalam tahap persiapan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan *ICT project* di SMA Pembangunan 4 Playen adalah orientasi. Orientasi dibutuhkan dan dilaksanakan oleh guru karena murid-murid membutuhkan informasi awal dan penggugah spirit untuk mengerjakan proyek. Tanpa orientasi, murid-murid tidak mempunyai gambaran tentang tujuan dan kegiatan yang akan mereka lakukan kelak. Sebagaimana disampaikan Mulyasa (2006: 176), informasi tentang tujuan pembelajaran, kompetensi dan hasil belajar yang jelas mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pengetahuan awal yang murid-murid dapatkan dari kegiatan orientasi dan penjelasan mengenai gambaran umum proyek yang pernah dilaksanakan sebelumnya, tujuan beserta harapan atas pelaksanaan dan hasil dari proyek, serta output produk yang harus dikumpulkan oleh anak-anak kelak terbukti menggugah rasa penasaran (*curiosity*) dan meningkatkan motivasi mereka. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Mulyasa (2006: 177) bahwa memanfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik mampu meningkatkan motivasi.

Setelah anak-anak dirangsang rasa penasaran dan motivasinya, guru mengajak anak-anak untuk menentukan tema. Karena anak-anak belum mempunyai pendapat dan keberanian mengutarakan idenya, ibu Betty perlu memberikan pancingan ide tema. Setelah dipancing, anak-anak mulai berani berpendapat dan aktif memberikan masukan. Pertanyaan-pertanyaan dari guru juga dijawab oleh para murid secara bergantian.

Anak-anak diberi kebebasan sepenuhnya dalam menentukan tema. Tapi karena anak-anak lebih suka dengan ide tema dari guru, maka tema dari guru yang awalnya hanya dijadikan pancingan diputuskan menjadi tema *ICT project*. Tema yang dipakai dalam *ICT project* adalah pariwisata di Gunungkidul atau *tourism in Gunungkidul*.

Dalam kegiatan memilih tema, guru juga memulai dengan pertanyaan yang esensial (*start with the essential question*). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam buku modul Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMP/MTs Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (2013: 178) menjelaskan bahwa langkah pertama dalam pembelajaran proyek adalah memberi pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa untuk melakukan suatu kegiatan. Sebagaimana dideskripsikan pada pembahasan deskripsi hasil penelitian, dijelaskan bahwa ibu Betty memulai pembahasan tema dengan memancing sikap kritis para murid dengan menjelaskan salah kasus nyata dan menjadi dilema yang terjadi di Gunungkidul. Beliau mengungkapkan bahwa di

Gunungkidul ada banyak sekali tempat wisata yang sudah terkenal dan digarap optimal oleh pemerintah, namun masih banyak juga tempat wisata yang belum dikenal dan belum digarap oleh pemerintah.

Pemilihan tema proyek yang disepakati oleh guru dan murid-murid ini, sesuai dengan prinsip mendesain proyek yang diungkapkan Stienberg dalam Made Wena (2011: 154), yaitu pertama prinsip keautentikan (*authenticity*). Berdasarkan prinsip ini, suatu proyek yang akan dikerjakan siswa harus berhubungan dengan masalah dunia nyata dengan ciri mengatasi masalah atau pertanyaan yang memiliki arti bagi siswa, melibatkan masalah atau pertanyaan yang benar-benar dialami di dunia nyata dan meminta siswa untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai pribadi dan atau sosial di luar kelas.

Selain prinsip keautentikan (*authenticity*), tema yang dipilih oleh guru dan murid-murid tersebut juga menjadikan *ICT project* yang akan dikerjakan memenuhi prinsip yang dikemukakan Stienberg lainnya, yaitu prinsip belajar pada dunia nyata (*applied learning*). Melalui *ICT project* dengan tema “pariwisata di Gunungkidul” ini, siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di dunia nyata dengan pendekatan yang terstruktur dan terencana.

Sebagaimana disampaikan sebelumnya pada pertemuan pembahasan tema, ibu Betty mengajak siswanya untuk mengetahui permasalahan yang terjadi seputar pariwisata di Gunungkidul. Dari kegiatan itu, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan sesuai dengan kondisi nyata atau sesuai dengan lapangan pekerjaan yang akan dihadapinya kelak. Hasil dari penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam penentuan tema membawa dampak positif dari sisi motivasi. Mulyasa (2006: 176) mengungkapkan bahwa peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya.

Langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi *field trip*. Sama dengan ketika pembahasan tema, anak-anak terlibat aktif dalam

pembahasan. Pembahasan lokasi *field trip* diawali dengan perdebatan antara murid-murid mengenai pembahasan apa dulu yang ingin didiskusikan, apakah pembahasan mengenai pembagian kelompok atau pembahasan mengenai lokasi *field trip*. Anak-anak juga aktif memberi pendapat dan masukan mengenai lokasi yang akan mereka kunjungi. Dengan memanfaatkan laptop atau gadget yang dibawa, anak-anak aktif mencari lokasi *field trip* yang menarik bagi mereka.

Setelah lokasi *field trip* ditentukan, guru membimbing anak-anak untuk membentuk kelompok dan pembagian kerja. Guru menjelaskan ketentuan pembentukan kelompok, yaitu maksimal terdiri dari dua anggota, anggota kelompok berasal dari satu kelas, anggota kelompok boleh dicampur antara perempuan dan laki-laki, dan masing-masing anggota kelompok harus mempunyai pekerjaan atau tugas yang jelas dan terdistribusikan merata agar tidak hanya satu anak saja yang aktif dalam satu kelompok.

Dalam pelaksanaan *ICT project* di SMA Pembangunan 4 Playen, guru juga menetapkan jadwal dan *timeline*. Hanya saja, keduanya dibuat dan ditentukan oleh guru, tidak didiskusikan dengan murid-murid.

Berdasarkan temuan hasil observasi yang peneliti lakukan pada pertemuan tahap persiapan yang dimulai dari kegiatan orientasi sampai pembentukan kelompok, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menunjukkan sikap aktif dan termotivasi di seluruh rangkaian kegiatan tahap persiapan yang dilakukan.

Guru selalu berusaha memberi pancingan atau rangsangan kepada murid agar murid-murid terlibat aktif dalam setiap diskusi dan kegiatan terkait proyek. Guru juga selalu memberikan kebebasan kepada murid-murid agar mereka bisa menunjukkan potensi dan idenya.

2. Tahap Pengembangan Proyek

Tahap ini berisi kegiatan (1) membuat daftar informasi yang dibutuhkan, (2) menggali informasi seputar tema, dan (3) menggali informasi di lapangan/*field trip*.

Dalam kegiatan membuat daftar informasi yang dibutuhkan, guru mengajak murid-murid untuk merencanakan foto apa saja yang akan diupload di *software Microsoft Photo Story* sehingga menjadi produk video yang bisa menceritakan ide mereka. Guru menjelaskan dengan cara memberikan contoh langsung kepada anak-anak mengenai tata cara membuat konsep dan list data yang dibutuhkan. Dalam kegiatan ini, guru juga meminta anak-anak untuk membuat daftar pertanyaan beserta informan yang dibutuhkan.

Kegiatan menggali informasi seputar tema diisi dengan kegiatan pencarian informasi, konsep, dan bahan via internet oleh murid-murid. Anak-anak mencari informasi baik menggunakan *gadget* yang dibawa, ataupun memakai laptop yang dibawa oleh anak-anak sendiri, peneliti, guru, maupun memakai laptop sekolah. Selain melalui internet, ibu anak-anak juga mendapatkan informasi dari video profil pariwisata di Gunungkidul dan sampel video hasil karya murid-murid pada proyek sebelumnya yang ditunjukkan oleh guru. Kegiatan penggalian informasi ini diakhiri dengan penyampaian komentar, pendapat, dan hasil penggalian informasi yang murid-murid telah lakukan.

Kegiatan atau langkah membuat daftar informasi yang dibutuhkan dan menggali informasi seputar tema merepresentasikan salah satu komponen atau prinsip *The Six A's of Designing Project* menurut Stienberg dalam Made Wena (2011), yaitu ketaatan terhadap nilai akademik (*academic rigor*). Dari kedua kegiatan tersebut, siswa menghadapi tantangan yang benar-benar melibatkan pikiran mereka untuk menggunakan metode penyelidikan untuk satu disiplin ilmu atau lebih. Murid-murid berlatih mengidentifikasi dan menyelidiki informasi yang terkait tema proyek.

Adapun kegiatan menggali informasi di lapangan/*field trip* yang dilaksanakan oleh murid-murid SMA Pembangunan 4 Playen dengan dibimbing oleh ibu Betty selaku pengajar bahasa Inggris dilaksanakan di obyek wisata pantai Seruni pada hari Rabu, 28 Januari 2015 pukul 10.30 sampai 15.00 WIB. Kegiatan ini diikuti

total 18 anak baik dari kelas X, XI, maupun XII. Berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak melakukan pencarian data secara mandiri baik melalui observasi, interview, dan dokumentasi *taking photo*.

Kegiatan *field trip* ini sesuai dengan prinsip aktif meneliti (*active exploration*) yang merupakan salah satu prinsip atau komponen mendesain pembelajaran berbasis proyek (*The Six A's of Designing Project*) sebagaimana dijelaskan oleh Stienberg dalam Made Wena (2011). Berdasarkan prinsip ini, pemberian tugas dan kegiatan-kegiatan proyek yang besar akan membuat siswa untuk lebih aktif melakukan penelitian. Proyek yang bagus dapat mendorong siswa untuk aktif dalam penelitian, mengeksplorasi, menganalisis serta menyajikan hasil proyek.

Selain itu, dengan adanya *field trip* ini, *ICT project* yang dilaksanakan di SMA Pembangunan 4 Playen berarti melaksanakan salah satu prinsip *The Six A's of Designing Project* yang dijelaskan oleh Stienberg lainnya, yaitu belajar pada dunia nyata (*applied learning*). Dengan kunjungan kepantai Seruni ini, murid-murid bisa mengetahui kondisi riil yang terjadi di lapangan. Dengan informasi yang digali oleh murid-murid, mereka bisa tahu permasalahan yang terjadi di lapangan.

Di Seruni, kegiatan komunikasi, relasi, dan wawancara dengan penduduk setempat atau pengelola wisata yang dilakukan murid-murid juga sesuai dengan prinsip berhubungan dengan pakar (*adult/expert relationship*). Melalui proyek, siswa dapat menjalin relasi dan berkomunikasi dengan pakar yang berkaitan dengan proyek yang akan diselesaikan. Dalam hal ini, siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan orang dewasa atau pakar di lokasi *field trip* seperti pengunjung, pengelola, warga sekitar pantai, dan tukang parkir untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan memberi pengarahan terkait produk dan proyeknya.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir ini dilaksanakan melalui 4 langkah, yaitu (1) merencanakan produk/proyek akhir, (2) membuat produk/proyek akhir, dan (3)

mengumpulkan dan mempresentasikan produk, dan (4) refleksi dan evaluasi.

Kegiatan merencanakan produk/proyek akhir diawali dengan *recall* dan *review* atas kegiatan dan proses yang sudah dilaksanakan oleh murid-murid pada kegiatan sebelumnya. Murid-murid diajak untuk membahas kembali kondisi pariwisata di Gunungidul, menyampaikan hasil pengumpulan datanya baik berupa hasil wawancara, pengamatan, maupun foto, dan menyampaikan komentar atau hasil pengalamannya di pantai Seruni saat *field trip*.

Pada kegiatan ini, guru menampilkan kembali contoh produk murid-murid yang terlibat dalam proyek sebelumnya dengan memanfaatkan proyektor. Guru juga menjelaskan bagaimana tata cara membuat konsep atau rencana produk, disamping juga mengajari cara membuat produk menggunakan software *Photo Story*.

Guru mengajari tata cara membuat produk dengan memberikan bimbingan kepada anak-anak agar mereka membuat *story line*, yaitu membuat gambaran dalam bentuk kata-kata atau baris tentang rencana foto-foto yang akan dimasukkan ke software *Photo Story* untuk dijadikan video. Setelah membuat *story line*, anak-anak dibimbing untuk mengupload foto ke dalam aplikasi *Photo Story* dan *editing* produk sampai selesai.

Guru tidak hanya menjelaskan prosedur-prosedur atau urutan membuat produk secara umum dan konseptual, namun menjelaskannya dengan contoh dan praktik langsung (*by practice*) dari awal sampai akhir. Tata cara membuat produk dengan *Photo Story* dijelaskan secara jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, anak-anak pun merasa termotivasi dan tertarik mencoba membuat produk sesuai dengan arahan dari guru mulai dari awal sampai akhir. Anak-anak yang hadir, duduk bersama dengan anggota kelompoknya masing-masing dan bekerja sama membuat produk dengan *Photo Story*.

Pada kegiatan membuat produk/proyek akhir, guru Ibu Betty tidak hanya duduk di kursinya, tapi bersedia mendekat dan duduk di sebelah murid yang meminta bantuan. Guru membimbing dengan sabar dan pelan-pelan.

Murid-murid pun nampak senang mencoba dan berlatih membuat proyek yang telah mereka konsep dan rencanakan. Kegiatan pembuatan produk masih dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya karena masih sedikit kelompok yang menyelesaikan produknya.

Berdasarkan temuan dalam kegiatan merencanakan produk/proyek akhir dan membuat produk/proyek akhir, dapat disimpulkan bahwa guru berusaha memberikan perhatian dan penguasaan sedemikian rupa untuk memompa semangat dan motivasi murid-murid. Mulyasa (2006: 177) mengatakan bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi murid adalah dengan usaha memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.

Kegiatan mengumpulkan dan mempresentasikan produk dilaksanakan pada Kamis, 05 Februari 2015 pukul 09.00 WIB. Total produk yang dikumpulkan sampai pada pertemuan terakhir pelaksanaan *ICT project* ini berjumlah 6 produk dari 12 anak. Semua anggota kelompok yang sudah mengumpulkan karyanya ini hadir pada pertemuan ini.

Setiap kelompok diminta untuk menunjuk perwakilan anggota yang akan menyajikan hasil karyanya. Setiap penyaji hanya membacakan teks bahasa Inggris yang tertulis pada produk mereka dan tidak memberikan penjelasan tambahan.

Kegiatan terakhir dari pelaksanaan *ICT project* adalah kegiatan refleksi dan evaluasi yang dilaksanakan setelah kegiatan mengumpulkan dan mempresentasikan produk, yaitu pada hari Kamis, 05 Februari 2015. Dalam kegiatan ini, guru meminta setiap anak yang dipilih secara acak untuk menyampaikan kesan dan apa yang didapat setelah pelaksanaan proyek.

Sampai pada tahap terakhir ini, peneliti masih melihat sikap murid-murid yang positif, aktif, dan termotivasi. Hal ini bisa dilihat dari

semangat mereka untuk mengikuti kegiatan terakhir *ICT project* ini. Pada setiap proses atau kegiatannya, murid-murid juga aktif berpartisipasi dan memberikan *feedback* atas setiap rangsangan dari gurunya.

Kondisi Motivasi Murid-Murid

Kondisi motivasi murid-murid SMA Pembangunan 4 Playen bisa dilihat dari empat kategori kondisi motivasional yang diungkapkan oleh Keller dalam Sugihartono (2007: 78). Menurut Keller ada empat kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh seorang guru agar proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukannya menarik, bermakna, dan memberi tantangan pada siswa. Kategori kondisi motivasi tersebut adalah *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan). Empat kategori kondisi motivasional sebagaimana diungkapkan Keller ini berhasil ditingkatkan oleh guru dalam pelaksanaan *ICT project* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen.

Penggalian data mengenai empat kondisi motivasi ini dilakukan melalui observasi selama proses pelaksanaan *ICT project* dan wawancara kepada ibu Betty dan perwakilan murid yang berhasil menyelesaikan proyek. Ada 12 murid dalam 6 kelompok yang berhasil menyelesaikan proyek dan membuat produk video menggunakan *Photo Story*.

Perhatian (*Attention*)

Keller dalam Sugihartono (2007: 78) menjelaskan bahwa *attention* atau perhatian siswa didorong oleh rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu termotivasi memberikan perhatian terhadap materi yang diberikan oleh guru. Agar siswa berminat dan memperhatikan apa yang disampaikan, guru juga selayaknya senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan banyak menggunakan atau memanfaatkan contoh-contoh konkrit yang bisa siswa temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana disampaikan di awal, dalam setiap kegiatan dan proses pelaksanaan *ICT project* guru banyak memberikan rangsangan dan

pancangan kepada peserta didik untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mereka. Guru berhasil menarik perhatian murid pada setiap kegiatan atau proses pelaksanaan *ICT project*.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada saat proses pelaksanaan *ICT project*, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu murid pada tahap persiapan dirangsang dengan memberikan orientasi yang menggambarkan tujuan dan kriteria sukses diadakannya *ICT project*, menunjukkan hasil karya murid-murid pada pelaksanaan proyek tahun sebelumnya, dan menjelaskan kegiatan proyek secara umum. Pada tahap pengembangan proyek, rasa ingin tahu murid dirangsang melalui kegiatan penggalian informasi baik penggalian informasi seputar tema yang diadakan di kelas, maupun penggalian informasi di lapangan/*field trip*. Pada tahap akhir murid-murid dirangsang rasa penasarannya dengan cara merencanakan produk/proyek akhir dan membuat produk/proyek akhir memanfaatkan *software Photo Story 3 for windows* yang merupakan hal baru bagi mereka.

Adapun keterlibatan murid pada tahap persiapan didorong dan dipancing oleh guru melalui kegiatan diskusi baik diskusi mengenai tema, lokasi proyek, maupun pembentukan kelompok. Pada tahap pengembangan proyek murid-murid diajak terlibat dan beraktifitas langsung dalam kegiatan pembuatan daftar informasi dan penggalian data baik di kelas maupun di lapangan. Pada tahap akhir, murid-murid juga terlibat aktif dalam merencanakan produk, membuat produk, mempresentasikan produk, dan refleksi atas kegiatan proyek.

Guru juga memberikan contoh-contoh konkrit yang bisa siswa temukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menarik perhatian murid. Pada tahap persiapan, guru menjelaskan contoh nyata masalah yang dihadapi Gunungkidul, yaitu masih banyaknya tempat wisata di Gunungkidul yang belum dikenal dan digarap optimal. Sedangkan dalam kegiatan membuat daftar informasi yang dibutuhkan di tahap pengembangan proyek dan kegiatan perencanaan dan pembuatan produk di tahap

akhir, guru memberikan contoh konkrit dan penjelasan *by practice* agar memudahkan murid untuk memahami dan mencoba langsung pembuatan produk video dengan *Photo Story*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan guru dan murid yang dikuatkan dengan penjelasan mengenai indikator *attention* (perhatian) di atas, perhatian murid dalam proses kegiatan *ICT project* sangat tinggi. Murid-murid selalu memberikan perhatian, tanggapan, dan respon atas semua rangsangan, instruksi, dan materi yang disampaikan guru.

Relevansi (Relevance)

Relevansi menurut Keller dalam Sugihartono (2007) menunjukkan adanya hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila siswa menganggap bahwa apa yang dipelajari akan mampu memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang.

ICT project yang diterapkan di SMA Pembangunan 4 Playen dengan output berupa produk video yang berisi kumpulan foto yang bercerita tentang ide murid-murid mengenai pariwisata di Gunungkidul ini merupakan hal baru dan menarik bagi murid-murid. Teknologi bagi murid-murid merupakan sesuatu yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka. Hasil dari kegiatan *ICT project* berupa kemampuan manusia abad 21 seperti (1) kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), (2) kemampuan mengkonstruksi pengetahuan (*knowledge construction*), (3) kemampuan menyelesaikan masalah dan berinovasi di kehidupan nyata (*real-world problem-solving and innovation*), (4) kemampuan memanfaatkan ICT (*use of ICT for learning*), (5) kemampuan berkomunikasi (*skilled communication*), dan (6) kemampuan mengatur diri (*self-regulation*) sebagaimana diharapkan oleh guru memberikan sesuatu yang mampu memenuhi kebutuhan pribadi dan bermanfaat bagi murid-murid.

Kepercayaan Diri (Confidence)

Keller dalam Sugihartono (2007: 78) mengungkapkan bahwa merasa diri mempunyai kompetensi atau kemampuan merupakan potensi

untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan dan masyarakat. Agar kepercayaan diri siswa meningkat, guru perlu memperbanyak pengalaman berhasil siswa, misalnya dengan menyusun aktivitas pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Mengenai indikator percaya diri ini, guru mengatakan kepada peneliti bahwa kepercayaan diri murid-murid bisa dilihat ketika murid-murid melakukan aktifitas wawancara, bertanya ke guru, dan presentasi. Menurut ibu Betty, anak-anak menjadi semakin percaya diri dan tidak malu-malu. Pernyataan ibu Betty tersebut didukung oleh Fauzi yang mengatakan bahwa dia merasa percaya diri selama kegiatan proyek.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebagaimana disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa murid-murid merasa percaya diri selama mengikuti kegiatan *ICT project*. Mereka mampu mengikuti seluruh rangkaian tahapan kegiatan *ICT project* dan berhasil membuat karya berupa video. Murid-murid menunjukkan kepercayaan dirinya mulai dari tahap persiapan, pengembangan proyek, dan tahap akhir.

Pada tahap persiapan murid-murid percaya diri untuk terlibat dalam diskusi dan perdebatan mengenai tema proyek, lokasi *field trip*, dan pembuatan kelompok. Pada tahap pengembangan proyek murid-murid menunjukkan rasa percaya diri dalam penyampaian pendapat wawancara dalam kegiatan penggalian informasi. Pada tahap akhir murid-murid mempunyai rasa percaya diri untuk bertanya kepada guru dan teman sejawat untuk merencanakan dan membuat produk sampai berhasil. Kepercayaan diri murid-murid pada tahap ini juga terlihat dari keberanian mereka mempresentasikan proyek, dan menyampaikan refleksi atas kegiatan *ICT project* yang sudah dilaksanakan.

Kepuasan (Satisfaction)

Keller dalam Sugihartono (2007: 78) mengatakan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan. Keberhasilan ini akan semakin memotivasi siswa untuk mencapai tujuan serupa, atau bahkan menyelesaikan masalah dan tujuan di atas tujuan

sebelumnya. Untuk memelihara motivasi siswa, guru dapat memberikan penguatan berupa pujian, hadiah, kesempatan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan murid, dapat disimpulkan bahwa murid-murid mempunyai tingkat kepuasan yang tinggi. Mereka merasa puas karena guru sering memberikan penguatan yang membangkitkan kepuasan dan motivasi mereka.

Guru sering memberikan pujian, hadiah, dan kesempatan kepada murid-murid. Guru membimbing secara total dalam setiap tahapan pelaksanaan *ICT project*. Guru mau mendekati dan membimbing murid atau kelompok yang mengalami kesulitan. Guru memberi kesempatan kepada murid untuk mencoba dan mendorong mereka menyelesaikan proyek. Keberhasilan murid-murid untuk menyelesaikan proyek ini membuat mereka merasa puas dan termotivasi untuk belajar lebih baik dan serius.

Berdasarkan empat kategori yang dijelaskan tersebut, dapat diketahui bahwa setelah diterapkannya metode *ICT project*, kondisi motivasional murid-murid SMA Pembangunan 4 Playen mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari indikator kategori *attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang tinggi dari murid-murid dalam prosesi pelaksanaan *ICT project*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pelaksanaan *ICT project* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Pembangunan 4 Playen. Hal ini dibuktikan dengan empat indikator kondisi motivasi yang meningkat, yaitu (1) *attention* (perhatian), (2) *relevance* (relevansi), (3) *confidence* (kepercayaan diri), (4) *satisfaction* (kepuasan).

Penerapan *ICT project* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Pembangunan 4 Playen melalui tiga tahap.

Pertama, tahap persiapan yang dilalui dengan empat kegiatan/langkah, yaitu (1) orientasi, (2) menentukan tema, (3) menentukan

lokasi *field trip*, diakhiri, dan (4) pembentukan kelompok dan *Job distribution*.

Kedua tahap pengembangan proyek yang berisi tiga kegiatan, yaitu (1) membuat daftar informasi yang dibutuhkan, (2) menggali informasi seputar tema, dan (3) menggali informasi di lapangan/*field trip*.

Tahap ketiga adalah tahap akhir yang dilaksanakan dalam empat langkah, yaitu (1) merencanakan produk/proyek akhir, (2) membuat produk/proyek akhir, (3) mengumpulkan dan mempresentasikan produk, dan diakhiri dengan kegiatan (4) refleksi dan evaluasi.

Saran

Mengingat dibutuhkan metode yang mampu membangkitkan motivasi belajar dan mampu memberi bekal kepada murid berupa kemampuan manusia abad 21 yang kian kompetitif, guru harus mempunyai komitmen dan semangat untuk terus konsisten mengajar menggunakan metode yang mampu merealisasikan tujuan atau target tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah metode pembelajaran *ICT project*.

Guru juga harus terus berinovasi dan berusaha memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapinya agar bisa didapatkan pembelajaran yang efektif.

Selain itu, bagi pimpinan sekolah baik kepala sekolah atau wakil kepala sekolah sudah seyakinya memberikan insentif dan dukungan baik berupa moril atau material kepada guru yang selalu berusaha secara kreatif dan inovatif mengusahakan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi murid-muridnya. Dengan insentif dan dukungan tersebut, hambatan yang dihadapi oleh guru untuk mengadakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif bisa tereduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- B. Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bogdan Tylor, dkk. (2006). *Metode Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: P2LPTK.
- Burhan Bungin. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.

- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemdiknas. 2014. *Renstra Kemdiknas 2010-2014*. <http://id.scribd.com/doc/38388797/Rencana-Strategis-KEMDIKNAS-2010-2014> (diakses pada tanggal 20 November 2014).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMP/MTs Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Didownload dari <http://www.academia.edu> pada 4 Januari 2015 pukul 22.00 WIB.
- Kusuma Wijaya & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lexy J. Moleong. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lilik Nurhayati. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII E MTsN Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2009/2010. Yogyakarta: UNY.
- Made Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Matthew B. Miles & A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- M. Atwi Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Microsoft Partner in Learning 21st Century Learning Desain. (2014). *21 CLD Student Work Rubrics*. Diakses dari <https://www.educatornetwork.com/PD/21CLD/Overview/> pada tanggal 08 Januari 2015 pukul 13.30 WIB.
- Noeng Muhajir. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Nurul Zuriah. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (1993). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabar Nurrohman. (2007). *Pendekatan Project Based Learning sebagai Upaya internalisasi Scientific Method bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudarwan Danim. (1994). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2004). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____ (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistyo-Basuki. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia
- Sumadi Suryabrata. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sumiati & Asra M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sunarto & B. Agung Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sri Anitah. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press

- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Syaiful Sagala. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional ABAD XXI*. TP: BSNP.
- Wina Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media.