

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN APLIKASI DYAHACADEMY

**DYAH MUKOMIROH**

SMP Negeri 49 Surabaya

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan best practice atau penelitian sederhana yang dilakukan oleh guru selaku penulis di SMP Negeri 49 Surabaya khususnya bagi siswa kelas IX E-H yang diajar oleh guru pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Berawal dari masalah rendahnya motivasi belajar siswa membuat hasil belajar yang diperoleh siswa juga rendah, penulis mencoba mencari solusi agar siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan berlatih soal. Adapun tujuan dari Best Practice ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi DyahAcademy dan mengetahui hasil penggunaan aplikasi DyahAcademy terhadap motivasi belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan guru sebagai penulis adalah membuat power point dan mempresentasikannya di depan kelas menggunakan LCD. Kemudian guru menjelaskan dan mengadakan diskusi klasikal, menerapkan tutor sebaya. Berdasarkan pengamatan masih belum mencapai 50% yang mengikuti dengan baik. Maka penulis mulai membuat materi dan soal yang di upload pada aplikasi yang bernama DyahAcademy yang dikirim melalui grup Wa, respon siswa baik namun kendalanya tidak semua handphone bisa mengaksesnya dengan mudah. Berdasarkan data aktivitas siswa dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi DyahAcademy mengalami peningkatan. Kelas IX-E dari 56% menjadi 88%, IX-F dari 50% menjadi 89%, IX-G dari 68% menjadi 94%, dan IX-H dari 73% menjadi 91%. Penggunaan aplikasi DyahAcademy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk kelas IPA yang penulis ajarkan. Hasil try out yang diperoleh siswa juga semakin baik.

**Kata Kunci:** Motivasi, Pembelajaran, Aplikasi DyahAcademy

### PENDAHULUAN

Motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP Negeri 49 Surabaya rata-rata masih rendah, sehingga capaian hasil belajar siswa juga rendah. Keadaan ini menjadikan guru kurang bergairah ketika mengajar, sehingga akhirnya

hanya suatu pemikiran asal target kurikulum tersampaikan saja. Keberadaan Hp di masa sekarang ini turut memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa, karena sebenarnya dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan belajarnya jika

fasilitas yang digunakan tepat, demikian pula sebaliknya. Hal ini menimbulkan suatu keinginan bagi penulis agar Hp dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat memperbaiki hasil capaian belajarnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru sudah berusaha agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.. Berbagai metode diterapkan dengan harapan siswa gemar belajar. Apalagi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang seringkali dianggap sulit oleh sebagian siswa , khususnya bagi mereka yang kurang memiliki kemampuan berhitung dengan baik serta kurang bisa bernalar apabila menghadapi soal-soal yang memerlukan penerapan konsep. Ceramah, diskusi informasi, tanya jawab, observasi dan eksperimen sudah dilakukan dalam proses pembelajaran namun hasil yang diperoleh tidak sampai 50% siswa mengikuti pelajaran dengan baik. Keinginan untuk membantu siswa agar dapat memanfaatkan Hp sesuai dengan kebutuhan belajarnya mendorong penulis untuk memiliki aplikasi android yang bisa diisi sendiri dengan materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta cakupan

materi pelajaran yang ingin dipelajari sesuai jenjangnya serta beberapa latihan soal untuk mengecek pemahaman siswa yang mudah digunakan oleh semua siswa dengan tujuan utama untuk belajar dan berlatih soal-soal.

Dengan bantuan pihak yang paham pemrograman dibuatlah aplikasi berbasis android yang diberi nama DyahAcademy untuk membantu belajar siswa. Aplikasi ini berisi materi dan latihan soal yang disusun urut sesuai buku pelajaran K13 kemendikbud yang digunakan sebagai pegangan siswa di kelas. Dengan aplikasi ini siswa dapat menggunakan Hp untuk belajar materi dan berlatih soal dimanapun, kapanpun dengan ataupun tanpa pendamping serta tanpa menghabiskan banyak kuota internet. Pada awalnya hanya untuk kelas IX yang akan menghadapi ujian sekolah, ternyata setelah diperkenalkan pada siswa ada respon yang sangat baik. Bahkan siswa yang malas pun akhirnya mulai berlomba untuk memperoleh hasil yang bagus dalam berlatih soal. Sehingga untuk lebih mempermudah didaftarkan pada playstore dan aplikasinya dapat dimiliki dengan satu kali menginstal, tinggal membuka kapanpun dikehendaki. Siswa yang berlatih soal semakin banyak dan ketika

diadakan tryout hasil capaian siswa jauh lebih bagus, hampir 75% mencapai nilai KKM. Berdasarkan respon baik yang diberikan siswa kelas IX maka dibuat juga untuk kelas VII dan VIII guna menghadapi penilaian akhir tahun. Respon yang diberikan siswa kelas VII dan VIII juga sangat bagus.

Penggunaan aplikasi DyahAcademy ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi serta mengerjakan latihan soal-soal pada saat pandemi covid-19 dan pembelajaran di sekolah berubah menjadi Belajar Dari Rumah ( BDR ) atau daring.

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang diambil adalah :

1. Apakah aplikasi DyahAcademy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ?
2. Bagaimana hasil penggunaan aplikasi DyahAcademy terhadap motivasi belajar siswa ?.

Tujuan penyusunan Best Practise ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi DyahAcademy dan mengetahui hasil penggunaan aplikasi DyahAcademy terhadap motivasi belajar siswa.

## Motivasi

Dalam kegiatan belajar mengajar kata motivasi merupakan suatu yang sangat penting yang tidak dipisahkan dengan kata belajar, keduanya merupakan kesatuan yang sangat menunjang keberhasilan siswa dalam memperoleh capaian hasil belajar . Octavia (2020) mengemukakan bahwa motivasi sangat penting karena apabila seseorang tidak memiliki motivasi belajar maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri orang tersebut. Pentingnya peranan motivasi dalam proses belajar perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa.

McDonald dalam Sardiman (2014) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha untuk mencapai tujuan. Di dalam rumusan ini terlihat ada tiga unsur penting, yaitu:

- (1) bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap diri manusia. Perkembangan motivasi itu akan membawa beberapa perubahan sistem neurofisiologis yang ada

dalam organisme manusia, dan penempakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- (2) motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeleng, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia,
- (3) motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya akan terangsang atau terdorong oleh adanya unsur yang lain dalam hal ini adalah tujuan.

Menurut Suprihatin (2015), Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak

menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Uno (2017) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang motivasi seperti yang sudah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu yang sangat berperan dalam menggerakkan seseorang untuk belajar dan mencapai tujuannya. Sehubungan dengan hal tersebut maka peran guru dalam hal ini adalah membantu siswa untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar.

### **Belajar**

Menurut Winkel (2009), belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas. Djamarah and Zain (2010) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku

berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi sedangkan menurut Sudjana and Suryana (2010), Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah bahwa bentuk input dan output dari stimulus dalam bentuk tanggapan.

Dikaitkan dengan kondisi yang sudah mulai berkembang pesat seiring dengan lajunya perkembangan teknologi, maka pembelajaran di abad 21 sehubungan dengan stimulus dan respon maka pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa dengan menggunakan teknologi

informasi dan komunikasi dengan multi sumber yang menempatkan peserta didik berperan aktif dalam pemerolehan kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan kecakapan abad ke-21 serta literasi. Pelajaran eksak seperti IPA dan matematika tidak pernah terlepas dari kegiatan berhitung yang menggunakan angka-angka dalam menerapkan suatu konsep. Hal inilah yang seringkali dirasakan sulit oleh siswa, sehingga kerap kali diperlukan latihan soal-soal untuk menunjang pemahaman terhadap suatu konsep. Menurut Hamalik (2009) Latihan soal merupakan suatu kegiatan pengulangan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa lebih memahami bahan pelajaran agar mendapatkan hasil yang lebih baik

### **Aplikasi Android**

Aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Wikipedia, 2012). Aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras.

Menurut Marimin (2004), Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer.

Menurut Arifianto (2011), android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Menurut Hermawan Susanto (2011), Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi.

Aplikasi DyahAcademy merupakan sebuah aplikasi berbasis Android yang difungsikan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan berlatih soal bagi siswa di manapun, kapanpun dengan atau tanpa didampingi oleh guru maupun orang tua. Sesuai dengan keperluannya aplikasi ini diisi sendiri oleh guru tentang materi pembelajaran yang ingin disampaikan guru serta dilengkapi dengan soal-soal di tiap bab sehingga apa yang dipelajari siswa tidak menyimpang dari

kompetensi yang diharapkan. Aplikasi DyahAcademy ini dirasakan menjadi semakin bermanfaat setelah adanya pandemi covid-19. Awal pandemi merupakan hal baru bagi guru dan siswa dalam melaksanakan PJJ, karena belum adanya persiapan dalam penggunaan platform daring. Sehingga mayoritas pembelajaran hanya dilaksanakan secara pemberian tugas melalui wa grup dengan minimalnya feedback hasil pekerjaan siswa. Dengan adanya DyahAcademy setidaknya dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 39. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IX E-H pada semester genap tahun ajaran 2019/2020

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemecahan Masalah**

Selama menjadi guru di SMP Negeri 49 Surabaya permasalahan utama yang dihadapi guru saat mengajar di kelas adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Kemampuan siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari

juga masih sangat rendah . Hal ini menjadikan target untuk mendapatkan nilai minimal KKM menjadi sangat sulit. Kenyataan dari siswa satu kelas yang mendapatkan nilai minimal KKM tidak mencapai 40%. Bahkan setelah diulang pembelajaranpun masih belum memenuhi harapan guru. Kondisi ini membuat guru harus mencari cara supaya siswa mau belajar dengan baik serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar .

***Cara dan strategi yang selama ini telah dilaksanakan.***

Beberapa cara yang telah dilaksanakan oleh peneliti antara lain:

- a. Membuat power point dan mempresentasikan di depan kelas menggunakan LCD. Kemudian guru menjelaskan dan mengadakan diskusi klasikal. Beberapa siswa mengikuti dengan baik dan mau memberikan respon baik. Namun ternyata siswa yang aktif dari hari ke hari adalah siswa yang sama.
- b. Kerjasama dengan guru BK untuk mengatasi permasalahan siswa agar lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik.
- c. Sekolah juga mengupayakan untuk memotivasi dan meningkatkan

hasil belajar siswa melalui bimbingan belajar yang diselenggarakan sesuai pelajaran di tiap hari Senin, Selasa, dan Rabu. Namun hasilnya juga belum memuaskan.

***Evaluasi diri :***

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli bahwa motivasi menimbulkan kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini jika dikaitkan dengan kegiatan belajar mengajar maka dapat diprediksi bahwa siswa yang memiliki motivasi untuk belajar akan rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru serta berusaha untuk mencapai tujuannya yaitu memperoleh prestasi belajar yang bagus sehingga akan memperoleh suatu kepuasan sebagai hasil dari jerih payahmya. Oleh karenanya penulis mulai merencanakan membuat alat bantu yang dapat menarik siswa untuk bersedia belajar dan berlatih soal sesuai dengan apa yang disenanginya. Dalam hal ini perangkat terdekatnya adalah Hp, karena dalam keseharian mayoritas siswa tidak terlepas dari alat ini .Jadi alat bantu yang dimaksud penulis adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar kapanpun dan di manapun siswa berminat untuk

belajar hingga siswa dapat mengetahui hasil dari belajarnya tersebut sehingga siswa puas jika berhasil mendapatkan nilai sesuai yang ditargetkan sendiri. Pada liburan semester ganjil mulailah penulis membuat materi dan soal yang diuploadkan pada aplikasi yang diberi nama DyahAcademy sesuai dengan nama penulis. Namun demikian ada hambatan yang dialami guru di antaranya : - Jika siswa tidak memiliki Hp pribadi atau bahkan tidak ada sama sekali dalam satu keluarga - Jika siswa tidak memiliki paket kuota internet yang cukup

### **Langkah dan Metode menggunakan DyahAcademy**

Langkah yang sudah dilakukan guru sebagai penulis untuk mewujudkan harapan agar siswa gemar dan mau belajar, berlatih soal-soal di luar jam sekolah di manapun berada, kapanpun sempatnya secara mandiri adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan materi pelajaran untuk diringkas dan dibuat power point, terutama materi yang essensial. Melengkapi materi untuk semester ganjil dan genap. Sebenarnya jauh sebelum pembuatan aplikasi guru sudah menyiapkan, karena berniat

digunakan untuk pembelajaran di kelas .

- 2) Mengubah power point menjadi video dengan mengisi suara berupa penjelasan dari materi power point agar dapat didengarkan siswa ketika mereka ingin belajar tapi terkendala capek kalau harus membaca atau sambil istirahat tetap dapat belajar.
- 3) Mengupload video ke youtube.
- 4) Membuat soal-soal latihan setiap bab untuk semester ganjil dan genap.
- 5) Membuat aplikasi berbasis android dengan bantuan seorang programmer yang dapat membuat program sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran .
- 6) Mengisikan video yang sudah dibuat pada materi aplikasi DyahAcademy
- 7) Mengisikan soal-soal yang sudah dibuat pada aplikasi DyahAcademy.
- 8) Mensetting tampilan DyahAcademy agar siswa mudah menemukan apa yang dicari.

Misalnya mata pelajaran IPA kelas VII pada materi atau latihan soal.



**Gambar 1.** Tampilan DyahAcademy

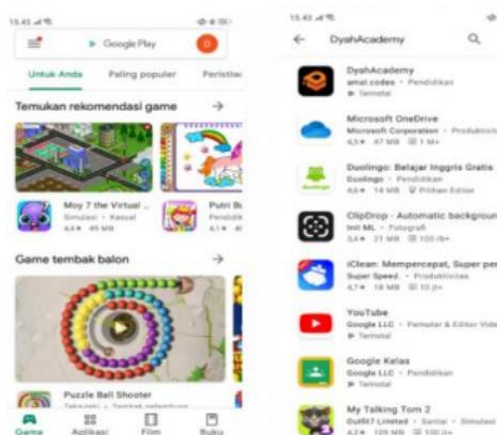
9) Pada awalnya aplikasi DyahAcademy ini hanya untuk kelas IX guna menghadapi Ujian IPA, namun setelah kelas IX selesai akhirnya dapat menyelesaikan juga untuk kelas VII dan VIII.

10) Membentuk grup *Whatsapp* mapel IPA untuk kelas IX dan mengeshare DyahAcademy melalui grup wa. Hal pertama yang menyenangkan sekali karena ternyata siswa kelas IX kelihatan menerima dengan antusias dan mau mengerjakan latihan soal-soalnya hingga mereka mendapatkan nilai yang bagus. Karena di DyahAcademy setelah selesai mengerjakan soal nilai dapat langsung dilihat. Banyak

siswa yang mengirimkan hasil screenshot nilai ke WAG walaupun tidak disuruh. Semakin banyak latihan soal yang diupload di DyahAcademy kelihatan siswa semakin antusias mengerjakan.

11) Setelah jalan beberapa minggu, ternyata masih ada siswa yang tidak dapat membuka aplikasi DyahAcademy di Hp karena tidak mendukungnya sistem dalam Hp tersebut. Hingga akhirnya harus dipikirkan bagaimana caranya agar semua siswa dapat membuka aplikasi tersebut dengan mudah tanpa ada kendala.

12) Melalui sebuah diskusi kecil diputuskan untuk mendaftarkan aplikasi tersebut pada playstore. Alhamdulillah dua minggu setelahnya diterima sehingga untuk memiliki aplikasi tersebut siswa tinggal mencari di playstore dan mengetik DyahAcademy kemudian menginstalnya. Jika sudah terinstal di Hp maka setiap kali ingin belajar tinggal membuka aplikasi DyahAcademy dengan mudah tanpa harus banyak menghabiskan kuota internet yang dimiliki siswa.



**Gambar 2.** DyahAcademy di playstore

13) Setelah banyak siswa yang menggunakan aplikasi ini ternyata ada beberapa guru yang ingin bergabung untuk membuat latihan soal di DyahAcademy dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar dan berlatih soal sehingga nilai siswapun menjadi lebih baik. Sampai saat ini DyahAcademy berisi mata pelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Seni Budaya.



**Gambar 3.** Layar depan DyahAcademy

Aplikasi DyahAcademy memang sengaja dibuat untuk belajar dan berlatih soal saja, karena untuk penilaian, sekolah dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya menghimbau semua guru untuk mengadakan penilaian melalui aplikasi Office 365.

Metode penggunaan aplikasi DyahAcademy untuk belajar adalah dengan cara membuka playstore dan mengetik DyahAcademy selanjutnya menginstal. Di dalamnya terdapat pilihan kelas dan mapel berikut tinggal memilih materi pelajaran dan mempelajarinya. Untuk berlatih soal dapat dilakukan dengan cara membuka playstore dan mengetik DyahAcademy selanjutnya menginstal. Di dalamnya

terdapat pilihan kelas dan mapel berikut tinggal memilih latihan soal dan mengerjakannya.

### Keaktifan Siswa

Indikator dari adanya motivasi adalah siswa mau melakukan suatu tindakan. Dalam hal ini tindakannya adalah berupa aktifitas belajar dan berlatih soal menggunakan aplikasi DyahAcademy. Keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru menunjukkan gambaran adanya motivasi dalam diri siswa untuk belajar dan berlatih soal. Berdasarkan data keaktifan siswa dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan berlatih soal siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi DyahAcademy seperti tabel berikut :

**Tabel 1.** Prosentase Keaktifan Siswa

| No | Kelas      | Prosentase keaktifan siswa |         |
|----|------------|----------------------------|---------|
|    |            | Sebelum                    | Sesudah |
| 1  | Kelas IX-E | 56%                        | 88%     |
| 2  | Kelas IX-F | 50%                        | 89%     |
| 3  | Kelas IX-G | 68%                        | 94%     |
| 4  | Kelas IX-H | 73%                        | 91%     |

Ternyata penggunaan aplikasi DyahAcademy dapat meningkatkan motivasi belajar dan berlatih soal siswa untuk kelas IPA yang diampu penulis. Rata-rata hasil Try Out murni untuk mata pelajaran IPA yang diampu penulis

ketika siswa menjelang Ujian Sekolah juga menunjukkan hasil yang baik . Dengan memperhatikan data keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas dan rata-rata perolehan hasil nilai tryout IPA dapat disimpulkan bahwa siswa yang aktif juga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hasil yang dicapai jika dibandingkan dengan sehari-hari bagi penulis merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan, dengan ini penulis benar-benar merasakan bahwa aplikasi DyahAcademy sudah memberikan dukungan terhadap motivasi belajar dan berlatih soal siswa. Selanjutnya penggunaan aplikasi DyahAcademy ini juga diterapkan untuk media belajar bagi siswa kelas VII dan VIII . Aplikasi DyahAcademy ini menurut penulis merupakan hal yang inovatif karena baru pertama kalinya di SMPN 49 Surabaya ada guru yang membuat media pembelajaran berbasis android. Hal yang menggembirakan lagi adalah adanya beberapa guru yang ikut bergabung untuk menggunakannya untuk memberikan latihan soal-soal menjelang Ujian Sekolah. Diantaranya adalah matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Seni Budaya. Aplikasi DyahAcademy ini juga bisa dikategorikan lestari karena sampai

kapanpun dapat digunakan oleh siswa manapun dan akan selalu diupdate sesuai perkembangan jaman. Beberapa teman penulis di daerah Gresik, Jombang, Kediri dan Sidoarjo juga ada yang turut menggunakannya. Hal tersebut karena penggunaannya sangat mudah siapapun dapat membukanya tanpa ribet dan tidak menghabiskan banyak kuota internet karena cukup satu kali instal dapat digunakan seterusnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan permasalahan, tujuan, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa secara umum bahwa penggunaan Aplikasi DyahAcademy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya untuk tingkat SMP, karena untuk saat ini yang tersedia adalah masih diperuntukkan bagi siswa SMP. Penggunaan aplikasi DyahAcademy ini menurut penulis adalah merupakan salah satu praktik baik yang telah dilakukan dan merupakan suatu inovasi pembelajaran karena di sekolah penulis sampai saat ini hanya ada satu aplikasi yang didesain serta dapat diisi sendiri oleh guru dengan materi pembelajaran serta latihan soal sesuai kebutuhan siswa yang diampu guru. Aplikasi DyahAcademy ini

sengaja dibuat untuk membantu siswa dalam belajar dan berlatih soal di luar jam pelajaran kapanpun dan dimanapun berada dengan sangat mudah tanpa menghabiskan banyak kuota internet. Di tahun ajaran 2019/2020 siswa SMP Negeri 49 Surabaya sudah menggunakan aplikasi DyahAcademy, dan terbukti banyak yang menjadi senang untuk belajar dan berlatih soal sehingga capaian hasil belajarnya meningkat. Sampai saat ini yang sudah mendownload DyahAcademy di playstore sudah mencapai 2.600 pengguna dan dibuka 14.000 kali.

### **Saran**

Direkomendasikan bagi guru pengajar mata pelajaran IPA untuk menyarankan siswanya memiliki aplikasi DyahAcademy karena aplikasi ini sudah berisi materi dan latihan soal mulai kelas VII, VIII, dan IX serta dilengkapi dengan latihan menghadapi Ujian Sekolah dan penilaian harian dan semester yang dapat dibuka dan dijadikan bahan belajar di luar jam pelajaran sekolah agar pemahaman siswapun meningkat. Namun demikian ada beberapa mata pelajaran juga yang dapat dipelajari melalui aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, T. (2011). Membuat Interface aplikasi android lebih keren dengan LWUIT. *Andi Offset, Yogyakarta*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar, cet. ke-4. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan Susanto, S. (2011). Mudah Membuat Aplikasi Android. *Yogyakarta: CV ANDI OFFSET*.
- Marimin, M. (2004). Teknik dan Aplikasi Pengambilan Keputusan Kriteria Majemuk. *PT. Grasindo, Jakarta*.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*: Deepublish.
- Sardiman, A. M. (2014). Interaksi & motivasi belajar mengajar.
- Sudjana, N., & Suryana, H. (2010). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*: Sinar Baru Algesindo.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*: Bumi Aksara.
- Winkel, W. (2009). Psikologi Pengajaran. Ed: 1: Yogyakarta: Media Abadi.