

## ABSTRAK

**SHIBGOTULLAH JUNAIID, 105191119919.2019.** *Efektivitas teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTS Muhammadiyah Bontorita.* Dibimbing oleh Ferdinan dan Sitti Satriani Is.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas teknologi pembelajaran di MTS Muhammadiyah Bontorita, untuk mengetahui dampak teknologi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar di MTS Muhammadiyah Bontorita Untuk mengetahui apa yang menjadi kendala dari penggunaan teknologi pembelajaran dan solusinya di MTS Muhammadiyah Bontorita.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, bagian kesiswaan dan siswa. Instrumen penelitian yang di gunakan yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat dirangkum sebagai berikut : 1) Efektivitas penerapan teknologi pembelajaran saat di terapkan dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa selain itu juga membantu para pendidik dalam menyelesaikan segala tugas dan pekerjaannya. Juga suasana ruang kelas sangat lebih aktif saat belajar dengan teknologi pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan teknologi pembelajaran sehingga apabila suasana belajar terus seperti ini maka akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. 2) Dampak positif dari penerapan teknologi pendidikan ialah sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan layar *LCD*, *laptop*, ataupun *smartphone* karena sumber pemmbelajaran dan pengetahuan yang lebih luas dan lebih komplit yang bisa di dapatkan dan juga untuk para guru sangat membantu dalam proses menyajikan pembelajarannya dalam penerapan teknologi pembelajaran dan dampak negatifnya adalah para siswa selalu berfokus pada *handpone* nya sehingga kurang aktivitas bersama temannya dan juga bisa menimbulkan keributan didalam kelas karena bermain game dengan *handpone* nya msing-masing. 3) kendala dari penerapan teknologi pembelajaran ialah masih masih kurangnya alat digital yang dapat digunakan dikarenakan dana yang terbatas dan juga masih perlu berhati-hati karena banyak siswa yang menyalahgunakan dari penerapan teknologi pembelajaran didalam kelas seperti bermain game dan bermain sosmed dan solusinya adalah dalam menggunakan teknologi pembelajaran didalam kelas harus bergiliran karena masih kurangnya alat digital yang bisa di gunakan sehingga harus bergiliran dalam menggunakan teknologi pembelajaran agar semua kelas dapat merasakannya, para guru harus lebih aktif dalam mengontrol para siswa dalam penerapan teknologi pembelajaran.

**Kata Kunci : Teknologi Pembelajaran, Motivasi Belajar**