



Global Journal Education and Learning

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel>

Volume 2, Nomor 4 November 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS III DI UPT SPF SDN PANNYIKOKANG II

Justikharah Husain¹, Arnidah², Novitasari³

¹Universitas Negeri Makassar / Email: justikharahhusain70605@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar / Email: arnidah@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Pannyikokang II / Email: novy.inriani@gmail.com

Artikel info	Abstrak
Received: 02-08-2025	Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar, melalui pembelajaran berbasis teknologi pada siswa kelas III SDN Pannyikokang II.
Revised: 03-09-2025	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (<i>Class Room Assessment</i>).
Accepted: 04-10-2025	Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (aktifitas guru), lembar observasi aktifitas siswa, angket respon siswa, dan tes hasil belajar pada tiap siklus. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, semantara analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui hasil observasi aktifitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Pannyikkang II. hal ini dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa pada siklus I sebesar 67,34% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,19%. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas siswa pada siklus I masih dirasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Angket respon siswa pada siklus I ada 15 item dengan presentasi rata-rata secara keseluruhan yaitu 77,36% dan siklus II 81,53%
Published: 23-11-2025	

Keywords:

Minat belajar, Teknologi,

Peserta didik

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah

lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dan harus jadi kebutuhan bagi setiap orang bukan hanya siswa sekolah dasar. Pendidikan adalah aspek penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan siswa, sejalan dengan yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdinas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, karena pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat (Hidayat dkk., 2018). Namun proses pembelajaran melalui dunia pendidikan juga harus mampu menawarkan pembelajaran yang berkualitas demi mewujudkan tujuan pendidikan yang dapat meningkatkan

kualitas sumber daya manusia Bangsa Indonesia. Sehingga pembaruan di bidang pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi salah satu tolak ukur dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional itu sendiri (Fakhruddin, 2017).

Perubahan radikal dalam pendidikan diperlukan karena lembaga tradisional tidak memenuhi kebutuhan generasi baru pelajar yang mengerti teknologi. Generasi muda ini dikatakan berbeda dari semua generasi yang telah ada sebelumnya karena mereka berpikir, berperilaku, dan belajar secara berbeda sebagai hasil dari paparan yang terus menerus dan luas terhadap teknologi modern. Berbagai label telah di terapkan pada generasi mud aini, tetapi ada dua yang paling umum adalah *digital natives* dan *the Naet Generation*. Fitur utama dari konsepsi generasi muda sebagai digital natives adalah tampak kesenjangan yang tidak dapat diatasi antara mereka dan generasi yang lebih tua yang kurang melek teknologi. Argumen yang dibuat adalah bahwa satu-satunya masalah terbesar yang di hadapi pendidikan saat ini adalah instruktur teknologi yang ketinggalan zaman (yang dari zaman pra-digital), berjuang untuk mengajar populasi yang berbicara bahasa yang sama sekali baru. (Guo dkk, 2008).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat bisa teraktualisasi dalam semua bidang kehidupan dan tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dimana kontribusi teknologi informasi dalam dunia pendidikan di era globalisasi ini dapat dipandang dari berbagai aspek, baik dalam pengelolaan data dan penyajian informasi, maupun proses belajar mengajar. Karena pada dasarnya teknologi informasi dapat memfasilitasi suatu proses dalam mengumpulkan, mengelola, menyimpan, menyelidiki, membuktikan dan menyebarkan informasi yang benar, cepat, akurat dan transparan sehingga dunia pendidikan di Indonesia menjadi kompetitif dan memiliki daya saing yang kuat (Waldopo, 2011).

Ada dua aspek yang paling menonjol dalam metodologi pembelajaran, yakni metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar (Isa A, 2010). Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik dari pada diri pengajar maupun pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengalaman penglihatan 83%. Disisi lain, kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diproleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50%. Nilai dan kegunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat-alat bantu mengajar, peraga pendidikan dan media pembelajaran di sekolah-sekolah mulai menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Fokusnya adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan materi, metode dan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, para pendidik diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. (Sanaky, 2013)

Melalui observasi awal yang dilakukan oleh penulis terungkap bahwa di SDN Panyikkokang II mengalami permasalahan pada umumnya sama dengan permasalahan yang telah di paparkan tentang rendahnya minat belajar. Pernyataan ini di perkuat dengan siswa yang kurang dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan dan kurang semangatnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang di amati pada Semester 1 tahun pelajaran 2024/2025. Ada beberapa

cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, antara lain 1) menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya, 5) menggunakan alat peraga, 6) belajar dan bermain, dan 7) menggunakan media pembelajaran dan lain-lain.

Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Susanto menambahkan bahwa minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri (Wulandari dkk, 2019). Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka minat belajar adalah sikap ketiaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. (Nurhasanah dkk, 2016). Jadi, kesimpulannya bahwa minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan itu termasuk dalam hal belajar.

Ilmu pengetahuan terus berkembang dengan pesat, dan kemajuan dalam teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Meskipun pendidikan formal di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang pesat, sayangnya, implementasi teknologi informasi dalam pendidikan masih mengalami kendala teknis yang menghambat kemajuannya. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan persepsi dan kemampuan sumber daya guru dalam memanfaatkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi informasi. (Saud dkk, 2023)

Dalam menerapkan media bisa digunakan penggabungan dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut diperkuat dengan penggunaan prinsip (Mayer, 2009) bahwasanya “kombinasi penggunaan teks, video, animasi, gambar serta audio akan membuat pembelajaran menjadi lebih baik dibandingkan hanya menggunakan teks saja, video saja, animasi saja, gambar saja ataupun audio saja”.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara konseptual adalah pembelajaran tatap muka dengan dukungan teknologi informasi. Namun dilain pihak, jika kepuasan itu berkurang maka minat seseorang pun akan berkurang. Minat yang dibicarakan disini berbeda dengan minat yang sifatnya sessat yang biasa dikenal dengan keinginan sesaat. Perbedaannya adalah minat sesungguhnya lebih menetap atau bertahan lama diri seseorang. Meskipun keinginan sesaat ini pada awalnya dapat menjadi motivasi seperti halnya minat, tetapi lama-kelamaan dapat berkurang karena aktivitas yang membangkitkannya hanya bersifat sementara atau sesaat. Lebih dari itu minat dapat berperan secara efektif untuk menunjang pengambilan keputusan oleh seseorang atau institusi. (Nursyam, 2019)

Berdasarkan literatur dan hasil observasi, teknologi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran tidak hanya berupa tulisan-tulisan yang membosankan tetapi juga dapat menampilkan gambar-gambar dan suara yang menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian terkait media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi pada siswa kelas III SDN Pannyikokang II maka minat belajar siswa akan semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, angket dan tes. Data observasi berupa hasil pengamatan penelitian terhadap minat siswa dalam pembelajaran. Data hasil angket berupa minat siswa dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediannya dalam belajar. Data hasil tes berupa jawaban tertulis dari siswa yang disusun untuk mengukur kualitas, abilitas, keterampilan atau pengetahuan dari seseorang atau sekelompok individu.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut 1) data tentang minat belajar diambil dari lembar angket yang diberikan sebelum pelaksanaan tindakan, setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II; 2) data mengenai aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran; 3) data mengenai peningkatan hasil belajar di peroleh dari tes hasil belajar yang dilaksanakan diakhir siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian adalah data yang di peroleh dari tes hasil belajar siswa setelah pelaksanaan Tindakan siklus I dan siklus II, hasil observasi selama pelaksanaan tindakan dan respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Adapun hasil yang diperoleh dari dua siklus pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut .

1. Refleksi Siklus I

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dan tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil dari minat belajar tersebut, maka peneliti dan guru pamong berdiskusi untuk melakukan Tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki siklus I karena pada siklus ini pelaksanaan pembelajaran dengan melalui media berbasis teknologi belum berjalan dengan optimal. Ada dua faktor yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan melalui media belum berjalan dengan optimal, yakni

sulitnya jaringan ketika proses pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan sehingga siswa melakukannya secara bergilir.

Pada siklus I proses belajar mengajar diawali dengan memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar yaitu memulai media pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan jaringan ini yang membuat banyak waktu yang terbuang selama proses pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang fokus dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Selain itu keterbatasan fasilitas dalam membuat minat belajar dari peserta didik menjadi berkurang dan antusias peserta didik dalam bertanya menjadi kurang juga. Selain itu, siswa juga belum optimal dalam kegiatan kerja kelompok seperti kurang berminat untuk belajar dan masih ada siswa yang tidak aktif karena kurang memahami pentingnya kerjasama dan masih memilih-memilih teman dalam kelompok sehingga ada beberapa siswa tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok tersebut.

Berdasarkan pengamatan dari minat belajar siswa dan hasil tersebut, ada beberapa hal yang perlu ditekankan yaitu guru dapat mengatur waktu ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga pelaksanaan dapat optimal dan guru memberikan arahan kepada siswa untuk lebih aktif serta berminat untuk belajar, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dan memperhatikan penjelasan guru.

Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat untuk melanjutkan siklus ke II. Dalam siklus ini merencanakan perbaikan dengan cara guru memberi arahan kepada siswa untuk lebih aktif dan memiliki minat dalam pembelajaran, yaitu apabila masih banyak siswa yang belum bertanya maka guru akan mendatangi siswa untuk bertanya. Agar siswa aktif berdiskusi maka siswa diberi waktu yang lebih untuk berdiskusi dan semua anggota kelompok ikut terlibat dalam mencari informasi sehingga siswa dapat mencari informasi dalam pemecahan masalah, siswa melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. Selain itu, agar siswa fokus ketika guru menjelaskan, siswa di perintahkan untuk menulis dan menyimpulkan apa yang di jelaskan oleh guru, hal ini diharapkan dapat mengoptimalkan partisipasi minat siswa yang belum tergali sehingga membantu pencapaian kreatif belajar siswa yang optimal.

2. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor indikator dari siklus sebelumnya. Rencana perbaikan yang direncanakan pada siklus I dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Hal ini terlihat dari data observasi siswa yang telah mencapai kriteria minimal yang telah ditentukan yaitu sebesar 80 %.

Pembahasan

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Tindakan yang dilakukan dengan tipe tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar diawali dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok atas 4 kelompok yang berisi 5-6 orang setiap kelompok, pembagian ini dipilih berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan ras berbeda. Guru membagikan materi, dan siswa belajar dalam kelompok mereka masing-masing. Pada saat siswa naik di depan kelas untuk mempresentasikannya kelompok lain memperhatikannya dan memberikan pertanyaan kepada kelompok tersebut, sebelum mengajukannya ke guru. Kemudian siswa diberikan soal

untuk melatih, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa agar lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah diberikan. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa data kuantitatif (tes hasil belajar yang dilaksanakan setiap akhir siklus) dan kualitatif (lembar observasi dan angket respon siswa).

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Pannyikkang II. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus, yakni minat belajar dan hasil belajar pada siklus I terdapat 9 orang dengan persentase 34,61% termasuk dalam kategori belum tuntas dan 17 orang dengan persentase 65,39% yang termasuk dalam kategori tuntas. Berarti 9 orang yang masih perlu melakukan perbaikan karena belum mencapai kriteria kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I orang dengan persentase 3,84% termasuk dalam kategori belum tuntas dan 25 orang dengan persentase 96,16 % yang termasuk dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II ketuntasan klasikal sudah sudah mencapai lebih 80 %. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hollman yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ray, bala & Dasgupta juga menemukan bahwa hasil yang sama bahwa model pembelajaran yang melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan persentasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Pannyikkang II. Untuk guru kelas, dan seluruh guru SDN Pannyikkang II pada umumnya, penyusun menyarankan dalam pembelajaran pertemuan-pertemuan selanjutnya menggunakan media pembelajaran teknologi agar minat belajar lebih meningkat presentasi belajar yang sesuai harapan. Untuk kepala sekolah SDN Pannyikkang II, media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar tidak hanya kelas III tetapi keseluruhan kelas mulai dari kelas I-VI sekaligus mewujudkan cita-cita menjadi sekolah berbasis teknologi. Harapan lainnya ialah sekolah berbasis teknologi harus dibarengi pula oleh peningkatan fasilitas media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Kartianom & Renawati yang mengatakan bahwa satu diantara banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah fasilitas media pembelajaran. Jika sekarang telah terwujud tiap guru diwajibkan memiliki laptop, hendaknya tiap kelas juga dilengkapi LCD proyektor. Dari keseluruhan pembelajaran yang telah di terapkan pada siklus I dan II masih perlu banyak pengembangan yang lebih inovatif, kreatif, dari sini tuntutan guru untuk lebih aktif dalam mengikuti berbagai pelatihan teknologi Pendidikan, agar bisa lebih maksimal dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : 1) pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Pannyikkang II ; 2) Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas siswa siklus I masih dirasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan; dan 3) rata-rata hasil belajar siswa kelas III SDN Pannyikkang II juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I sebesar 67,34% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 96,16 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhruddin dkk. (2017) "Ibm Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013". *Jurnal ABDIMAS Vol. 21 No. 2*.
- Guo, Ruth Xiaoqing, Teresa Dobson, anda Stephen Petrina. "Digital Natives, Digital Immigrants: An Analysis of Age and ICT Competency in Teacher Education." *Journal of Educational Computing Research* 38, no. 3 (2008): 235-54.
- Hidayat, Muhammad Fikri dkk. (2018). "Upaya Peningkatan Kompetensi Dalam Membuat E-Learning Bagi Guru SMK Dinamika Kota Tegal". *Jurnal Abdimas PHB*
- Hollman, Angela, Travis J Hollman, Frank Shimerdla, Matthew R Bice, dan Megan Adkins. (2019). "Information Technology Pathways in Teacher Education : Interventions with Middle School Students". *Computers & Education*.
- Isa, A. (2010). "Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, No.1.
- Kartianom, Kartianom dan Djemari Mardapi. (2018). "Why Are Their Mathematical Learning Achievements Differents ? Re-Analysis TIMSS 2015 Data In Indonesia, Japan and Turkey". *International Journal on New Trends in Education and Their Implications* 9.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning : Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar
- Nursyam, A. (2019). "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". STKIP Muhammadiyah Bone. Biru. Tanete Riattang. Kabupaten Bone. Sulawesi Selatan.
- Ray, Arghya, Pradip Kumar Bala, dan Shilpee A Dasgupta.(2019). "Role of Authenticity and Perceived Benefits of Online Courses on Technology Based Career Choice in India : A Modified Technology Adoption Model Based on Career Theory". *International Journal of Information Management*.
- Sanaky, Hujair A H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana
- Waldopo. 2011. "Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Wulandary, Try Junita, Sahat Siagian dan Abdul Muin Sibuea."Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Alikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikai Dalam Pendidikan* 5, no. 2 (2019)