PERAN MEDIA TEKNOLOGI DAN INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR

Nama_1 Suci Handayani[1], Nama_2 Munawir Gazali[2], Nama_2 Meri Yuliana[3]
PGSD Institut Pendidikan Nusantara Global
Alamat e-mail : [1]handayanisuci99@gmail.com, , Alamat e-mail : [2] munawirgazali75@gmail.com,. Alamat e-mail : [3] meriyuliani994@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine how well the use of information technology-based learning media on the learning interests of fifth grade students of SDN Mertak Tombok. The population and sample in this study were 25 students. The data analysis technique used was descriptive statistics. The results of the data analysis showed that the value of the Social Studies Subject of the Upper Elementary School Class was 76.94% of the expected value.

Keywords: Media Technology and Information, Learning Interest, Social Studies Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Mertak Tombok. Populasi dan sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 25 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai Mata Pelajaran IPS Kelas Tinggi Sekolah Dasar sebesar 76,94% dari nilai yang diharapkan.

Kata Kunci: Media Teknologi Dan Informasi, Minat belajar, Pendidikan IPS.

A. Pendahuluan

Pada zaman sekarang kehidupan manusia tidak bisa terjauhkan dari yang namanya teknologi perkembangan teknologi menjadi hal yang umum dan wajar pada zaman sekarang. Teknologi hadir menjawab semua permasalah dalam kehidupan, membuat semua pekerjaan manusia semakin mudah karena banyak sekali alat-alat cangih yang bisa meringankan tugas. Salah satu contoh dari adanya perkembangan teknologi komunikasi ini yaitu pada zaman dulu saat kita ingin menulis pesan dan mengirimnya

maka kita mengunakan kertas untuk medianya dan tinta untuk menulis setelah itu kita siapkan amplop dan mengirim surat tersebut ke kantor pos.

Dengan adanya kemajuan dalam dunia informasi dan teknologi itu sendiri, manusia telah memutuskan untuk membuat berbagai penemuan yang diharapkan nantinya dapat memudahkan atau membantu manusia, salah satu contohnya adalah dengan adanya kemajuan dalam dunia pendidikan. Tentunya perkembangan teknologi informasi ini sangatlah menyeluruh, hampir di semua aspek kehidupan. Salah satu aspek yang tidak lepas dari pengaruh teknologi yang canggih adalah aspek pendidikan.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan adanya teknologi informasi, kita dapat dengan mudah untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, tidak sembarangan orang. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan membawa dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan mulai menunjukkan perubahan yang cukup signifikan baik dalam pembelajaran maupun materi pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir kritis dan penuh inovasi.

Selain itu, perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman serta kurikulum yang berlaku. Salah satu pembelajaran yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi ini adalah pembelajaran IPS.

IPS mengandung salah satu tujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk menghayati dan menyadari nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Dengan demikian, setelah mempelajari IPS hendaknya meninggalkan perasaan yang mengikat siswa terhadap kejadian tersebut, sehingga menimbulkan minat yang lebih dalam untuk ingin mendalaminya.

Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar kelas atas, siswa dapat terlibat aktif dalam memanfaatkan perangkat/media TIK dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena berdasarkan kondisi

saat ini, anak-anak SD bahkan sudah mampu mengoperasikan teknologi telepon genggam dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk melatih siswa memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Saat ini guru IPS bukan satu-satunya sumber belajar.

Menurut Basori (2016), seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, peran guru tidak lagi mendominasi pelaksanaan proses belajar mengajar, tetapi guru membutuhkan media pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses penyampaian informasi, pesan atau isi yang sedang dipelajari. Salah satu jenis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis komputer (Suwarto, 2013, 2016).

Pembelajaran IPS yang dulunya dianggap membosankan karena sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya. Berbeda dengan saat ini pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman. Peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif sebagai salah satu solusi untuk mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton. Pemanfaatan media digital dapat membantu penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Sebab menurut Prehanto, dkk. (2021) Dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas tinggi, diperlukan strategi khusus dalam mengajarkan materi IPS secara kontekstual. Maka dalam hal ini guru sebagai pengarah pembelajaran harus mampu menyiapkan berbagai media yang menunjang kemudahan peserta didik dalam memahami materi IPS di kelas tinggi yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan Minat Belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran . Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peran Media Teknologi Dan Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Tinggi Sekolah Dasar”

B. Metode Penelitian

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik. Statistik yang digunakan adalah stastistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Yang termasuk dalam statistik desktiptif adalah penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitugan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentasi. (Sugiyono, 2013: 148).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

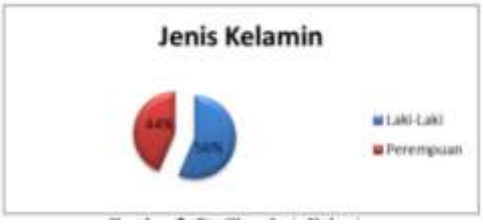
Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa ilmu sosial menjadi sesuatu yang lebih sederhana sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pada jenjang SMA, pembelajaran IPS sudah mulai meluaskan pokok bahasannya. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media yang efektif, variatif, dan menarik untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi saat ini menjadi peluang bagi setiap guru IPS untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada penelitian ini yang menjadi responden adalah Siswa-siswi kelas V SDN Mertak Tombok. Adapun jumlah responden yang mengisi kuisioner ada 25 orang. Dari hasil pengisian kuisioner maka didapat profil responden sebagai berikut:

1. Berdasarkan Jenis Kelamin Profil responden penelitian berdasarkan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

a. Responden laki- laki sebanyak : 15 responden

b. Responden perempuan sebanyak : 10 responden.



Gambar 1 : Pie Chart Jenis Kelamin

2. Berdasarkan Usia Profil responden penelitian berdasarkan usia adalah sebagai berikut:

a. Responden yang berusia 11 tahun sebanyak 1 responden

b. Responden yang berusia 10 tahun sebanyak 11 responden

c. Responden yang berusia 12 tahun sebanyak 7 responden

d. Responden yang berusia 1 tahun sebanyak 5 responden

e. Responden yang berusia 18 tahun sebanyak 1 responden.

2. **pembahasan**

Paradigma pembelajaran IPS saat ini terkesan cenderung membosankan dan tekstual. Wacana ini tampaknya juga relevan dengan yang disampaikan oleh Setyanto & Firmansyah (2018) bahwa tidak semua siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran IPS di sekolah. Jika dikaitkan dengan tuntutan pembelajaran saat ini, maka paradigma pembelajaran IPS seharusnya relevan dengan pesatnya perkembangan teknologi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran baik bagi siswa sebagai subjek belajar maupun guru sebagai perancang dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan iklim belajar yang positif.

Dalam penelitian ini tidak dirumuskan hipotesis sehingga analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Analisis dilakukan dengan cara perhitungan sehingga rumusan masalah dapat terjawab secara kuantitatif.

Berangkat dari teori yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dalam Rohman (2013:161) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mendatangkan pengaruh psikologis bagi peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya,

memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Salah satu fungsi media pembelajaran secara teknis adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat ini sumber belajar mengandung makna kegiatan yaitu sebagai penyalur, penyalur, penghubung dan lain-lain. Lebih lanjut, fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan fungsi utamanya disamping fungsi-fungsi yang lain. Mudhoffir (1992:1-2) menyatakan bahwa sumber belajar pada hakikatnya adalah komponen-komponen suatu sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang dan memudahkan terjadinya proses belajar mengajar. (Rohman, 2013:163). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan indikator membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar, diperoleh nilai sebesar 77,90% yang berarti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi siswa kelas V SDN memiliki nilai sebesar 77,90% yang diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar.

Dari instrumen yang diberikan juga dapat diketahui bahwa penggunaan perangkat lunak memiliki nilai lebih tinggi daripada perangkat keras dalam membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar. Terkait dengan indikator tersebut, didukung oleh salah satu fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi imajinatif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi siswa.

Imajinatif dalam kamus lengkap psikologi adalah proses menciptakan objek atau kejadian tanpa menggunakan data indera. Imajinatif ini meliputi munculnya atau terciptanya objek baru sebagai rencana di masa mendatang atau dapat juga berbentuk khayalan.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya memberikan pengaruh tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru sebagai pihak yang mengembangkan dan mendesain media pembelajaran. Guru dapat

mengemas materi IPS yang sebelumnya bersifat tekstual, kemudian dikembangkan menjadi media yang lebih menarik. Adanya teknologi saat ini menjadi peluang bagi guru untuk dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Hal ini memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (dalam Anshori, A, 2018), yaitu proses belajar mengajar menjadi lebih merangsang kemauan peserta didik untuk belajar, bersifat interaktif dan konkret, pengelolaan kegiatan mengajar juga lebih efisien dan efektif, media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri atau belajar tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik terhadap proses peningkatan pembelajaran. Rupanya, pengaruh yang dirasakan oleh peserta didik dan guru dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap iklim belajar yang dilaksanakan, yaitu terciptanya iklim belajar yang positif.

Selanjutnya, motivasi merupakan suatu seni yang mendorong siswa agar termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan suatu upaya dari pihak luar, yaitu guru untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan siswanya agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan memberikan serta menumbuhkan harapan. Harapan tercapainya keinginan dan tujuan dapat menjadi motivasi yang dibangkitkan guru dalam diri siswa.

Salah satu cara untuk memberikan harapan tersebut adalah dengan mempermudah siswa bahkan mereka yang dianggap lemah sekalipun dalam memahami dan menerima isi pelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Untuk indikator kedua yang diangkat dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis teknologi bermanfaat untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar diperoleh nilai sebesar 78,15% yang artinya bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk minat belajar siswa kelas V SDN Mertak Tombok memiliki nilai sebesar 78,15% yang diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Dari instrumen yang diberikan juga terlihat bahwa minat responden dalam mempelajari pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan perangkat lunak memiliki nilai yang paling rendah dibandingkan dengan minat responden terhadap pelajaran yang disampaikan dengan bantuan perangkat keras yang memperoleh nilai paling tinggi. Indikator ketiga dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman pelajaran, diperoleh nilai sebesar 73,55% yang berarti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi siswa kelas V terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Mertak Tombok memiliki nilai sebesar 73,55% yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pelajaran. Dari instrumen yang diberikan juga terlihat bahwa siswa lebih memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan perangkat keras di kelas dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat lunak. Sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah fungsi semantik yaitu kemampuan media untuk menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa. Bahasa meliputi lambang-lambang isi yaitu pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi satu totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

Teknologi informasi juga dapat melahirkan ciri-ciri baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian. Siswa atau peserta didik dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program berbasis multimedia.

Saat ini sudah banyak perangkat lunak yang tergolong edutainment yang merupakan gabungan antara edukasi dan hiburan. (Kadir, 2013: 24)

Dari analisis deskriptif yang telah dijelaskan di atas juga dapat diketahui bahwa pemanfaatan perangkat keras sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi memiliki nilai harapan yang lebih tinggi yaitu sebesar 78,23% dibandingkan dengan pemanfaatan perangkat lunak sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang memiliki nilai harapan sebesar 75,65% dari nilai maksimal. Informasi tambahan yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah pemanfaatan perangkat keras memiliki capaian nilai harapan yang lebih tinggi karena pada objek penelitian, siswa mendukung pemanfaatan perangkat keras dengan membawa laptop pribadi yang akan difungsikan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, pihak sekolah memaksimalkan pemanfaatan perangkat keras dengan melengkapi setiap ruang belajar dengan infocus. Secara keseluruhan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Mertak Tombok sebesar 76,94% dari yang diharapkan. Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan di atas, masing-masing hasil analisis deskriptif mendukung teori yang ada mengenai fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yang memiliki fungsi imajinatif, semantik, dan motivasional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan sesuai dengan metode yang dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa Pemanfataan media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Mertak Tombok sebesar 76,94% dari nilai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hidayat, Komaruddin., dan Khoiruddin Bashori. (2016). Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.

Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni. Pengenalan Teknologi Informasi, Andi. Yogyakarta.

Hamalik, O. (1986). Media Pendidikan. Bandung, : Percetakan Offset Alumni.

Mudhoffir. 1992. Prinsip -Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar. Bandung: Remaja Karya.

Jurnal :

Adi Prehanto, dkk (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. Indonesian Journal of Primary Education Vol. 5, No. 1 (2021) 32-38 ISSN: 2597-4866

Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran . Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya , 88-100.

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. (2013). Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Prestasi Pustakaraya. Jakarta. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta. Bandung.

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard,* contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter,* untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huru Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3 pada laman : https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/ namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnaldidaktikstkipsubang@gmail.com dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)

Mohon untuk Disebarkan
Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD
STKIP Subang

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume V, Nomor 2 Tahun 2019

dengan ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X dan telah terindeks *Google Schoolar dan ROAD*. Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Didaktik. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 November 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (085223970654)