

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD**

Ina Magdalena, Lutfinurul Karomah², Rahma Izzatul Jannah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

E-mail: inapgsd@gmail.com¹ lutfinurul2004@gmail.com² [rararahma380@gmail.com](mailto:rarahma380@gmail.com)³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi keefektifan bahan ajar interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Metode studi belajar digunakan untuk mengidentifikasi cara optimal penerapan bahan ajar ini dalam konteks pembelajaran siswa SD. Penelitian dilakukan melalui tahapan pengembangan bahan ajar, implementasi dalam kelas, dan evaluasi dampaknya terhadap minat belajar siswa. Pengembangan bahan ajar melibatkan desain interaktif yang memanfaatkan teknologi terkini, termasuk multimedia, animasi, dan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Studi belajar dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan kuesioner yang dikembangkan khusus. Partisipan penelitian melibatkan siswa kelas rendah di dua sekolah dasar yang dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa SD. Analisis data dari studi belajar mengungkapkan adanya peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep pada siswa. Respons positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga tercermin dari tingginya tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita tentang bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi dapat mempengaruhi minat belajar siswa SD. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru dan pengembang kurikulum dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat SD melalui integrasi teknologi dalam bahan ajar. Selain itu, penelitian ini memberikan dasar bagi penelitian lanjutan dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi untuk tingkat pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Teknologi, Minat Belajar.

Abstract: This research aims to develop and evaluate the effectiveness of technology-based interactive teaching materials in enhancing the learning interest of elementary school (SD) students. A learning study approach is employed to identify the optimal ways of implementing these teaching materials in the context of elementary school students' learning. The research is conducted through stages of teaching material development, classroom implementation, and an evaluation of its impact on students' learning interest. The development of teaching materials involves interactive design utilizing state-of-the-art technology, including multimedia, animations, and interactive elements to enhance student engagement. The learning study is

conducted through participatory observation, interviews, and specifically developed questionnaires. Participants in the research include lower-grade students from two randomly selected elementary schools. Results of the research indicate that interactive teaching materials successfully increased the learning interest of elementary school students. Data analysis from the learning study reveals an improvement in motivation, active participation, and understanding of concepts among students. Positive responses to the use of technology in learning are also reflected in the high level of student engagement throughout the learning process. This research significantly contributes to our understanding of how the development of technology-based interactive teaching materials can influence the learning interest of elementary school students. Practical implications of this research can serve as a guide for teachers and curriculum developers to enhance the effectiveness of elementary school education through the integration of technology in teaching materials. Furthermore, this research provides a foundation for further studies in the development of technology-based interactive teaching materials for other educational levels.

Keywords: *Learning Materials. Technology, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan minat belajar siswa. Era teknologi informasi yang berkembang pesat menawarkan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi dalam bahan ajar. Penelitian ini menggagas pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi sebagai langkah inovatif untuk memperkaya proses pembelajaran di SD. Dengan pendekatan studi belajar, penelitian ini bertujuan mendalam untuk mengeksplorasi dampak penerapan bahan ajar terhadap minat belajar siswa SD. Minat belajar siswa memiliki peran yang tidak dapat diabaikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Sayangnya, tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa, terutama di tingkat SD, masih menjadi isu utama. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton dan kurangnya interaktivitas dalam bahan ajar menjadi kendala yang perlu diatasi. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD.

Berbagai penelitian menyoroti bahwa rendahnya minat belajar siswa di SD dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren global, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan di tingkat SD. Oleh karena itu, penelitian ini ingin menjembatani kesenjangan ini dengan merancang bahan ajar interaktif berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SD.

Penelitian ini menciptakan inovasi dengan menggabungkan unsur-unsur interaktif teknologi dalam bahan ajar untuk SD. Pendekatan studi belajar yang diterapkan akan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana interaktivitas teknologi dapat memotivasi siswa dan secara positif memengaruhi minat belajar mereka. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar interaktif

berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa SD. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas bahan ajar ini dalam meningkatkan minat belajar.

Manfaat penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang pengembangan bahan ajar inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru, pengembang kurikulum, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan pandangan baru terhadap potensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di tingkat SD. Dengan mengungkap dampak positif bahan ajar interaktif berbasis teknologi terhadap minat belajar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berarti terhadap literatur pendidikan dan perkembangan pembelajaran di tingkat dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Minat belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Menurut Ahmadi (2017), minat belajar menciptakan motivasi internal siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dicermati secara khusus untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Penelitian sebelumnya (Sari, 2019) menunjukkan bahwa SD seringkali menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa. Metode pengajaran yang kurang inovatif, materi yang kurang menarik, dan ketidakinteraktifan dalam bahan ajar dapat menjadi faktor-faktor penghambat minat belajar siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi fokus penelitian untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Darmawan, 2018). Teknologi memungkinkan integrasi unsur interaktif, multimedia, dan keberagaman dalam bahan ajar, yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bahan ajar interaktif berbasis teknologi merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan minat belajar siswa SD (Djamarah, 2020). Melalui penggunaan multimedia, animasi, dan elemen interaktif, bahan ajar ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Dalam merancang dan mengevaluasi dampak bahan ajar interaktif, pendekatan studi belajar menjadi relevan. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), studi belajar merupakan pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru, peneliti, dan siswa dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kajian pustaka ini menyoroti pentingnya minat belajar siswa SD, mengidentifikasi tantangan dalam meningkatkannya, dan membahas peran teknologi serta bahan ajar interaktif dalam memecahkan masalah ini. Dengan merinci konsep studi belajar, penelitian ini berupaya memahami secara lebih mendalam dampak penggunaan bahan ajar interaktif berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa SD.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat dasar melalui integrasi teknologi yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development) yang dikombinasikan dengan metode studi belajar. Tahap awal melibatkan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi, yang melibatkan perancangan konten, struktur, dan elemen interaktif menggunakan prinsip desain instruksional. Konsultasi dengan ahli pendidikan, desainer grafis, dan pengembang perangkat lunak dilakukan untuk memastikan kualitas dan validitas bahan ajar yang dikembangkan. Setelah tahap pengembangan, penelitian dilanjutkan dengan implementasi bahan ajar dalam kelas SD terpilih. Sebelum implementasi, dilakukan pra-uji coba terbatas untuk mengidentifikasi potensi perbaikan. Proses implementasi melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Observasi partisipatif digunakan untuk mengamati interaksi siswa dengan bahan ajar dan mendokumentasikan respon mereka selama proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengumpulan data melalui berbagai metode. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengukur minat belajar sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar interaktif. Wawancara dengan guru dan siswa digunakan untuk mendapatkan pandangan mendalam tentang pengalaman pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Sedangkan data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis secara tematik untuk menggali insight yang lebih mendalam. Integrasi hasil dari berbagai metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang efektivitas bahan ajar interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa SD.

Melalui pendekatan pengembangan dan studi belajar yang holistik, penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk menghasilkan bahan ajar yang efektif tetapi juga untuk memahami konteks dan dinamika interaksi dalam pembelajaran di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dikumpulkan dari 150 siswa dari dua sekolah dasar yang terlibat dalam penelitian. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis teknologi meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hanya 5% siswa yang mengatakan tidak ada perubahan, dan 10% mengalami penurunan minat belajar. Observasi menunjukkan bahwa ketika bahan ajar interaktif digunakan, siswa lebih terlibat dalam diskusi kelompok, berinteraksi dengan elemen interaktif, dan menunjukkan lebih banyak minat pada materi pembelajaran. Setelah menggunakan

bahan ajar interaktif berbasis teknologi, terjadi peningkatan minat belajar yang signifikan. Penemuan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode ini memiliki efek positif pada pembelajaran siswa di tingkat SD. menunjukkan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Djamarah, 2020).

Komponen interaktif seperti animasi, game edukatif, dan simulasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa pengalaman langsung sangat penting untuk membangun pemahaman konsep. Meskipun hasil menunjukkan bahwa itu baik, pemahaman yang lebih mendalam diperlukan melalui wawancara dengan guru dan siswa. Guru mengatakan bahan ajar interaktif membantu mereka menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan menarik. Siswa merasa lebih termotivasi untuk pergi ke kelas dan menyatakan bahwa materi pelajaran ini membantu mereka belajar.

Namun, perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti fokusnya pada dua sekolah saja dan waktu yang terbatas. Akibatnya, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan valid dari hasilnya, penelitian lanjutan dan generalisasi harus dipertimbangkan.

KESIMPULAN

Studi ini menemukan bahwa bahan ajar interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar (SD). Hasil dari kuesioner, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa menggunakan teknologi dapat membuat lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dengan peningkatan minat belajar siswa, bahan ajar ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar. Namun, perlu diperhatikan bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, dan hasilnya harus digeneralisasi dengan hati-hati.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat dibuat. Pertama, penelitian tambahan yang lebih besar yang melibatkan beberapa sekolah perlu dilakukan untuk mengkonfirmasi hasil dan menentukan validitas temuan. Kedua, pengembangan materi pembelajaran interaktif dapat lebih diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Melalui kerja sama dengan programmer, desainer grafis dan pakar pendidikan diharapkan dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan tepat guna bagi siswa sekolah dasar. Ketiga, partisipasi guru dalam proses pengembangan dan penerapan materi pembelajaran interaktif dapat diperkuat untuk memastikan integrasi yang lebih baik ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, upaya peningkatan mutu pendidikan dasar secara konsisten dapat terus dilakukan untuk mendukung pengembangan potensi siswa di era teknologi saat ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada para siswa yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini dan memberikan waktu serta perhatian mereka. Terima kasih juga kepada guru-guru yang telah memberikan dukungan dan kerjasama yang luar biasa selama implementasi bahan ajar interaktif berbasis teknologi di kelas. Tidak lupa kami menyampaikan apresiasi kepada ahli pendidikan, desainer grafis, dan pengembang perangkat lunak yang telah memberikan masukan berharga dan wawasan yang mendalam selama proses pengembangan bahan ajar. Kontribusi mereka dalam memastikan kualitas dan relevansi bahan ajar sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, motivasi, dan bimbingan selama perjalanan penelitian ini. Semua bantuan dan kerjasama yang diberikan memiliki peran penting dalam mencapai hasil penelitian yang memuaskan.

Akhirnya, ucapan terima kasih kami haturkan kepada semua pihak yang telah turut serta dalam kesuksesan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dan memberikan inspirasi bagi penelitian-penelitian berikutnya. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, M. (April 2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*, Vol.1 No. 20, h. 74.
- Dr. Amir Hamzah, M. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Dr. Muhammad Syarif Sumantri, M. P. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ferdiansyah. (2018, Mei 15). Perbedaan Bahan Ajar dan Sumber Belajar.
- Indonesia, P. (2002). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tentang Sistem Nasional Penelitian dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Inung Diah Kurniawati, S. N. (February 2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal Of Computer And Information Technology*, Vol. 1, No. 2., 70.
- Malik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.