SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Telagawaru

Ulil Azmia[1], Eko Pujianto[2], Erlina Yuliastuti[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Magetan, Indonesia
Korespondensi: ulilazmia2803@gmail.com[1] ekopujianto@udn.ac.id[2] yuliastutierlina04@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 15th, 2026
Revised Oct 24th, 2026
Accepted Nov 1th, 2026

Keyword:
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi; Minat belajar; Sekolah dasar.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar sebagian siswa kelas IV SDN Telagawaru yang terlihat dari kurangnya antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain Posttest-Only Control Design. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang terbagi menjadi 16 siswa kelompok eksperimen dan 16 siswa kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi berupa smartphone dan mini audio, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dengan skala Guttman dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta independent samples t-test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar kelompok eksperimen sebesar 18,50, sedangkan kelompok kontrol sebesar 11,69. Uji hipotesis menghasilkan nilai t sebesar 17,249 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi penerus dipersiapkan agar memiliki kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan serta perubahan zaman yang terus berkembang. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi perkembangan zaman (Sabaruddin, 2022). Pada masa globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut telah membawa perubahan dalam cara manusia belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi secara lebih cepat dan luas (Putriani & Hudaidah, 2021).

Terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas merupakan tujuan utama yang ingin dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Akan tetapi, kondisi di lapangan masih menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pola pembelajaran seperti ini seringkali menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampaknya, minat belajar siswa menjadi rendah sehingga dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang efektivitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, sehingga

mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, perhatian, dan minat peserta didik yang pada akhirnya memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mencakup seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Hufron, 2021). Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Daniyati dkk., 2023).

Beragam bentuk media pembelajaran telah berkembang dan tersebar secara luas hususnya pada media pembelajraan berbasis Teknologi. Peran media tersebut menjadi semakin signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan Teknologi,hususnya sejak masa pandemi COVID-19. Dalam konteks ini, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai jenis media yang tersedia.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sekaligus memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan informasi. Selain itu, media juga berfungsi untuk menstimulasi pemikiran serta minat belajar peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif (Hasan dkk., 2021, hlm. 185).

Dalam era globalisasi dan arus informasi yang semakin pesat,pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi informasi (TI) telah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan. Meskipun demikian, penerapannya tidak dapat dilakukan secara sederhana. Penggunaan media tersebut memerlukan perhatian terhadap berbagai tekhnik agar dapat dioptimalkan secara efektif serta tetap selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan, sehingga tidak terjadi penyimpangan dalam pemanfaatannya.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010), minat adalah kecenderungan yang relatif tetap pada diri seseorang untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan tertentu. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih mudah memahami materi pelajaran, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar siswa menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh para pendidik.

Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang ditandai dengan adanya rasa tertarik, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Moman dkk., 2025). Keberadaan minat nenberikan dampak positif terhadap proses pebelajaran akademik,penguasaan domain pengetahuan,dan bidang studi tertentu pada individu (Ainley dkk,2002). Hidi dan Renninger menyatakan bahwa minat memengaruhi tiga komponen utama dalam pengetahuan,yaitu perhatian,tujuan, dan Tingkat pembelajaran.(Siti Nurhasanah & Sobandi, 2016, hlm. 3)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi meliputi berbagai perangkat dan aplikasi digital, seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, aplikasi pendidikan, serta platform pembelajaran daring yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media berbasis teknologi diyakini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi yang dipelajari.

Siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV yang berusia sekitar 9–10 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung maupun melalui rangsangan visual yang bersifat konkret. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti animasi, video edukatif, dan permainan edukatif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Media tersebut mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual, audio, dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa.

SDN Telagawaru merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa sebagian besar guru di sekolah tersebut masih dominan menggunakan metode ceramah serta media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kelas IV tampak kurang bersemangat, mudah merasa bosan, serta kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan ini menjadi perhatian penting karena

rendahnya minat belajar siswa dapat berdampak langsung terhadap pencapaian kompetensi belajar mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas serta bukti empiris mengenai sejauh mana pemanfaatan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN Telagawaru. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian eksperimen semu digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dengan melibatkan kelompok pembanding, tetapi tidak sepenuhnya menerapkan pengendalian seperti pada eksperimen murni (Hastjarjo, 2019). Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 di SDN Telagawaru, Desa Jago, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y), sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi perlakuan pada kelompok eksperimen. Media yang digunakan berupa smartphone dan mini audio. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Angket diberikan setelah perlakuan (*posttest*) kepada kedua kelompok untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Instrumen terdiri atas 20 butir pernyataan dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak" menggunakan skala Guttman, dengan skor 1 untuk jawaban "Ya" dan skor 0 untuk jawaban "Tidak". Skala Guttman merupakan skala pengukuran yang menggunakan pilihan jawaban tegas atau dikotomis, seperti "Ya-Tidak" dan "Benar-Salah" (Husin dkk., 2025). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan kategori minat belajar berdasarkan rata-rata ideal (Mi) dan simpangan baku ideal (SDi). Dari skor maksimal 20 dan skor minimal 0 diperoleh Mi sebesar 10 dan SDi sebesar 3,33, sehingga kategori tinggi adalah skor ≥ 14, sedang 7–13, dan rendah ≤ 6. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene untuk mengetahui kelayakan data sebelum pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan bantuan SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $\leq 0{,}05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan hasil pengumpulan dan analisis data mengenai minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu smartphone dan mini audio, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pengukuran minat belajar menggunakan angket dengan skala Guttman yang terdiri atas 20 pernyataan dengan pilihan jawaban "Ya" diberi skor 1 dan "Tidak" diberi skor 0.

Data minat belajar siswa selanjutnya dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil pengukuran dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan

perhitungan Mean Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat minat belajar siswa pada masing-masing kelompok serta menjadi dasar dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru.

1. **Data hasil angket minat belajar murid kelas experiment) terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi.**

   Setelah kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, selanjutnya dilakukan pengukuran minat belajar melalui angket. Hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 data hasil angket minat belajar murid kelas (experiment)

No	Kode Siswa	Skor Angket (0-20)	Nilai Akhir	Kategori
1	E-01	20	100	Tinggi
2	E-01	18	90	Tinggi
3	E-01	17	85	Tinggi
4	E-01	20	100	Tinggi
5	E-01	18	90	Tinggi
6	E-01	18	90	Tinggi
7	E-01	18	90	Tinggi
8	E-01	16	80	Tinggi
Rata- rata		**18,12**	**90,62**	**Tinggi**

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa rata-rata perolehan skor angket minat belajar peserta didik pada kelompok eksperimen mencapai angka 18,12 dengan nilai akhir 90,62, sehingga dapat dikategorikan dalam tingkatam tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan perangkat pembelajaran berbasis Teknologi dalam bentuk smartphone dan mini audio terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas IV SDN Telagawaru.

2. **Data hasil angket minat belajar murid kelas (Kontrol) di kelas IV SDN Telagawaru diketahui sebagai berikut:**

   Sebagai pembanding terhadap hasil kelompok eksperimen, pengukuran minat belajar juga dilakukan pada kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 data hasil angket murid kelas kontrol

No	Kode Siswa	Skor Angket (0-20)	NIlai Akhir	Kategori
1	k-02	11	55	Sedang
2	K-02	8	40	Sedang
3	K-02	11	55	Sedang
4	K-02	9	45	Sedang
5	K-02	10	50	Sedang
6	K-02	8	40	Sedang
7	K-02	9	45	Sedang
8	K-02	12	60	Sedang
Rata-Rata		**9,75**	**48,75**	**Sedang**

Dilihat dari data yang tercantum dalam tabel di atas, diperoleh bahwa rata-rata perolehan skor angket minat belajar peserta didik pada kelompok kelas kontrol berada di angka 9,75 dengan nilai akhir 48,75, sehingga masuk dalam klasifikasi kategori sedang. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang tidak disertai pemanfaatan media berbasis Teknologi cenderung menghasilkan tingkat minat belajar yang lebih rendah apabila dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

3. **Data perbandingan hasil angket belajar siswa menggunakan post-test only**

Untuk mengetahui perbedaan tingkat minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara lebih jelas, dilakukan perbandingan terhadap nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, dan kategori hasil angket kedua kelompok.

Tabel 3 perbandingan hasil angket siswa

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Kategori
Eksperiment	8	100	80	90,62	Tinggi
Kontrol	8	60	40	48,75	Sedang

Berdasarkan hasil perbandingan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa adanya kesenjangan yang cukup berarti antara tingkat minat belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata nilai sebesar 48,75 yang berada pada kategori sedang. Sementara kelompok eksperiment memperoleh nilai sebesar 90,62. selisih antara kedua kelompok yang mencapai 41,87 point memberikan indikasi bahwa pemanfaatan media berbasis Teknologi memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar peserta didik.

4. Deskripsi ketuntasan minat belajar siswa

Selanjutnya, untuk mengetahui distribusi tingkat minat belajar siswa berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, berikut disajikan deskripsi ketuntasan minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Siswa.

Tabel 4 Deskripsi Ketuntasan Minat Belajar

Rentang nilai	Kategori	Artinya	Eksperimen(n)	Kontrol (n)
Skor ≥14	Tinggi	Siswa memiliki minat belajar tinggi	8 siswa	0 siswa
Skor 7-13	Sedang	Siswa memiliki minat belajar cukup	0 siswa	8 siswa
Skor ≤6	Rendah	Siswa memiliki minat belajar rendah	0 siswa	1 siswa

Dapat dilihat dari tabell di atas, nilai ketuntasan minat belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 16-20 (≥14= Tinggi) , dan nilai ketuntasan pada minat belajar siswa kelas kontrol 8-12 (7-13 = Sedang).

5. Deskripsi data hasil penelitian (descriptive statistics)

Untuk memperoleh gambaran statistik mengenai hasil posttest minat belajar pada kedua kelompok penelitian, dilakukan analisis statistik deskriptif yang meliputi jumlah sampel, skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

Tabel 5 statistik deskriptif

No		N	minimum	maximum	mean	Std. deviation
1	Posttest experiment	16	17	20	18,50	1,003
2	Posttest kontrol	16	10	14	11,69	1,195
3	Valid N(listwise)	16				

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi terhadap minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil posttest yang diberikan kepada dua kelompok sampel, yaitu kelompok experiment yang memperoleh perlakun berupa pembelajaran menggunakan media berbasis Teknologi, dan kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran dengan cara konvensional tanpa penerapan media Teknologi.

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa kelompok experiment yg berjumlah 16 siswa memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 18,50, dengan skor terendah 17 dan skor tertinggi 20. Sementara itu, kelompok kontrol yang juga berjumlah 16 siswa memperoleh nilai rat-rata (mean)sebesar 11,69, dengan skor terendah 10 dan skor tertinggi 14. Perbandingan kedua nilai tersebut memperlihatkan adanya selisih rata-rata sebesar 6,81 point, dimana kelompok experiment menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan awal ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Teknologi memberikan kecenderungan peningkatan pada minat belajar siswa, meskipun kesimpulan tersebut masih perlu dikuatkan melalui pengujian statistik lebih lanjut.

6. Analisis hasil uji persyarat

a. Hasil Uji Normalitas (test of normality)

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data minat belajar pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Berikut Hasil Uji Normalitas Minat belajar kedua kelompok

Kelas	Kolmogorov-smirnov(sig.)	Shapio-wilk (sig.)
Posttest experiment	0,143	0,060
Posttest kontrol	0,200	0,218

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok experiment sebesar 0,060, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,218. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data pada kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

b. Hasil uji homogenitas (test of homogenity varians)

Setelah uji normalitas terpenuhi, tahap berikutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Berikut hasil uji homogenitas kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol

	Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
Based on mean	.249	1	30	.621
Based on median	.074	1	30	.788
Based on median and with adjusted df	.074	1	25.703	.788
Based on trimmed mean	.274	1	30	.604

Hasil perhitungan menunjukkan nilai levene statistic sebesar 0,249 dengan signifikansi sebesar 0,621. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpilkan bahwa varians data pada kelompok experiment dan kelompok kontrol bersifat homogen atau setara.

c. Uji hipotesis (indevendent samples test)

Setelah persyaratan normalitas dan homogenitas data terpenuhi, tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t-sample indevendent (indevendent samples t-test). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media berbasis Teknologi dan siswa yang tidak menggunakan media Teknologi.

tabel 8 hasil uji hipotesis

Di bawah ini adalah data hasil uji hipotesis

	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean difference
Equal variance assumed	17,249	30	0,000	6,813

Berdasarkan hasil analisis pada baris equal variances assumed, diperoleh nilai t- hitung sebesar 17,249 dengan derajat kebebasan(df) sebesar 30 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.. nilai perbedaan rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok tersebut sebesar 6,813, dengan rentang kepercayaan 95% berada pada interval 6,006 hingga 7,619.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hippotesis nol(H0) ditolak dan hipotesis alternatif(Ha) diterima. Mengingat nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yaitu jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima.

B. Pembahasan

Menurut hasil penelitian, terdapat perbedaan minat belajar antara siswa kelas IV SDN Telagawaru yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Rata-rata minat belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Menurut peneliti, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Menurut peneliti, penggunaan smartphone dan mini audio dalam pembelajaran membuat penyampaian materi menjadi lebih bervariasi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh informasi melalui tampilan visual dan suara. Cara penyampaian materi seperti ini dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani dan Jumarniati (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi berkaitan dengan minat belajar siswa.

Menurut peneliti, media berbasis teknologi juga dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran. Penggunaan media yang berbeda dari biasanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa memiliki kesempatan untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Iskandar dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media ajar digital melalui Quizizz dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut peneliti, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh cara guru menyampaikan materi tersebut. Penggunaan media digital dapat menjadi salah satu pilihan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Syafitri dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan minat, keterlibatan, dan perhatian siswa sekolah dasar.

Menurut peneliti, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi dan kondisi siswa. Guru juga harus mampu menggunakan media tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan penelitian Adit, Haifaturrahmah, dan Nizaar (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung peningkatan minat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menurut peneliti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa smartphone dan mini audio memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Telagawaru. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata minat belajar kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih tertarik, memperhatikan, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data da pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis tekhologi terhadap

minat belajar siswa kelas IV di SDN Telagawaru.hal ini dibuktikan dengan hasil pengolahan data statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa kelompok experiment yg berjumlah 16 siswa memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 18,50, dengan skor terendah 17 dan skor tertinggi 20. Sementara itu, kelompok kontrol yang juga berjumlah 16 siswa memperoleh nilai rat-rata (mean)sebesar 11,69, dengan skor terendah 10 dan skor tertinggi 14. Perbandingan kedua nilai tersebut memperlihatkan adanya selisih rata-rata sebesar 6,81 point, dimana kelompok experiment menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis pada baris equal variances assumed, diperoleh nilai t- hitung sebesar 17,249 dengan derajat kebebasan(df) sebesar 30 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.. nilai perbedaan rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok tersebut sebesar 6,813, dengan rentang kepercayaan 95% berada pada interval 6,006 hingga 7,619. Mengingat nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yaitu jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian,metode penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi terhadap minat belajar siswa di kelas IV Sekolah dasar dapat menigkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Telagawaru.

DAFTAR PUSTAKA

Adit, A. S., Haifaturrahmah, & Nizaar, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38989.

Ainley, M., Hidi, S., & Berndorff, D. (2002). Interest, learning, and the psychological processes that mediate their relationship. Journal of Educational Psychology, 94(3), 545–561. https://doi.org/10.1037/0022-0663.94.3.545

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1). https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Fitriani A, F. A., & Jumarniati, J. (2023). Analisis kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan media pembelajaran TIK dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Jurnal Literasi Digital, 3(2), 64–74. https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.280.

Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran. Tahta Media Group.

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. Buletin Psikologi, 27(2), 187–203. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619

Hufron, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran (Kajian tafsir dan hadits tarbawi). La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam, 13(2), 156–173. https://doi.org/10.62490/latahzan.v13i2.220

Husin, A., Vebyani, M., & Amir, A. (2025). Skala pengukuran dan teknik sampling. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4).

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Aldila, A. S., Nisa, F. F., Putri, H. I., & Nafiisah, R. (2022). Analisis penggunaan media ajar digital guna meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas tinggi sekolah dasar. Journal on Teacher Education, 4(2), 1438–1445. https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.10744.

Moman, F. J., Doni, Y. D., & Sembiring, K. (2025). Profil minat belajar siswa SMP dan implikasi bagi program bimbingan belajar. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8(4). https://doi.org/10.20961/shes.v8i4.109540

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128–135. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan pendidikan Indonesia di era revolusi industri 4.0. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 830–838. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407

Sabaruddin. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, 10(1), 43–49. https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347

Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Edisi revisi, Cetakan ke-5). Rineka Cipta.

Syafitri, D., Khairunnisa, K., Nurva Reni, N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 5126–5134. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.28014.