



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT  
(INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY)  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA  
PELAJARAN IPAS DI SDN 156 MAGA LOMBANG**

**Putri Meida Sari**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

**Eka Yusnaldi**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

**Andina Halimsyah Rambe**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: [putrimeidasarilubis@gmail.com](mailto:putrimeidasarilubis@gmail.com)

**Abstrak.** *The research that has been carried out is entitled "The Influence of ICT (Information and Communication Technology) Based Learning Media on Students' Interest in Learning in Class IV Science and Science Subjects at SDN 156 Maga Lombang", based on the problem that arises in science and science learning, namely the lack of interest in students' learning due to the method used. used by teachers is still less varied or also called conventional methods. The research used a quantitative approach, namely experimental research. The research population was all 4th grade students at SDN 156 Maga Lombang with a sample size of 34 students. The sampling technique uses purposive sampling technique. The research results based on data analysis found that calculations using hypothesis testing, namely the t test obtained in SPSS 29, can be seen that the F is 0.149, the df is 32, the t-test result is 10.298 and the significance is 0.001. From the research results of hypothesis testing (t-test), significant results were obtained,  $0.001 > 0.05$ . The t-test calculation result of 10.298 can be seen from the value of  $t_{(count)} > t_{table}$ , namely  $10.298 > 2.036$ . So it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is a significant influence between the provision of ICT (Information and Communication Technology) based learning media on interest in studying science and science class IV at SDN 156 Maga Lombang*

**Keywords:** *ICT-based learning media, Science Students' Interest in Learning*

**Abstrak.** Penelitian yang telah dilaksanakan ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dan IPA Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang”, dilatarbelakangi oleh permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPA dan IPA yaitu kurangnya minat belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi atau disebut juga dengan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN 156 Maga Lombang dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian berdasarkan analisis data didapatkan bahwa perhitungan dengan menggunakan uji hipotesis yaitu uji t yang diperoleh pada SPSS 29 dapat diketahui bahwa F sebesar 0,149, df sebesar 32, hasil uji t sebesar 10,298 dan signifikansi sebesar 0,001. Dari hasil penelitian pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil signifikan yaitu  $0,001 > 0,05$ . Hasil perhitungan uji-t sebesar 10,298 dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,298 > 2,036$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penyediaan media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap minat belajar IPA dan IPA kelas IV SDN 156 Maga Lombang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Berbasis TIK, Minat Belajar Siswa IPA

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan penyampaian isi pembelajaran kepada siswa secara lebih efektif dan efisien (Sapriyah, 2019 : 12). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami, memotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran. Media-media tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan dan gagasan serta dapat mempengaruhi pemikiran, minat, dan perhatian siswa (Wungguli & Yahya, 2020 : 3). Media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, dan permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membantu memahami konsep secara lebih mendalam. Misalnya saja dengan menggunakan media visual dan audio dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak atau kompleks.

Menurut (Maylitha et al., 2023 : 8) minat belajar adalah ketaatan belajar, baik dalam membuat rencana pembelajaran maupun mengambil langkah-langkah dengan sungguh-sungguh, kepentingan diri sendiri sebagai penggerak, dan tindakan sebagai penggerak serta merupakan metode berfungsinya pengetahuan. Minat belajar adalah keinginan dan kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang (Ramadan et al., 2022 : 9). Rasa aman dalam proses pembelajaran memberikan kendali penuh kepada siswa terhadap hasil belajarnya, dan guru harus mampu menciptakan kondisi dimana siswa selalu membutuhkan dan ingin belajar.

Di era globalisasi yang semakin meningkat, media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) sangatlah penting. Media pembelajaran ICT adalah media pembelajaran yang memadukan seluruh teknologi yang berkaitan dengan pencarian, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, pendistribusian, dan penyajian data dan informasi dengan menggunakan komputer dan komunikasi (Rosary et al., 2018 : 90). Pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya dilaksanakan. Berdasarkan observasi per-tanggal 16 Februari 2024, peneliti menemukan bahwa pembelajaran di SDN 156 Maga Lombang masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah dan buku teks. Banyak guru yang masih belum mampu memanfaatkan teknologi dan media digital dalam proses pengajaran. Kurangnya pelatihan dan dukungan menjadi faktor utama yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran. Sekolah ini memiliki fasilitas pembelajaran yang luas antara lain gedung yang sangat bagus, 10 ruang kelas yang lengkap, bahan ajar dan 15 *Chromebook* yang dapat digunakan untuk belajar dengan kemampuannya.

*Chromebook* merupakan perangkat komputasi yang mirip dengan laptop biasa namun menggunakan sistem operasi *Chrome OS* yang dikembangkan oleh *Google* (Wiranata, 2022 : 56). Sekolah juga memiliki empat unit *Infocus*. Meskipun para guru di SDN 156 Maga Lombang memiliki peralatan yang lengkap, namun kreativitas mereka dalam mengelola perangkat tersebut, seperti *Chromebook*, masih kurang untuk mengembangkan materi dan alat pembelajaran yang inovatif dan menghibur. Penulis juga melihat guru dalam membuat e-Kinerja di sekolah, guru masih mengalami kesulitan

dalam menggunakan *Chromebook*. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum paham teknologi atau “tidak paham teknologi” saat menggunakan perangkat tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis (*Information and Communication Technology*) ICT. ICT mencakup berbagai alat dan teknologi untuk berkomunikasi, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru. Berbagai keunggulan media pembelajaran berbasis ICT seperti komputer, tablet, internet, dan software pembelajaran antara lain akses terhadap beragam sumber belajar, kemampuan memvisualisasikan konsep yang kompleks, dan platform interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan lain sebagainya. Salah satu contohnya adalah multimedia, yaitu perangkat lunak yang menggabungkan berbagai jenis media visual seperti video, teks, gambar, suara, dan animasi (Anggraeni et al., 2021 : 11). Media pembelajaran memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekedar mendengarkan dan menonton. *PowerPoint* adalah salah satu contoh multimedia.

*PowerPoint* memungkinkan presentasi yang dirancang dengan baik dan memanfaatkan beragam fiturnya untuk menjadi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru. Dengan *PowerPoint* dapat membuat presentasi multimedia yang berisi teks, gambar, video dan animasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis (Yunistita & Togatorop, 2023 : 5). Guru dapat memanfaatkan *PowerPoint* untuk membuat media pembelajaran berupa animasi dan video animasi yang meningkatkan minat dan kegembiraan siswa. Itu adalah contoh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang menggunakan alat komputer seperti multimedia yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur seperti unsur visual dan audio. Penggunaan *PowerPoint* yang kreatif dan interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berkaitan dengan ini hasil penelitian yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Aminatuzuhriah et al., 2022) dengan judul : Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan. Dari penelitian yang dilakukan berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media ICT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media ICT dan minat belajar siswa, dengan nilai korelasi sebesar 0,829 dan pengaruh sebesar 69%.

## KAJIAN TEORI

### a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memahami dan menyerap informasi hasil belajar dengan tujuan mengubah perilaku melalui perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif. Perubahan ini tercermin dalam kehidupan sehari-hari, peningkatan kualitas pribadi dan kontribusi terhadap masyarakat. Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja. Hal ini mencakup sekolah, rumah, museum,

lembaga penelitian, hutan, dan tempat lainnya. Proses pembelajaran sangat bergantung pada upaya dan partisipasi siswa. Hal ini menentukan apakah pembelajaran terjadi secara efektif atau tidak (Muzakki et al., 2022 : 75).

Pembelajaran dan pengetahuan sangat penting bagi seluruh umat manusia. Melalui proses belajar, seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memperluas wawasannya, mengembangkan kemampuan membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta memahami apa yang mampu dan tidak dapat dilakukannya. Seseorang yang banyak belajar mempunyai cara pandang yang lebih komprehensif terhadap berbagai permasalahan dalam hidup dan mengetahui cara mengatasinya (Afiifah & Yahya, 2020 : 88).

Menurut Al-Ghazali dalam (Deswimar, 2021 : 84) Pendidikan humanistik dan pendidikan ketuhanan adalah dua cara untuk menerapkan gagasan pembelajaran. Pendidikan humanistik adalah proses belajar di bawah bimbingan manusia, biasanya menggunakan indera manusia. Sebaliknya, pendidikan ketuhanan merupakan proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada pencarian ilmu pengetahuan untuk mengubah perilaku. Ajaran Ilahi, sebaliknya, merupakan instruksi langsung dari Allah kepada hamba-hamba pilihan-Nya, termasuk para nabi dan rasul-Nya, untuk menerima dan melaksanakan perintah-perintah-Nya dengan penuh ketaatan dan keikhlasan jalan yang benar (Andi & Taufiq, 2023 : 8).

#### **b. Pengertian Minat**

Minat merupakan minat seseorang untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Minat mencerminkan kecenderungan intelektual seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Ketertarikan tersebut tidak muncul secara tiba-tiba dan spontan. Melainkan berkembang sebagai hasil partisipasi, pengalaman dan kebiasaan yang diperoleh selama proses belajar dan bekerja (Kartika et al., 2019 : 118). Minat belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Apabila siswa tertarik maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, anak terkadang kehilangan konsentrasi saat belajar, hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya minat. Penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik dan relevan, tetapi juga memberikan dorongan yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Harianja & Sapri, 2022 : 1325).

Menurut Slameto dalam (Syahfitri & Rambe, 2023 : 140), Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang disukainya, yang menimbulkan perasaan senang, terpesona, atau keingintahuan yang kuat terhadap hal tersebut. Untuk tertarik pada sesuatu. Ini mengacu pada perasaan jiwa menginginkan sesuatu. Ingat kegiatan dan acara.

Menurut para ahli di atas, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan mental atau perubahan perilaku terhadap sesuatu yang disukai atau diminati seseorang. Minat dapat menimbulkan motivasi, kegembiraan, kegembiraan, dan meningkatnya rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang mempunyai arti dan arti penting bagi seseorang. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sikap dan perilaku. Ketika minat terhadap suatu aktivitas

diungkapkan, minat tersebut menjadi lebih kuat; jika diabaikan atau tidak diungkapkan, itu berkurang. Pada surah ar-ra'd ayat 11 dijelaskan :

حَتَّىٰ يَاقُومَ مَا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ أَمَرَ مَنْ يَحْفَظُونَهُ خَلْفَهُ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيْنَ مَنْ مَعَقِبَتْ لَهُ  
وَالِ مِنْ نَهْدُو مَنْ لَهُمْ وَمَا لَهُ مَرَدًّا فَلَا سُوءًا يَاقُومَ اللَّهُ أَرَادَ وَإِذَا يُبَاقُومَهُمْ مَا يُغَيِّرُ وَ

Artinya : “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (Q.S. Ar’ad : 11).

Dari ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa Allah SWT tidak akan mengubah takdir atau jalan hidup seseorang kecuali ia memilih untuk mengubahnya. Misalnya, jika ingin mencapai suatu tujuan seperti menjadi yang terbaik di kelas atau terbaik di sekolah, akan sulit bagi untuk mencapai tujuan tersebut jika hanya bermimpi dan tidak mengubah cara belajar. Tidak ada momen instan dalam hidup. Allah SWT memberikan apa yang kita butuhkan, namun dengan cara yang sesuai dengan hikmah-Nya.

Menurut pengertian minat dan belajar di atas, minat belajar adalah suatu keinginan atau dorongan yang melibatkan aktivitas atau perhatian seseorang, baik disengaja maupun tidak disengaja. Belajar meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan mengubah perilaku. Minat belajar anak sangat penting untuk dikembangkan, karena orang yang memiliki keinginan belajar yang kuat tidak akan pernah menyerah dalam proses belajar. Allah SWT selalu melihat usaha dan cita-cita hamba-Nya untuk belajar. Peningkatan minat belajar membuat pencapaian tujuan akademik dan pribadi menjadi lebih mudah.

### c. **Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology)**

Kata “media” berasal dari kata Latin “medius,” yang berarti “perantara,” “perantara,” atau “pengantar.” Menurut *National Education Association* (NEA), media didefinisikan oleh *Association for Educational Communication Technology* (AECT) sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, termasuk dimanipulasi, dilihat, termasuk objek yang didengar, dibaca, atau didiskusikan. , serta objek yang dimanipulasi. Alat yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat memengaruhi cara memandang program pendidikan yang efektif sebagai sumber belajar, termasuk seperti guru atau instruktur dan sumber belajar non manusia. Menciptakan lingkungan yang membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, termasuk materi dan peristiwa. Siapkan sumber belajar non-manusia. (Yusnaldi, 2019 : 68).

Menurut *gagne* dalam (Ratu Pratiwi et al., 2020 : 1-2) Media pembelajaran adalah berbagai alat untuk menyampaikan konten secara fisik. Contohnya termasuk buku, tape recorder, kaset, film, foto, lukisan, grafik, televisi, komputer, dan lain-lain. Sedangkan

menurut Gerlach & Ely dalam (Suparlan, 2020 : 299) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, termasuk orang dan bahan yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa sehingga terjadilah proses pembelajaran yang efektif dan mendalam. Penggunaan media yang tepat dapat memperdalam pemahaman siswa, mempercepat proses pembelajaran dan membantu mereka untuk memahami konten dengan lebih baik (Fauzi Fahmi et al., 2021 : 62).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi pelajaran kepada siswa dan memudahkan mereka memahami isi pelajaran. Yang tidak boleh kita lupakan adalah peran media sudah jelas. Media hanya dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran apabila digunakan sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Belajar harus dilakukan secara cermat agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Rudi Brets dalam (Gunawan & Asnil, 2016 : 37-38) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

1. Media audio

Media audio adalah suatu jenis media yang dapat menyampaikan informasi melalui suara, hanya dengan menggunakan indera pendengaran, tanpa unsur visual atau fisik lainnya.

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mempengaruhi indera penglihatan saja. Ini mencakup berbagai format seperti media cetak verbal (seperti buku dan brosur), media cetak grafis (seperti poster dan infografis), dan media visual non-cetak (seperti gambar, foto, dan video).

3. Media audio visual

Media audiovisual adalah media yang didalamnya proses pendengaran dan penglihatan disertakan dalam waktu yang bersamaan. Media-media tersebut, seperti video, film, dan presentasi multimedia, menggabungkan elemen suara dan visual untuk menyampaikan informasi secara lebih lengkap dan efektif.

Sedangkan pengertian media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) adalah Robert Heinig dalam (Hamdanah & Hasanudin, 2019 : 3-4) mengatakan, Interaksi sistem komputer dengan materi pembelajaran terprogram memungkinkan tersedianya kesempatan belajar. Pembelajaran yang didukung komputer adalah sebutan untuk ini. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara langsung dan personal. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Pembelajaran berbantuan komputer dapat diterapkan pada penyampaian bahan ajar di semua jenjang pendidikan, khususnya perguruan tinggi, baik secara daring maupun luring. Dengan menyediakan akses yang fleksibel, umpan balik

instan dan materi pembelajaran yang disesuaikan, pembelajaran berbantuan komputer meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Penguasaan media berbasis ICT (*Information, and communication technology*) berperan penting dalam cara guru mencari dan memperoleh sumber belajar, itu merupakan bagian dari persyaratan kompetensi guru. Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu kemajuan baru dalam media pembelajaran adalah penggunaan multimedia. Media ini memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal melalui penggunaan berbagai format seperti teks, audio, video, dan multimedia diyakini dapat memaksimalkan pembelajaran siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, lebih mendalam dan mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam

Multimedia dapat digunakan dalam berbagai cara di dunia saat ini, termasuk pembelajaran, permainan, film, kedokteran, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, periklanan, dll. Multimedia adalah kombinasi teks, gambar, dan gambar yang dihasilkan komputer. suara dan Animasi digunakan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi tertentu kepada orang lain.

Media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif memberikan kesempatan kepada seluruh siswa, bahkan siswa yang berprestasi rendah, untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajarannya. Fitur interaktif seperti gambar, video, dan pertanyaan yang dapat dijawab membantu siswa belajar dengan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif juga dapat membantu mengukur seberapa baik siswa memahami materi (Panggabean & Siregar, 2024 : 565).

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran IPA membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena keterlibatan emosional siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap hafalan dan hafalannya. Pemanfaatan ICT (*Information, and communication technology*) memberikan materi pendidikan kepada siswa dalam suasana yang menggembirakan dan meningkatkan emosi positif. Kegembiraan ini mengaktifkan saraf di otak dan memungkinkan siswa mencatat pelajaran dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu, ICT (*Information, and communication technology*) dapat dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik (Wungguli & Yahya, 2020 : 42-43)

Dengan berkembangnya era-teknologi, model pembelajaran yang memanfaatkan ICT (*Information, and communication technology*) menjadi media pembelajaran yang sangat dinantikan di era ini. dapat menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis TIK sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar. Jenis media ini antara lain perangkat lunak pendidikan, aplikasi seluler, platform e-learning, simulasi interaktif, video pembelajaran, dan banyak lagi. Segala jenis media ditujukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pendidikan di berbagai jenjang pendidikan.

Tujuan penelitian ini adalah meneliti media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* di laptop. Penulis ingin meneliti media pembelajaran berbasis ICT yang

memadukan unsur-unsur interaktif seperti slide PowerPoint, video pembelajaran, kuis dan permainan. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan metode belajar mengajar yang berpusat pada siswa yang memanfaatkan media ini secara komprehensif. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran ICT dengan matapelajaran IPAS topik “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi”.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 156 Maga Lombang di wilayah Lemba Sorik Marapi Kabupaten Mandailing Natal. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pengamatan peneliti mengenai masalah kurangnya minat siswa terhadap proses belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 menurut kalender akademik PAUD, SD dan SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Mandailing Natal. Pada tanggal 6 Juni 2024, kampus memberikan izin penelitian dan penelitian pun dimulai. Metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan berbagai percobaan untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang efektif meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan eksperimental. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen atau disebut juga eksperimen semu. Eksperimen semu merupakan perpanjangan dari desain eksperimen nyata yang seringkali sulit dilakukan. Desain ini melibatkan penggunaan kelompok kontrol. Desain penelitian ini adalah nonequivalent control group design.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Diketahui bahwa hasil jawaban angket tentang media pembelajaran ICT yang telah diisi siswa kelas IV-A selaku kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 40, nilai terendah 29 dan nilai rata-ratanya 34,64 dengan jumlah total 589. Hasil yang diperoleh dari jawaban angket minat belajar siswa pada kelas IV-A selaku kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 74, nilai terendah 61 dan nilai rata-ratanya 67,88 dengan jumlah total 1.154. Hasil yang diperoleh dari jawaban angket minat belajar siswa pada kelas IV-B selaku kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi 60, nilai terendah 36 dan nilai rata-ratanya 45,17 dengan jumlah total 768. Diketahui bahwa hasil jawaban angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 1.152 dengan jumlah responden 17 orang, sedangkan pada kelas kontrol mendapat nilai sebesar 768 dengan jumlah responden 17 orang. Dari perbandingan nilai-nilai yang sudah tertera, dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan perlakuan di masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, maka masing-masing kelas diberikan lembar angket lagi (post-tes angket) yang akan digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. kemudian, peneliti membandingkan hasil post-test angket kedua kelas tersebut eksperimen dan kontrol dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. hal ini juga digunakan sebagai uji dari hipotesis dalam penelitian ini, yakni menguji hipotesis apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and communication technology*) terhadap Minat Belajar

Siswa Kelas 4 Mata Pelajaran IPAS SDN 156 Muga Lombang. Dapat dilihat dari tabel-tabel hasil penelitian yang sudah dilakukan dibawah ini :

**Tabel 4.8 Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.146	17	.200*	.932	17	.236
Post-Test Eksperimen	.172	17	.193	.907	17	.089
Pre-Test Kontrol	.134	17	.200*	.922	17	.159
Post-Test Kontrol	.106	17	.200*	.930	17	.214
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil tabel uji normalitas di atas, maka uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data variabel yang diuji berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis statistik tambahan.

**Tabel 4.9 Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.149	1	32	.702
	Based on Median	.134	1	32	.717
	Based on Median and with adjusted df	.134	1	25.975	.718
	Based on trimmed mean	.137	1	32	.714

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas data post test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan rata-rata sebesar 0,702. Pada taraf signifikansi 0,05 nilai 0,702 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

**Tabel 4.10 Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test**

<b>Group Statistics</b>					
Hasil	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Postest Eksperimen	17	67.88	5.544	1.345
	Postest Kontrol	17	45.18	7.204	1.747

Berdasarkan tabel diatas, kelas eksperimen memiliki jumlah responden 17 siswa dan kelas kontrol memiliki 17 siswa. Terdapat perbedaan pada nilai akhir kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh nilai 67,88 dan kelas kontrol memperoleh nilai 45.18. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai post-test kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu  $67,88 > 45,18$ .

**Tabel 4.11 Independent Sampel Test**

<b>Independent Samples Test</b>											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
				F	Sig.	T	df	Significance (2-tailed)		Mean Difference	Std. Error Difference
		One-Sided p	Two-Sided p					Lower	Upper		
<b>Hasil</b>	Equal variances assumed	.149	.702	10.298	32	.001	.001	22.706	2.205	18.215	27.209
	Equal variances not assumed			10.298	30.030	.001	.001	22.706	2.205	18.203	27.197

Sesuai dengan tabel di atas, nilai signifikansi masing-masing 0,001 dengan ketentuan taraf signifikan  $< 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata minat belajar siswa yang signifikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 156 Maga Lombang. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan skor rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen pada group statistic uji hipotesis independen sampel test yaitu kelas eksperimen dengan rata-rata 67,88 dan kelas kontrol dengan rata-rata 45,18. Besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 70,2 % yang diperoleh dari nilai signifikan sebesar 0,702. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin baik media pembelajaran dan semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, jika media yang digunakan kurang baik, dan rendahnya minat siswa untuk belajar, maka hasil belajar pun akan rendah.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

- a. Bagi guru mata pelajaran IPAS agar memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan memperhatikan variasi yang digunakan pada saat mengajar agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan lebih antusias lagi memberikan motivasi kepada siswa supaya minat belajar siswa dapat meningkat.
- b. Siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan minat dalam belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
- c. Penelitian ini memberikan informasi bahwa media pembelajaran berbasis ICT (*Information and communication technology*) berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, akan tetapi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tidak hanya dipengaruhi oleh satu variabel tersebut, melainkan juga dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. maka dari itu penelitian selanjutnya diharapkan mampu meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa selain faktor tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiifah, I. N., & Yahya, M. S. (2020). Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah). *Arfannur*, 1(1), 87–102.
- Agustinus, N. (2014). *Startup Mindset : Fokus Menjadi Entrepreneur Sesuai Minat dan Passion* (R. Wijanarko (ed.); 1 ed.). Bina Grahitia Mandiri.
- Aminatuzzuhriah, Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Charles. (2022). Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 607–619.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In M. Fadhli (Ed.), *CV. Pusdikra MJ* (1 ed.). CV. Pusdikra MJ.
- Andi, P., & Taufiq, H. (2023). Imam Al-Ghazali: Implementasi Ta'lim Insani Dan Ta'lim Rabbani Di Pptq Mutiara Insan Mulia Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 1–11.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Puji, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Researc*, 10(1), 1–52.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Deswimar, U. (2021). Konsep Tentang Belajar Dalam Al-Quran. *IndraTech*, 2(1), 78–89.
- Fauzi Fahmi, Nirwana Anas, Rahmi Wardah Ningsih, Rabiatul Khairiah, & Winarli Hendi Permana. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63.
- Gunawan, & Asnil, Aidah, R. (2016). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. In Gunawan (Ed.), *Raja Grafindo Persada* (1 ed., Vol. 5, Nomor 1). Raja Grafindo Persada.

- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hamdanah, & Hasanudin, I. (2019). Media Pembelajaran Berbasis 4.0. In M. Said (Ed.), *RajaGrafindo Persada* (1 ed., Vol. 6, Nomor August). IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS.
- Harianja, muna may, & Sapri. (2022). *Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 1324–1330.
- Hasibuan, Hakim, F. (2022). *Pembelajaran Tematik* (Y. sari, permata (ed.); 1 ed.). Cendikiawan Muslim.
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022). Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
- Jalinus, N., & ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. In I. Fahmi & Ria (Ed.), *Sifonoforos* (1 ed.). k e n c a n a.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.
- Kurniawan, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran ICT Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Riset Pendidikan Inovatif*, 2(1), 31–40.
- Kurniawati Rahim, H. C. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika Di Sma Negeri 1 Sakti. *Jurnal Sains Riset*, 9(3), 68–79.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., & Farhan, M. (2023). *Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 05(02), 2184–2194.
- Muzakki, Z., Illahi, N., & Muljawan, A. (2022). Etika Belajar Dalam Al-Quran. *JIQTA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 1(1), 72–84.
- Nasution, N. W. (2017). Strategi Pembelajaran. In A. Daulay (Ed.), *Perdana Publishing* (1 ed., Vol. 3, Nomor 1). Perdana Publishing.
- Panggabean, wafiq azizah, & Siregar, lailatun nur kamalia. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Panjang Pada Kelas II. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 562–575.
- Peri, P. G., & Karimah, R. S. (2022). Memahami Teori Belajar Behavioristik Dan Implementasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 2, 90–99.
- Ramadan, F., Fajriah, N. N., Suhartini, & Usep Setiawan. (2022). Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 602–615.
- Rambe, Halimsyah, A., & Harahap, Delilah, N. (2021). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Karakteristik Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 289–294.
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 386–395.
- Rosary, P., Stevanus, I., & Jaya, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Information And Communications Technology* (ICT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik *The Influence Of Information And Communication Technlogy/ ICT-Based Learning Media Towards The Students Learning Outcomes*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2, 195–201.
- Safitri, A. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas

- IV DI SD Negeri 3 RANOMEETO pembelajaran yang dapat dijadikan belajar fiqih siswa Kelas IV MIN Ulee strategi penerapan media gambar Aktivitas guru dalam menggunakan media gambar adalah s. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 24–36.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. (I. azhar, satrya (ed.); 1 ed.). K e n c a n a.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311.
- Syahfitri, R., & Rambe, Nurkholidah, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda (ed.); 1 ed.). Citapustaka Media.
- Tambunan, M. A., Indriani, F., & Manajemen, J. (2017). Dampak Materialism Value Dan Informasi Produk Terhadap Minat Beli Produk Donasi. *JOURNAL OF MANAGEMENT Volume*, 6(2009), 1–9.
- Wandini Rizky, R., damanik dara sukma, E., & Nurdiana. (2023). *Lembar Kerja Matematika MI Berbasis Mikir* (R. Devianty (ed.); 1 ed., hal. 19).
- Wiranata, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Chromebook Dalam Penerapan Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis E-Learning Google Classroom Pada Konsep Unsur Dan Senyawa. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 01*, 1–76.
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Journal Homepage: Communication Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura J. Math. Edu*, 1(1), 41–47.
- Yunistita, & Togatorop, J. (2023). Manfaat Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Curere*, 7(1), 139–145.
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS* (Usiono & Mahadin (ed.); 2 ed.). PERDANA PUBLISHING.