



Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Teknologi di SMPN 34 Medan

Suci Dahlya Narpila^{1*}, Najwa Zahra², Rahma Mahrani Sam³, Giska Nayla Maqah⁴

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: sucidahlyanarpila@uinsu.ac.id¹, najwazahra2904@gmail.com², ra0211490@gmail.com³,
naylamaqah@gmail.com⁴

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Korespondensi penulis: sucidahlyanarpila@uinsu.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the improvement of learning outcomes of grade VIII students at SMPN 34 Medan through the application of information technology-based learning media. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method. The techniques utilized to gather data include learning implementation observation sheets (teacher activities), student activity observation sheets, student response surveys, and learning outcome exams in each cycle. The data gathered were evaluated by quantitative descriptive analysis and qualitative analytical methodologies. While qualitative analysis is used to comprehend the findings of student activity observations, quantitative descriptive analysis is utilized to assess student learning outcomes. As evidenced by the average learning achievement of grade VIII students at SMPN 34 Medan, which was 56.2% in the first cycle and significantly increased to 81.86% in the second, as well as the positive increase in student activity in the learning process despite a number of challenges noted in the student activity sheet during the first cycle the study's findings suggest that the use of information technology-based media in the classroom has the potential to increase the learning interest of grade VIII students at SMPN 34 Medan.*

Keywords: *Learning Interest, Students, Technology Media.*

Abstrak. Studi ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data termasuk lembar observasi pelaksanaan pembelajaran (kegiatan guru), lembar observasi kegiatan siswa, survei respons siswa, dan ujian hasil belajar di setiap siklus. Data yang dikumpulkan dievaluasi dengan analisis deskriptif kuantitatif dan metodologi analisis kualitatif. Sementara analisis kualitatif digunakan untuk memahami temuan observasi aktivitas siswa, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Sebagaimana dibuktikan oleh rata-rata pencapaian belajar siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan, yang mencapai 56,2% pada siklus pertama dan meningkat signifikan menjadi 81,86% pada siklus kedua, serta peningkatan positif dalam aktivitas siswa dalam proses pembelajaran meskipun terdapat sejumlah tantangan yang dicatat dalam lembar aktivitas siswa selama siklus pertama, temuan studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi di kelas memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan.

Kata kunci: Minat Belajar, Siswa, Media Teknologi.

1. LATAR BELAKANG

Pernyataan bahwa teknologi memiliki potensi untuk transformasi signifikan dalam kehidupan kita telah menjadi topik diskusi publik yang tidak pernah surut, baik dalam lingkup akademis maupun di luar itu. Klaim bahwa teknologi dapat membawa perubahan lebih cepat daripada aspek lain dari sejarah manusia sering kali menimbulkan rasa urgensi dalam diri kita, memaksa kita untuk menyesuaikan diri dengan perubahan ini dan meningkatkan ketakutan kita bahwa beberapa aspek masyarakat kita mungkin tertinggal.

Kartun tersebut dengan cerdas menggambarkan perpecahan antara generasi muda, yang dibesarkan di era teknologi, dan generasi tua, yang tampaknya menjadi kekuatan yang aneh atau bahkan berbahaya. Gambaran ideal tentang masyarakat baru yang dibawa oleh kemajuan teknologi menunjukkan lebih banyak kesetaraan dan keterlibatan aktif. Gagasan bahwa perkembangan teknologi mendorong perubahan sosial dan memerlukan penggunaan metode dan teknik kreatif membentuk dasar dari seluruh visi keberadaan modern. Bidang utama dikatakan adalah pendidikan untuk transformasi fundamental (Indriyani et al., 2023).

Pernyataan bahwa teknologi memiliki potensi untuk transformasi signifikan dalam kehidupan kita telah menjadi topik diskusi publik yang tidak pernah surut, baik dalam lingkup akademis maupun di luar itu. Klaim bahwa teknologi dapat membawa perubahan lebih cepat daripada aspek lain dari sejarah manusia sering kali menimbulkan rasa urgensi dalam diri kita, memaksa kita untuk menyesuaikan diri dengan perubahan ini dan meningkatkan ketakutan kita bahwa beberapa aspek masyarakat kita mungkin tertinggal. Kartun tersebut dengan cerdas menggambarkan perpecahan antara generasi muda, yang dibesarkan di era teknologi, dan generasi tua, yang tampaknya menjadi kekuatan yang aneh atau bahkan berbahaya. Gambaran ideal tentang masyarakat baru yang dibawa oleh kemajuan teknologi menunjukkan lebih banyak kesetaraan dan keterlibatan aktif. Gagasan bahwa perkembangan teknologi mendorong perubahan sosial dan memerlukan penggunaan metode dan teknik kreatif membentuk dasar dari seluruh visi keberadaan modern. Bidang utama dikatakan adalah pendidikan untuk transformasi fundamental (Indriyani et al., 2023).

Mengingat bahwa institusi tradisional tidak lagi mampu memenuhi aspirasi generasi baru siswa yang paham teknologi, ada kebutuhan mendesak untuk perubahan signifikan dalam industri pendidikan. Karena paparan mereka yang luas dan intens terhadap teknologi kontemporer, generasi muda ini dikatakan berbeda dari semua generasi sebelumnya dalam hal kognisi, perilaku, dan gaya belajar mereka. Generasi muda ini telah disebut dengan berbagai nama, tetapi dua yang paling populer adalah "*digital natives*" dan "*Net Generation*." Fitur utama dari persepsi generasi muda sebagai "*digital natives*" tampaknya adalah perbedaan mencolok antara mereka dan generasi yang lebih tua, yang memiliki pemahaman terbatas tentang teknologi. Menurut pandangan yang diajukan, masalah terbesar yang dihadapi pendidikan saat ini adalah adanya guru teknologi yang tidak sejalan dengan tren modern, berasal dari periode pra-digital, dan kesulitan melatih generasi yang berbicara dalam bahasa yang sama sekali berbeda. Evolusi industri pendidikan telah mengalami perubahan substansial sebagai akibat dari terobosan teknologi informasi (Hakim, 2022).

Seiring dengan kemajuan tersebut, metode pembelajaran telah mengalami evolusi signifikan, mencakup pendekatan pembelajaran individual, penggunaan media pembelajaran, serta transformasi dalam proses pembelajaran itu sendiri. Transformasi yang dihasilkan oleh penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu inovasi yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perubahan dalam proses pembelajaran. Dalam pengaturan ini, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan tambahan, termasuk melakukan, menonton, dan menunjukkan, selain mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran. Siswa mungkin didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai cara yang dinamis dan interaktif. Metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar adalah dua komponen terpenting dari metodologi pembelajaran (Mintarsih et al., 2023).

Bahasa pengantar dapat diklasifikasikan sebagai faktor eksternal yang secara signifikan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas, berdampak pada pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian (Yulianingsih et al., 2022) menunjukkan bahwa pengetahuan individu ditransmisikan melalui pengalaman, dengan kontribusi 11% berasal dari pendengaran dan 83% dari penglihatan. Di sisi lain, kapasitas memori dapat diartikan sebagai pengalaman yang diperoleh, di mana informasi yang didengar berkontribusi sebesar 20%, sementara informasi yang dilihat memberikan pengaruh yang lebih signifikan, yakni 50%. Kualitas proses pembelajaran dan hasil yang dicapai selama waktu tersebut dapat ditingkatkan oleh nilai dan kegunaan media pendidikan. Penggunaan alat bantu mengajar, alat pendidikan, dan media pembelajaran di sekolah semakin beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua peralatan dan perlengkapan sekolah sesuai dengan tuntutan kurikulum, materi, metode pengajaran, dan kemampuan siswa guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kemajuan teknologi informasi telah secara signifikan mempengaruhi pemanfaatan berbagai jenis media sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, para pendidik diharapkan untuk mengoptimalkan dan memanfaatkan alat serta peralatan ini secara efisien dalam proses pembelajaran di kelas (Hidayat et al., 2021).

Melalui pengamatan awal yang dilakukan oleh penulis, teridentifikasi bahwa SMPN 34 Medan menghadapi permasalahan yang secara umum sejalan dengan isu yang telah dijelaskan mengenai rendahnya minat belajar. Pernyataan ini didukung oleh rata-rata nilai akademik siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan yang tercatat pada Semester II Tahun Pembelajaran 2023/2024, yakni ≤ 75 , yang menjadi acuan standar minimal ketuntasan belajar untuk mata pelajaran di sekolah tersebut. Terdapat sejumlah strategi yang dapat

diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, di antaranya: 1) menerapkan berbagai metode pengajaran, 2) menciptakan suasana belajar yang kreatif dan mendukung, 3) mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberikan pengakuan kepada siswa berprestasi serta konsekuensi yang sesuai bagi yang kurang berprestasi, 5) memanfaatkan alat peraga, 6) mengintegrasikan elemen pembelajaran dengan bermain, dan 7) memanfaatkan media pembelajaran serta berbagai sumber daya lainnya. Konsep atau istilah "belajar" bukanlah hal yang asing; ia telah dikenal secara luas.

Namun, para ahli di bidang pembelajaran memiliki definisi dan interpretasi yang berbeda. Kita semua memahami dasar-dasar pembelajaran, meskipun secara praktis. Oleh karena itu, untuk menghindari potensi kesalahpahaman. Proses di mana suatu organisme mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang dipelajari dikenal sebagai pembelajaran. Pembelajaran dipandang sebagai proses yang bertujuan untuk mengembangkan motivasi dalam bidang perilaku, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan. Sebuah ketertarikan, hobi, atau kecintaan terhadap sesuatu atau aktivitas tertentu dapat dikategorikan sebagai minat (Devita Vanessa Kurniawan et al., 2023).

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap sektor pendidikan. Para praktisi pendidikan terus-menerus menyelidiki berbagai inovasi, termasuk yang terkait dengan bahan ajar, persyaratan kepala sekolah, dan kebutuhan guru dalam proses pengajaran. Hal ini mengharuskan semua pihak, termasuk guru dan kepala sekolah, untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi. Salah satu bentuk inovasi yang telah muncul adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Secara konseptual, media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi ditandai dengan interaksi antara pengguna dan computer (Priana, 2017).

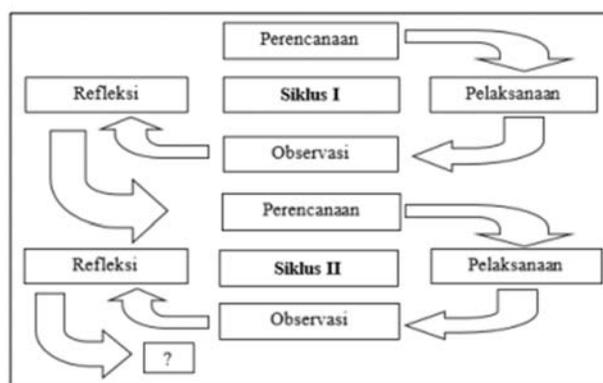
Namun, di sisi lain, penurunan tingkat kepuasan akan berdampak pada berkurangnya minat individu. Minat yang dibahas di sini berbeda dari minat yang bersifat sementara, yang sering kali disebut sebagai keinginan impulsif. Perbedaannya terletak pada fakta bahwa minat sejati cenderung lebih permanen dan berkelanjutan dalam diri individu. Meskipun hasrat yang bersifat sementara dapat awalnya berfungsi sebagai pendorong, mirip dengan ketertarikan, pada akhirnya dapat mengalami penurunan karena aktivitas yang memicu hasrat tersebut bersifat sementara dan tidak berkelanjutan. Lebih dari sekadar ketertarikan, minat dapat berfungsi secara efektif dalam mendukung proses pengambilan keputusan individu atau lembaga.

Berdasarkan tinjauan literatur dan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, integrasi teknologi informasi dalam media pembelajaran tidak terbatas pada teks yang

monoton, melainkan juga mampu menyajikan gambar dan suara yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Apalagi, penelitian terkait media pembelajaran berbasis teknologi belum banyak dilakukan di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Pentingnya penelitian ini terletak pada harapan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di kalangan siswa kelas VIII SMPN 34 Medan akan mendorong peningkatan minat belajar mereka.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk memungkinkan peneliti dan guru bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang muncul di kelas dengan mendorong keterlibatan dan kerja sama bersama antara peneliti dan kelompok sasaran dalam hal ini, para guru. Sebuah pemeriksaan mendalam terhadap kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan intervensi yang disengaja yang terjadi di dalam lingkungan kelas dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Siswa kelas delapan di SMPN 34 Medan adalah populasi yang diteliti dalam studi ini, yang menggunakan teknik sampel acak. Sembilan siswa perempuan dan tujuh siswa laki-laki membentuk sampel sebanyak 16 dalam penelitian ini. Dua siklus I dan siklus II—direncanakan untuk pelaksanaan studi ini. Lima pertemuan direncanakan untuk Siklus I, sementara empat pertemuan direncanakan untuk Siklus II. Setiap siklus dilakukan berdasarkan isu-isu yang sedang diteliti dan kemampuan yang ingin dicapai. Grafik berikut menggambarkan langkah-langkah yang terlibat dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan penilaian, dan 4) refleksi (Hakim, 2022).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penilaian, kuesioner, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data untuk studi ini. Temuan dari pengamatan peneliti tentang minat siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam data observasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk terlibat dalam kegiatan yang dapat meningkatkan semangat mereka sendiri dan memperkuat dedikasi mereka terhadap belajar. Hasil tes dalam bentuk jawaban tertulis dari siswa digunakan untuk mengevaluasi kaliber, bakat, kemampuan, atau pengetahuan dari orang atau kelompok tertentu. Metode pengumpulan data berikut digunakan dalam penelitian ini: (1) mengumpulkan data tentang minat belajar melalui kuesioner yang diberikan sebelum, selama, dan setelah tindakan dalam siklus I dan II, (2) menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, (3) mengumpulkan data tentang peningkatan hasil belajar dari tes yang diberikan pada akhir siklus dan (4) menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memeriksa minat belajar siswa. Menghitung nilai rata-rata, maksimum, dan minimum dari instrumen penelitian dalam contoh ini, lembar aktivitas siswa dan kuesioner responden merupakan bagian dari pendekatan analisis statistik deskriptif yang diterapkan. Indeks minat siswa dalam proses pembelajaran dihitung dengan menganalisis data dari jawaban siswa terhadap kuesioner yang dibagikan setelah akhir siklus berikutnya. Rumus berikut digunakan untuk menentukan indeks minat belajar siswa.

$$\bar{p}_i = \frac{\sum f_i p_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{p}_i = persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

f_i = frekuensi pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

P_i = persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

n = banyaknya siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan dari penelitian mencakup informasi yang diperoleh melalui evaluasi hasil belajar siswa setelah pelaksanaan intervensi pada siklus I dan siklus II, serta hasil observasi selama proses tersebut dan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Hasil yang diperoleh dari dua siklus pelaksanaan penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Minat Siswa

Nilai	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-45	Rendah
55-65	Sedang
65-84	Tinggi
84-100	Sangat Tinggi

A. Refleksi Siklus I

Setelah memahami hasil dan perilaku siklus I, langkah selanjutnya adalah refleksi. Mengingat bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi pada siklus I belum mencapai optimalitas, para peneliti dan instruktur berkumpul untuk membahas langkah-langkah selanjutnya untuk meningkatkan siklus I berdasarkan temuan evaluasi minat belajar. Cara terbaik untuk mengintegrasikan pembelajaran melalui media berbasis teknologi informasi terhambat oleh dua masalah. Pertama, siswa masih melihat materi pembelajaran sebagai hal yang asing, dan kedua, banyak siswa merasa bingung dengan metodologi pembelajaran (Andriyanto & Josi, 2022).

Sebuah pengantar tentang media pembelajaran secara khusus, media pembelajaran berbasis teknologi informasi diberikan di awal siklus I dari proses pembelajaran. Mengingat bahwa siswa sebelumnya telah terpapar pada model pembelajaran langsung, yang mempengaruhi reaksi dan tingkat minat mereka dalam proses pembelajaran ini, media pembelajaran yang digunakan menawarkan mereka pengalaman baru. Banyak siswa bingung dengan strategi pengajaran yang diterapkan. Partisipasi mereka dalam proses pembelajaran menunjukkan kurangnya pemahaman ini, karena beberapa siswa terus mengabaikan penjelasan guru (Ananda & Rakhmawati, 2022).

Selain itu, kurangnya familiaritas siswa dengan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan melalui pertanyaan mengakibatkan tingkat keterlibatan dan minat belajar siswa yang suboptimal. Siswa terus merasa malu dan enggan untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, siswa belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, menunjukkan kurangnya antusiasme dalam belajar. Beberapa siswa tetap pasif karena mereka tidak sepenuhnya memahami pentingnya kerja sama tim dalam memperoleh pengetahuan untuk memecahkan masalah. Selain itu, mereka sering keluar dari topik selama percakapan, membahas hal-hal yang tidak relevan dengan teman

sekelas daripada konten yang tidak mereka pahami, yang membuat mereka sulit untuk mengikuti instruksi guru dengan baik (Dewi & Korompis, 2023).

Beberapa faktor kunci perlu ditekankan sehubungan dengan temuan dan pemeriksaan minat belajar siswa. Untuk memastikan bahwa kegiatan berlangsung seefisien mungkin, guru harus terlebih dahulu mengelola waktu dengan efisien selama proses pembelajaran. Selain itu, dengan mengajukan pertanyaan, mendorong dialog, dan memperhatikan dengan seksama alasan yang diberikan, pendidik dapat menginspirasi siswa untuk lebih terlibat dan antusias dalam mempelajari ilmu sosial. Peneliti dan pendidik telah memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dalam hal ini.

Perbaikan direncanakan untuk siklus II menggunakan metode di mana guru menginstruksikan siswa untuk lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Instruktur akan mengambil inisiatif untuk mendekati siswa yang masih ragu untuk bertanya guna mendorong mereka untuk melakukannya. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas diberikan lebih banyak waktu untuk bersosialisasi sementara anggota kelompok lainnya melakukan penelitian informasi (Firdayati, 2020).

Ini memungkinkan siswa untuk memperoleh data yang diperlukan untuk proses pemecahan masalah sambil melakukan diskusi kelompok sesuai dengan instruksi instruktur. Selain itu, siswa diminta untuk mencatat dan menambahkan detail yang tidak ditemukan dalam teks agar tetap fokus saat guru menjelaskan hal-hal. Diharapkan langkah ini akan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa hingga tingkat yang belum pernah diteliti sebelumnya, membantu menciptakan aktivitas pembelajaran yang terbaik.

B. Refleksi Siklus II

Bukti peningkatan skor indikator dibandingkan dengan siklus sebelumnya dapat ditemukan berdasarkan analisis siklus kedua. Siklus II telah melihat pelaksanaan efektif dari rencana perbaikan siklus I. Ini dibuktikan oleh data observasi siswa dalam Tabel 2, yang menunjukkan bahwa 80% siswa telah memenuhi persyaratan dasar.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 34 Medan Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase (%)	Maksimum Skor	Minimum Skor	Mean	Keterangan
SIKLUS I	56,2%	67	18	41,20	Rendah
SIKLUS II	81,86%	87	18	51,20	Sangat Tinggi

Sumber: Data primer diolah, 2024

C. Pembahasan Penelitian

Teknologi informasi adalah dasar dari materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Minat siswa dalam belajar mungkin akan meningkat oleh kegiatan yang digunakan dalam jenis pengaturan ini. Siswa-siswa pertama-tama dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan penggunaan bahan ajar yang berbasis teknologi informasi. Lima kelompok, masing-masing dengan lima hingga enam anak, dipilih berdasarkan perbedaan ras, gender, dan kemampuan.

Sementara guru menyampaikan materi, para siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelidiki apa yang telah mereka pelajari. Saat setiap kelompok membaca materi yang ditugaskan, guru memberi mereka instruksi untuk menunjukkan bagian-bagian yang tidak mereka pahami sepenuhnya dengan mengajukan pertanyaan. Sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru, anggota kelompok lainnya memiliki kewajiban untuk menjelaskan pekerjaan tersebut jika ada bagian dari kelompok yang tidak memahaminya. Untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan, siswa juga diberikan soal latihan yang bertujuan untuk melatih, mengembangkan, dan meningkatkan keterampilan mereka.

Baik data kuantitatif maupun kualitatif dikumpulkan untuk penelitian ini; yang pertama berasal dari ujian hasil belajar yang dilakukan pada akhir setiap siklus, sementara yang kedua berasal dari lembar observasi dan survei respons siswa. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi dapat sangat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan, menurut temuan penelitian, analisis data, dan diskusi yang dilakukan.

Menurut temuan studi tersebut, rata-rata nilai untuk siklus pertama adalah 56,2%, dan sembilan siswa dianggap lengkap, sementara tujuh siswa lainnya tidak memenuhi ambang batas tersebut. Setelah penerapan pembelajaran berbasis teknologi, ditemukan bahwa minat belajar siswa rata-rata meningkat secara dramatis menjadi 81,86% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa 14 siswa telah memenuhi persyaratan kelulusan dan 2 siswa belum mencapai target. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Hollman, yang menemukan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan bahan ajar berbasis teknologi.

Berbanding lurus dengan penelitian (Nurhopipah et al., 2021) Demikian pula, gaya pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan mungkin akan lebih tertarik untuk belajar jika bahan ajar berbasis teknologi

informasi digunakan, menurut analisis penelitian dan percakapan yang telah dilakukan. Disarankan agar semua pengajar kelas VIII di SMPN 34 Medan dan pendidik di bidang studi menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dalam pertemuan mendatang. Diharapkan bahwa ini akan meningkatkan minat dan menghasilkan hasil belajar yang memenuhi tujuan. Sumber belajar berbasis teknologi ini dapat digunakan oleh Kepala Sekolah VIII SMPN 34 Medan sebagai alternatif metode pengajaran tradisional untuk semua kelas VII, VIII, dan IX. Ini juga dapat membantu sekolah mencapai tujuannya untuk menjadi institusi yang berorientasi pada teknologi.

Lebih banyak sumber media pembelajaran harus disediakan seiring dengan tujuan penerapan sekolah berbasis teknologi. Pernyataan ini konsisten dengan penelitian oleh Kartianom dan Retnawati, yang menemukan bahwa ketersediaan sumber media pembelajaran adalah salah satu dari banyak elemen yang mempengaruhi keberhasilan akademis siswa. Setiap kelas harus memiliki proyektor LCD jika semua guru sekarang diwajibkan menggunakan laptop. Mengingat bahwa teknologi informasi tidak berhenti di situ, masih ada kebutuhan signifikan untuk pengembangan tambahan dari pengetahuan umum yang digunakan dalam siklus I dan II. Guru didorong untuk lebih proaktif dalam menghadiri berbagai pelatihan karena ada berbagai peluang pertumbuhan yang lebih inventif dan kreatif di bidang teknologi pendidikan, sehingga mereka dapat mengoptimalkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berikut dapat diambil dari temuan dan analisis yang dilakukan: (1) Penggunaan media berbasis teknologi informasi di dalam kelas dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan. Meskipun ada sejumlah tantangan pada siklus pertama, seperti yang ditunjukkan oleh lembar aktivitas siswa, siklus kedua menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa kelas VIII di SMPN 34 Medan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar mereka, naik dari 56,2% pada siklus pertama menjadi 81,86% pada siklus kedua. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II telah menghasilkan hasil yang baik; namun, mengingat bahwa teknologi informasi selalu berkembang dan tidak berhenti pada titik itu, masih memerlukan perbaikan. Masih ada ruang untuk beberapa kemajuan yang lebih inovatif dan imajinatif. Untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi, pendidik didorong untuk mengambil peran yang lebih aktif dalam mengikuti berbagai pelatihan tentang teknologi pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi Wattpad: Studi kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1). <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Andriyanto, S., & Josi, A. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran biologi tentang mata menggunakan teknologi augmented reality. *JURNAL PILAR TEKNOLOGI Jurnal Ilmiah Ilmu Teknik*, 7(1). <https://doi.org/10.33319/piltek.v7i1.111>
- Devita Vanessa Kurniawan, Kaira Naafila Zahra, Faja Alya Khoirunnisa, Yuvinta Putri Diana, Pricilla Dwinarni, Nesya Naila Naulia, Benedicta Ursula Nelvina D., Mochamad Rafi Marzuki, Muhammad Fazli Mawla, & Fauzi Rahmat Febrian. (2023). Digital games dan video animasi sebagai media pembelajaran kepada peserta didik RPTRA Citra Bangsa. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT AKADEMISI*, 2(1). <https://doi.org/10.59024/jpma.v2i1.481>
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>
- Firdayati, L. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui discovery learning dengan GeoGebra pada materi transformasi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2899>
- Hakim, R. I. (2022). Pendampingan pembelajaran bahasa Arab melalui media berbasis digital modern di Pondok Pesantren Darul Amin Bustanul Arifin Desa Longat Mandailing Natal. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v2i2.43>
- Hidayat, M., Dani, R., & Lestari, N. (2021). Penerapan e-learning pada pembelajaran fisika di kelas XII MIA SMA Negeri 13 Kabupaten Muaro Jambi. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.32332/d.v2i2.2136>
- Indriyani, D., Hidayat, N., Mulyasari, D., & Susilowati, G. D. (2023). Pendampingan pembuatan aplikasi 2APK di Sekolah Dasar Negeri 2 Talkandang. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 2(1). <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v2i1.2690>
- Mintarsih, M., Kurniasih, E., Festi, H., Nurlaila, E., Musringudin, M., & Alamsyah, C. M. (2023). Pelatihan modifikasi Canva sebagai media pembelajaran di SDN Petir 1 dan SDN Petir 3. *AMALIAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
- Nurhopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). Pembelajaran pemrograman berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan computational thinking anak. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 27(1). <https://doi.org/10.24114/jpkm.v27i1.21291>
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*.

Yulianingsih, Y., Mutia, I., & Cholifah, W. N. (2022). Pemanfaatan teknologi interaktif sebagai media pembelajaran dan promosi sekolah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i5.14294>