

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Belajar Berbasis Teknologi Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 9 di SMP Negeri 13 Surabaya

by Ocarina Alya Indraswari

Submission date: 03-Sep-2024 06:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2443417527

File name: PRAGMATIK_-_VOLUME._2_NO._4_OKTOBER_2024_hal_79-89.docx (69.94K)

Word count: 3321

Character count: 21687

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Belajar Berbasis Teknologi Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 9 di SMP Negeri 13 Surabaya

Ocarina Alya Indraswari
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korespondensi email: ocarinaalyaindraswari@gmail.com

ABSTRACT. The research conducted in this proposal aims to determine and analyze the use of gamification technology media in increasing the learning interest of students in class 9 D SMPN 13 Surabaya. This research is designed with qualitative methods and uses data collection techniques in the form of field notes to observe student interest in the learning process. The results of field notes are expected to be used as evaluation material in the classroom learning process. Thus, it is hoped that the results of this study can be useful as a reference for educators to develop teaching media that will be used in the learning process in the classroom. Various rapidly developing technologies must of course be utilized properly, so that later the educational process in the classroom is not left behind by existing technological developments. Nowadays, there are many websites or applications that can help the learning process in the classroom. The idea of student-centered education should make educators no longer use the lecture method when explaining in the learning process. This is what makes educators clever in utilizing various learning resources and media including technology. In the meaning of KBBI technology is a scientific method that can be used as a means to provide various things needed for the continuity and comfort of human life to make it more practical.

Keywords: technology, media, education, students

ABSTRAK. Penelitian yang dilakukan dalam proposal ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan media teknologi gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 9 D SMPN 13 Surabaya. Penelitian ini dirancang dengan metode kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data berupa catatan lapangan observasi minat siswa pada proses pembelajaran. Hasil pengisian catatan observasi siswa nantinya diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi pada proses pembelajaran dalam kelas. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai acuan para pendidik untuk mengembangkan media ajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas. Berbagai teknologi yang berkembang pesat tentunya harus dimanfaatkan dengan baik, agar nantinya proses pendidikan dalam kelas tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi yang ada. Pada masa kini telah banyak bermunculan beragam laman atau aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran dalam kelas. Adanya gagasan pendidikan yang berpusat pada siswa sudah sepatutnya para pendidik tidak lagi menggunakan metode ceramah ketika melakukan penjelasan dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat para pendidik pandai-pandai memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran termasuk teknologi. Secara arti pada KBBI teknologi ialah metode ilmiah yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyediakan berbagai hal yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia agar lebih praktis.

Kata kunci: teknologi, media, pendidikan, siswa

1. PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital yang mengubah segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi menawarkan potensi besar untuk merevolusi pendidikan dengan menghadirkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Berdasarkan atas kondisi yang ada, adakalanya praktik pendidikan berjalan tidak bersifat linier, hal tersebut dapat terjadi karena keragaman situasi dan kondisi yang sedang terjadi, seperti beragam karakter dan kebutuhan siswa di dalam kelas maupun

Received Juli 31, 2024; Revised Agustus 14, 2024; Accepted Agustus 30, 2024; Online Available September 02, 2024;

²⁶ segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran di dalam kelas (Darmawan, 2013:5).

Kemudahan yang diberikan dengan adanya kemajuan teknologi ini juga telah memasuki dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat saat terjadinya pandemi *covid-19* beberapa tahun lalu.

Kemunculan pandemi tersebut membuat hampir seluruh aktifitas manusia menjadi terbatas dan tidak berjalan normal. Pemerintah meminta seluruh masyarakat untuk berjaga dengan tetap berada di dalam rumah. Hal tersebut tentunya sangat merugikan banyak pihak dan membuat masyarakat harus merancang rencana agar segala kepentingan dapat berjalan dengan semestinya. Kondisi ini tentunya juga mempengaruhi dunia pendidikan, Kementerian Pendidikan mengeluarkan aturan agar proses pembelajaran tetap berjalan namun dilakukan secara *daring* (belajar dari rumah). Dikeluarkannya peraturan tersebut tentunya membuat para pendidik harus pandai-pandai mengatur pembelajar jarak jauh ini agar tetap berjalan ditengah keterbatasan.

Peristiwa ini memunculkan beragam inovasi di bidang teknologi yang tentunya sangat membantu proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu seluruh aktifitas kembali normal, tidak dipungkiri penggunaan teknologi terus melekat pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Adanya kurikulum merdeka dengan mengedepankan pendidikan yang berpusat pada siswa diharapkan proses pembelajaran di dalam kelas tidak lagi menggunakan metode cermah, sehingga guru juga harus terus berinovasi untuk mengembangkan beragam media pembelajar yang digunakan. Menurut Abdulhak dan ¹⁰ Darmawan, (2013:5) dahulu kedudukan guru dinilai menjadi satu-satunya sumber informasi ilmu pengetahuan, namun seiring berjalannya waktu pernyataan tersebut berubah karena sumber informasi ilmu pengetahuan dapat didapatkan melalui sumber lainnya. Kemajuan teknologi yang terjadi di masa ini mendukung adanya perubahan pernyataan tersebut. Beragam hal dapat dilakukan dengan teknologi, termasuk mencari segala jenis informasi ilmu pengetahuan. Siswa tidak hanya mendapatkan sumbe belajar dan pengetahuan melalui buku atau bahan bacaan yang disediakan sekolah, namun juga dapat mengakses beragam pengetahuan melalui teknologi berupa *website*, artikel *online*, buku digital, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu kemajuan teknologi juga membantu siswa dan para pendidik menyelesaikan tugasnya dengan lebih cepat dan mudah.

⁹ Pendidikan yang ada di era 4.0 merupakan respon terhadap kebutuhan ⁹ revolusi industri, dimana pendidik dituntut untuk terus berkembang dan menyesuaikan teknologi ³⁴ diselaraskan dengan menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Widiyono, 2021). ³⁴ Kemajuan teknologi yang ada saat ini dapat membantu segala kegiatan di dalam kelas, ilmu pengetahuan mampu diakses dimana saja dan berasal dari sumber mana

saja. Dengan segala kemudahan yang ada diharapkan akan mampu menjadikan dunia pendidikan lebih maju dan berkualitas. Guna menunjang hal tersebut para pendidik juga dituntut untuk menjadi pendidik yang profesional dan kompeten. Jika kedua hal tersebut berjalan selaras maka dapat dipastikan dunia pendidikan akan berkembang dan dapat mencetak generasi penerus yang berkualitas.

Pemanfaatan teknologi masa kini dapat digunakan sebagai media ketika pembelajaran di dalam kelas. Menurut (Nurseto, 2011) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau perangkat yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan belajar mengajar sebagai perantara menyalurkan informasi pengetahuan oleh pendidik kepada siswanya. Adanya perbedaan karakteristik siswa di dalam kelas tentunya akan membuat pendidik harus pandai-pandai mencari dan menggunakan media yang menarik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini harus dilakukan, agar ketika informasi disampaikan para siswa dapat berkonsentrasi dan memahami informasi yang disampaikan saat itu. Pemilihan penggunaan media yang tepat diharapkan dapat membantu siswa untuk menerima dan lebih mudah memahami serta mengingat materi yang dipelajari saat itu.

Masuknya teknologi ke dalam dunia pendidikan diharapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar dan bersekolah. Dimunculkannya kurikulum merdeka dengan pernyataan pendidikan yang berpusat pada siswa tentunya tidak ada lagi para pendidik yang hanya menggunakan metode berceramah ketika menyampaikan informasi di dalam kelas. Penggunaan metode ceramah tentunya tidak lagi efektif dimasa sekarang ini. Siswa akan cenderung bosan dan mengantuk jika guru menyampaikan informasi hanya menggunakan metode ceramah. Jika hal tersebut terus berlanjut, maka dapat dipastikan minat siswa pada proses pembelajaran akan menurun dan dapat mengakibatkan hasil belajar yang tidak sesuai target. Oleh karena itu para pendidik harus memanfaatkan adanya kemajuan teknologi agar pendidikan dapat berjalan dengan baik dan meminimalisir segala penurunan minat belajar siswa.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi identifikasi masalah di atas, ditemukan beberapa rumusan masalah

- a. Apakah minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh proses penyampaian informasi?
- b. Bagaimana peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar?

28

3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah guna mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan referensi para pendidik untuk menggunakan media teknologi pada pembelajaran dalam kelas. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi yang ada.

4. MANFAAT PENELITIAN

Bagi peneliti, dilakukannya penelitian ini tentunya sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran di waktu mendatang agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian bagi pembaca dapat dijadikan bahan referensi penggunaan media ajar agar lebih variatif dan menarik.

5. KAJIAN TEORI

Menurut pendapat (Lanos, 2022) proses pembelajaran di masa depan sangat membutuhkan pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang ada. Ditetapkannya kurikulum merdeka membuat para pendidik dimasa kini dituntut untuk selalu berinovasi dan kreatif, beruntungnya di abad-21 ini beragam teknologi telah tersedia guna mendukung dan memudahkan aktifitas manusia. Kementrian Riset dan Teknologi 2006 dalam (Darmawan, 2017:1) menyatakan pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum merupakan semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pngumbulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Berkaitan dengan pernyataan tersebut dalam pemanfaatan di bidang pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat penyebaran dan penyajian informasi berupa ilmu pengetahuan.

Penggunaan media berbasis teknologi ini merupakan suatu bentuk penyajian agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri umumnya banyak sekali bahan literasi yang harus dibaca siswa dalam buku pegangannya. Sebagai suatu inovai guna menarik minat belajar, guru harus pandai menyajikan penjelasan yang kreatif menggunakan media dan tidak lagi menggunakan metode ceramah. Media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau informasi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi kelas akan mendukung kelancaran proses belajar mengajar yang juga diharapkan akan

meningkatkan hasil belajar para siswa. Salah satu teknologi yang dirasa mampu menarik minat belajar siswa adalah teknologi gamifikasi. Hal ini karena dalam gamifikasi terdapat banyak pilihan permainan yang dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 9 D SMPN 13 Surabaya, peneliti menemukan jika proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada kelas tersebut masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan teknologi bahkan media paling sederhana berupa power point juga tidak digunakan. Proses pembelajaran dengan metode ceramah ini mengakibatkan siswa mengantuk dan bosan sehingga mereka akan cenderung tidak berkonsentrasi bahkan tidak memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Melalui observasi awal ini peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah ini sangat tidak sesuai dimasa sekarang ini, dimana para siswa cenderung lebih tertarik pada teknologi seperti penggunaan gawai dan beragam teknologi lainnya. Pengamatan ini tentunya menjadi bahan evaluasi peneliti ketika melakukan praktik pengajaran untuk memasukkan teknologi dalam media ajar yang akan digunakan di kelas.

11

6. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Bertujuan guna meningkatkan minat belajar siswa dengan mengganti pembelajaran metode ceramah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi yang berfokus pada gamifikasi. Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan untuk melakukan perubahan yang telah terjadi di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Darmadi, 2024). Dalam pembahasan ini peneliti mengamati perubahan minat belajar siswa yang biasa diajarkan menggunakan metode ceramah lalu berpindah menggunakan media berbasis teknologi.

Subjek yang diteliti dalam pembahasan ini ialah siswa kelas 9D SMP Negeri 13 Surabaya yang terdiri dari 32 siswa termasuk 2 siswa berkebutuhan khusus (*slow learner*). Pengisian lembar observasi diberikan kepada siswa kelas 9D yang terlihat kurang berkonsentrasi pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode ceramah yang biasa dilakukan oleh pendidik, lembar observasi ini juga diberikan kepada 2 siswa berkebutuhan khusus dengan arahan khusus. Penelitian kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil dengan materi yang sedang dipelajari yaitu teks deskripsi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi yang berisi 10 pertanyaan. Nantinya angket ini akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap proses pembelajaran berbasis teknologi gamifikasi.

7. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, peningkatan hasil belajar karena meningkatnya minat belajar siswa kelas 9D SMP Negeri 13 Surabaya dengan menggunakan teknologi gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Pelaksanaan penelitian ini tentunya diawali dengan observasi awal guna mengamati situasi dan kondisi yang ada di kelas 9D SMP Negeri 13 Surabaya serta proses pembelajaran yang biasa dilakukan guru. Selanjutnya siswa akan diberikan lembar observasi yang berisi 10 pertanyaan mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas. Pada lembar tersebut juga terdapat kolom masukan atau saran untuk proses pembelajaran di kemudian hari. Hasil pengisian observasi dan masukan para siswa menjadi acuan bagi pendidik untuk memasukkan media yang sesuai dengan kondisi kelas ini. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pendidik menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Peneliti mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru pengajar dan mempelajari modul ajar bersama guru pengajar. Membuat media pembelajaran awal berupa *power point* dan gamifikasi serta menyiapkan LKPD untuk pretest, LKPD berasal dari buku bacaan siswa.

2) Pelaksanaan

Selama pelaksanaan siklus 1 ini peneliti hanya melanjutkan proses sesuai modul yang telah diajarkan guru sebelumnya. Dilakukan selama 3 tahap pembelajaran

- a) Proses pembelajari diawali dengan doa, presensi siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pembahasan atau megulang materi yang telah diajarkan guru Bahasa Indonesia sebelumnya sesuai dengan modul ajar yang telah dipelajari, lalu dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan pemantik.
- b) Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu melakukan pembelajaran awal dengan menggunakan teknologi gamifikasi *Wordwall* yaitu mencari kata yang berhubungan dengan materi teks deskripsi yang dilakukan secara berkelompok, perwakilan kelompok akan menuliskan kata yang ditemukan di papan tulis. Setelah melakukan hal yang dapat memfokuskan konsentrasi siswa, siswa diminta mengerjakan LKPD yang berisi materi yang telah mereka pelajari bersama guru. Proses pengerjaan LKPD dilakukan secara individu. Selama

proses pengerjaan. Peneliti menuntun para siswa utamanya 2 siswa berkebutuhan khusus. Setelah mengerjakan LKPD guru melakukan evaluasi dengan menukarkan hasil pengerjaan siswa kepada teman lainnya. Evaluasi ini dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa dengan materi yang kemarin telah diajarkan oleh guru. Pada proses ini peneliti akan memberikan tanggapan dan penegasan terhadap materi yang dibahas dan memberi apresiasi siswa yang mampu mengerjakan LKPD dengan benar.

- c) Tahap terakhir pada proses pembelajaran, yaitu penutup berupa refleksi pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam pertemuan selanjutnya, yang kemudian ditutup dengan doa.

3) Pengamatan

Pada siklus 1 ini hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan metode ceramah telah direkam dalam pengerjaan LKPD awal. Peneliti melakukan pengamatan dan refleksi terhadap pengerjaan LKPD awal yang telah dikerjakan siswa. Berdasarkan hasil penilaian LKPD yang dilaksanakan pada siklus 1 diperoleh data hanya 40% siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan sisanya belum mendapat nilai tuntas. Hasil pembelajaran ini dapat disebabkan karena proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah.

4) Refleksi

Kesimpulan awal dari hasil pembelajaran siklus 1 diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Pada awal proses pembelajaran dimulai, terlihat siswa kurang antusias dan kurang memperhatikan saat peneliti melakukan pertanyaan pemantik.
- b) Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan teknologi gamifikasi siswa terlihat antusias dan mulai memperhatikan penjelasan materi yang diberikan meski masih ada siswa yang kurang berkonsentrasi.

b. Siklus 2

1) Perencanaan

Peneliti menyiapkan modul materi selanjutnya dan membuat media berupa *power point* serta gamifikasi. Membuat LKPD sebagai bahan penilaian lanjutan.

2) Pelaksanaan

Pada siklus 2 melanjutkan materi teks deskripsi dengan mulai menggunakan media berbasis teknologi. Siklus ke-2 ini juga dilakukan 3 tahapan:

- a) Proses pembelajaran diawali dengan doa, presensi siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pembahasan atau mengulang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan pemantik.
- b) Kegiatan dilanjutkan pada kegiatan inti yaitu, peneliti memberikan kuis awal menggunakan teknologi berupa gamifikasi *Bamboozle*. Pada kegiatan ini peneliti telah menyediakan pertanyaan acak, kemudian secara berkelompok siswa memilih nomor dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada pada soal yang telah dipilih. Jika jawaban siswa benar mereka akan mendapat poin, peneliti juga akan memberikan penegasan terhadap jawaban pertanyaan yang mereka jawab. Setelah melakukan kegiatan tersebut siswa diberi LKPD dan dikerjakan mandiri. Setelah mengerjakan LKPD guru melakukan evaluasi dengan menukarkan hasil pengerjaan siswa kepada teman lainnya. Evaluasi ini dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa dengan materi yang kemarin telah diajarkan oleh guru. Pada proses ini peneliti akan memberikan tanggapan dan penegasan terhadap materi yang dibahas dan memberi apresiasi siswa yang mampu mengerjakan LKPD dengan benar.

3) Pengamatan

Pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 ini terdapat kemajuan yang berarti. Saat pendidik masuk siswa berantusias dengan dimulainya pembelajaran Bahasa Indonesia, berbeda pada siklus sebelumnya siswa terlihat kurang antusias ketika guru datang. Namun meski terlihat kemajuan pada minat belajar siswa, ada juga beberapa siswa yang masih belum bisa berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan perhatian lebih agar mereka dapat ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar siswa dalam LKPD yang telah dikerjakan terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Jika pada siklus 1 hanya terdapat 40% siswa yang mendapat nilai tuntas, pada siklus 2 hampir 85% hasil belajar siswa menggunakan teknologi gamifikasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan jika anak akan lebih mudah memahami sesuatu jika terdapat hal menarik dan berwarna. Dengan teknologi inilah suatu usaha untuk membuat siswa berminat untuk belajar sehingga mendapat hasil belajar sesuai target.

4) Refleksi

Pada penelitian siklus ini dilakukan proses pembelajaran menggunakan teknologi gamifikasi, kemudian di dapatkan data pada kenaikan nilai siswa. Data tersebut diuraikan pada tabel berikut:

- a) Pada siklus ini sejak awal pembelajaran siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran.
- b) Kenaikan nilai siswa juga terjadi karena sebelum mengerjakan LKPD dilakukan kuis gamifikasi dan sedikit pembahasan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Minat Belajar Siswa	
Siklus 1	Siklus 2
40%	85%

Melalui tabel tersebut terlihat kenaikan hasil belajar karena minat belajar siswa yang meningkat. Pada siklus 1 hanya terdapat 40% siswa yang mendapat nilai tuntas ketika menggunakan metode pembelajaran ceramah. Setelah dilakukan perubahan proses pembelajaran dengan memasukan media berbasis teknologi siswa yang mendapat nilai tuntas naik signifikan sebesar 85%.

8. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang diadakan pada siswa kelas 9D SMP Negeri 13 Surabaya, yaitu meneliti bagaimana perubahan minat belajar dan hasil belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan teknologi gamifikasi ternyata dapat menjadikan minat belajar siswa meningkat dan menjadikan hasil belajar siswa lebih baik dan sesuai target. Selain bertujuan meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan dan memanfaatkan adanya kemajuan teknologi masa kini. Tidak dapat dipungkiri teknologi yang ada haruslah diterima dan dimanfaatkan sebaik mungkin, siswa tidak dapat disalahkan jika merasa bosan saat pembelajaran karena tidak adanya media yang menarik. Penggunaan teknologi yang biasa digunakan oleh generasi masa kini tentunya menjadi solusi atas permasalahan ini.

Proses penelitian ini terjadi dalam 2 siklus guna mengamati perubahan siswa dalam memperhatikan ketika pelajaran berlangsung. Terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan jika dalam 2 siklus siswa mengalami perubahan yang cukup signifikan, hal yang lebih baik tentunya akan terjadi jika

proses pembelajaran berbasis teknologi ini diterapkan. Minat belajar siswa akan meningkat secara merata dan tidak ada lagi siswa mengantuk atau pasif di dalam kelas.

Seluruh rangkaian penelitian ini tentunya memiliki tujuan yang baik bukan hanya bagi para siswa, namun juga pihak sekolah akan merasakan dampak yang baik. Prestasi siswa akan meningkat jika minat belajar mereka meningkat. Siswa yang mendapat nilai tuntas akan merata dan tidak terjadi hal seperti mencontek tugas dan lain sebagainya. Peningkatan minat belajar siswa cenderung akan membuat mereka lebih tertarik untuk mendiskusikan tugas dibandingkan hanya sekedar mencontek hasil teman lain. Tentunya hal ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia dan dapat mencetak generasi cerdas dan melek teknologi.

9. PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Kemajuan teknologi akan sangat berdampak bagi seluruh manusia jika dapat dimanfaatkan dengan baik. Pemanfaatan teknologi ini dapat diterapkan juga dalam dunia pendidikan. Kurikulum merdeka yang menuntut para pendidik untuk berinovasi. Pemanfaatan teknologi inilah yang dapat dijadikan inovasi pembelajaran bagi para pendidik. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kondisi kelas akan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa tersebut. Kondisi ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan Indonesia dan dapat mencetak generasi emas.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian, terdapat beberapa saran:

- a. Saran untuk pihak sekolah, diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang disediakan oleh Dinas Pendidikan Pusat guna mendukung kelangsungan proses belajar mengajar.
- b. Saran untuk guru pengajar, diharapkan mampu berinovasi menggunakan teknologi sesuai dengan kondisi abad-21 agar minat belajar siswa dapat terus meningkat dan hasil belajar dapat tuntas dan memenuhi target.
- c. Saran bagi peneliti, diharapkan mampu terus menerapkan ilmu yang telah dimiliki untuk dapat berperan dalam kemajuan pendidikan Indonesia di masa mendatang.

DAFTAR ACUAN

3

Abdulhak dan Darmawan, (2013), *Teknologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Darmadi, M. R. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. Jurnal Penelitaian Multidisiplin .

Darmawan, (2017), *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

7

Lanos, H. L, (2022), *Efektivitas Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Voli Berbasis Multimedia Di SMA YP Yaqli Oku Timur Sumatera Selatan: Jurnal Pendidikan Olahraga*.

20

Nurseto, T, (2011), *Membuat media pembelajaran yang menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1).

1

Widiyono, I. M. (2021), *Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0*. Journal Of Education And Teaching.

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Belajar Berbasis Teknologi Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 9 di SMP Negeri 13 Surabaya

ORIGINALITY REPORT

19%	19%	5%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	2%
2	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	journal.aripi.or.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	protasis.amikveteran.ac.id Internet Source	1%
7	journal.csspublishing.com Internet Source	1%
8	Ahmad Setiaji, Dwi Rohma Wulandari, Hadisuddin. "PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI	1%

MEDIA PEMBELAJARAN DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS TADULAKO", KINESIK, 2022

Publication

9	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	1 %
10	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
13	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id Internet Source	1 %
14	jurnal.fkip.untad.ac.id Internet Source	<1 %
15	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
16	doaj.org Internet Source	<1 %
17	es.scribd.com Internet Source	<1 %
18	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

19	www.scribd.com Internet Source	<1 %
20	journal.unuha.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnal.umb.ac.id Internet Source	<1 %
22	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
23	anakbertanya.com Internet Source	<1 %
24	id.123dok.com Internet Source	<1 %
25	acikerisim.deu.edu.tr Internet Source	<1 %
26	docshare.tips Internet Source	<1 %
27	play.google.com Internet Source	<1 %
28	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
29	Majid Ali Masykhur, Listika Yusi Risnani. "PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA SMA KELAS	<1 %

X PADA MATERI ANIMALIA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2020

Publication

30	core.ac.uk Internet Source	<1 %
31	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
32	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
33	id.scribd.com Internet Source	<1 %
34	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
36	www.neliti.com Internet Source	<1 %
37	Riduan Febriandi. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Journal of Elementary School (JOES), 2020 Publication	<1 %
38	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %

39

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

40

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

41

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

42

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

43

Imas Mastoah, Zulela MS, Mohamad Syarif Sumantri. "MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off