



Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran : Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar

Indri Purnama Putri Harefa^{1*}, Sumiati Titi², Liena Hulu³, Lisna Novalia⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Teologi Arastamar, Indonesia

harefaindri@gmail.com^{1*}

Alamat: Jl. Kb. Besar, RT.001/RW.002, Kb. Besar, Kec. Batuaceper, Kota Tangerang, Banten
15122

Korespondensi penulis: harefaindri@gmail.com

Abstract: *In the rapidly evolving digital era, technology has significantly transformed the way we learn and teach, especially in the context of primary education. Technology-based education integrates information and communication technology (ICT) into the learning process, utilizing tools such as computers, the internet, mobile devices, and educational software that are increasingly accessible. The use of this technology not only replaces traditional learning aids but also creates opportunities for more innovative, interactive, and efficient teaching methods. Technology-based learning can enhance students' interest and achievement while developing essential digital skills for the current era. Additionally, the application of technology enables the creation of a more collaborative and in-depth learning environment, providing access to various learning resources and encouraging students to be more actively involved in the learning process. While traditional learning in primary schools is often limited to less interactive methods, the integration of technology can increase student engagement, improve their interest in learning, and ultimately enhance their academic achievement. This article aims to explore how technology can be integrated into lesson planning in primary education to improve students' interest and performance.*

Keywords: *Technology Integration, Learning Planning, Learning Outcomes*

Abstrak: Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah secara signifikan mengubah cara kita belajar dan mengajar, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Pendidikan berbasis teknologi menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan alat seperti komputer, internet, perangkat seluler, dan perangkat lunak pendidikan yang semakin mudah diakses. Penggunaan teknologi ini tidak hanya menggantikan alat bantu tradisional, tetapi juga menciptakan peluang untuk metode pengajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efisien. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan digital yang penting di era ini. Selain itu, penerapan teknologi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendalam, dengan menyediakan akses ke berbagai sumber belajar serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Walaupun pembelajaran tradisional di sekolah dasar sering kali terbatas pada metode yang kurang interaktif, integrasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki minat belajar, dan akhirnya meningkatkan prestasi hasil belajar mereka. Artikel ini bertujuan untuk menggali bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam perencanaan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa

Kata kunci: Integrasi Teknologi, Perencanaan Pembelajaran, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat ini, teknologi telah menjadi kekuatan pendorong utama di hampir setiap aspek kehidupan kita. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, di mana teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar secara mendasar. Pendidikan yang berbasis teknologi merupakan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Peralatan seperti komputer, internet, perangkat seluler, dan perangkat lunak pendidikan telah

menjadi lebih terjangkau dan lebih mudah diakses (Huda, 2020).¹ Pendidikan yang efektif dalam perencanaan pembelajaran berbasis teknologi diharapkan memiliki pemahaman holistik terkait cara mengintegrasikan teknologi dengan strategi pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Jonassen, D. H, 2003).² Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, paradigma pembelajaran tradisional telah mengalami perubahan besar menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan terhubung dengan teknologi. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya menggantikan alat bantu belajar konvensional, tetapi juga membuka peluang untuk metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien.

Pembelajaran berbasis teknologi, memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di era digital (Sutarno & Mukhidin 2013).³ Integrasi teknologi dalam pendidikan juga memungkinkan pembentukan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang beragam, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Yusuf Tri Herlambang dalam bukunya "Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0" (2021): "Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Mereka dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar secara mandiri dan membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam. Teknologi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa." Melalui integrasi teknologi, pendekatan pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, personal, dan menarik sehingga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Potensi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, atau sumber daya online, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Tuti, 2018). Pendekatan ini dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa (Sri & Muha, 2019). Model ini mengintegrasikan teknologi informasi

¹ Huda, IA (2020), Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap kualitas Pembelajaran di sekolah dasar, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2 (1), 121-125

² Jonassen, D. H. Howland, J, Moore, J., & Marra, R. M. (2003). Belajar Memecahkan Masalah dengan Teknologi: Perspektif Konstruktivis (edisi ke-2). Merrill/Prentice Hall.

³ Sutarno, E., & Mukhidin, M. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 21 (3) <https://journal.uny.ac.id/index.php/iptk/article/view/3258>

dan komunikasi (TIK) ke dalam proses pembelajaran. Pendidikan di era digital membutuhkan pendekatan yang inovatif dan adaptif agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Model pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu pendekatan yang populer untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Rahayu & Abidin, 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung siswa dalam mengasah keterampilan digital, mendapatkan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih beragam, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penerapan teknologi pembelajaran di sekolah dasar telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar dan prestasi belajar siswa. Pada tingkat sekolah dasar, minat dan prestasi hasil belajar siswa merupakan fokus penting. Minat yang tinggi terhadap pembelajaran mempengaruhi Prestasi hasil belajar siswa dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Djaja, 2017).⁴ Prestasi hasil belajar yang baik mencerminkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa (Jamin, 2018).⁵ Pembelajaran di kelas konvensional sering kali terbatas pada metode pengajaran yang tradisional dan kurang interaktif. Siswa sering kali kurang termotivasi untuk belajar karena kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Adawiyah, 2021).⁶ Hal ini dapat mempengaruhi minat dan prestasi hasil belajar siswa.

Pada konteks pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar, pendekatan pembelajarannya masih sering mengedepankan peran sentral guru, di mana guru memegang peran utama, sementara siswa terkadang lebih pasif dalam belajar, sekedar hadir dalam kelas, duduk, mencatat, mendengarkan, mengikuti ujian, dan menentukan hasil kelulusan (Wahyuni, 2021).⁷ Sehingga, peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dalam konteks ini, artikel ini akan menjelaskan tinjauan pustaka yang komprehensif tentang penggunaan model dan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dalam meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa.

⁴ Djaja, S. (2017). Pengaruh motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (Studi Kasus Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.6449>

⁵ Jamin, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Profesional. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 19-36. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id//index.php/tadib/index>.

⁶ Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82, <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.

⁷ Wahyuni, S. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. Penerbit NEM.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam metode ini, peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, dan publikasi terkait lainnya. Dalam hal ini, tujuan utamanya adalah untuk memperoleh wawasan dan pemahaman yang komprehensif tentang mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model dan Media Pembelajaran yang Efektif dalam Mengintegrasikan Teknologi

Dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, penting untuk memilih model dan media pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa. Model dan media pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, mengakomodasi gaya belajar individu dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Berikut ini adalah beberapa model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengintegrasikan teknologi:

Model Pembelajaran Berbasis Teknologi

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai minat dan prestasi hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi solusi yang menarik untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa (Sri & Muha, 2019). Penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan bagi siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengintegrasikan teknologi antara lain:

- a. *Flipped Classroom*: model pembelajaran dimana siswa memperoleh akses terlebih dahulu kepada materi pembelajaran melalui sumber-sumber seperti video, presentasi, dan bahan bacaan. Pendekatan ini memfasilitasi siswa dalam belajar mengikuti ritme masing-masing serta memanfaatkan waktu di kelas untuk berinteraksi langsung dengan guru dan rekan-rekan. Menurut John Bergmann seorang pendidik yang merupakan salah satu pendukung utama *Flipped Classroom* menggeser fokus dari guru sebagai pemberi informasi kepada guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif (Bergmann, 2019). Flipped

classroom memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan mendorong interaksi sosial dalam pembelajaran.

- b. *Blended Learning*: *Blended learning* mengintegrasikan pembelajaran tatap muka (face to face) dengan pembelajaran online sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online, berpartisipasi dalam diskusi daring, dan melakukan tugas-tugas online. *Blended learning* mampu menaikkan motivasi serta keterlibatan siswa serta hasil akademik masing-masing (Horn & Staker, 2019).
- c. *E-Learning*: *E-learning* merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Metode ini menggunakan platform pembelajaran online untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Melalui *e-learning*, siswa dapat mengakses modul pembelajaran, video, simulasi, dan sumber daya lainnya secara mandiri. *E-learning* memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pendidikan kepada siswa, serta untuk memfasilitasi proses belajar. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, dari yang tradisional hingga yang berbasis teknologi, dan dirancang untuk membantu siswa meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa. Menurut (Widhayanti & Abduh, 2021), media teknologi pembelajaran merupakan salah satu komponen yang digunakan dalam memperlancar proses pembelajaran, mempercepat proses transfer ilmu dari pendidik ke siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengintegrasikan teknologi antara lain:

- a. *Google Meet*: *Google Meet* merupakan suatu media sarana bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring. Penerapan media *Google Meet* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Huda et al, 2022). Pemanfaatan *Google Meet* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan media *Google Meet* sebagai media pembelajaran (Juniartini & Rasna, 2020).
- b. *Quizizz*: *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran online yang memungkinkan pengajar atau guru untuk membuat dan mengatur kuis interaktif bagi siswa. *Quizizz*

merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *mobile* seperti *android* dan *app store* serta dapat digunakan sebagai situs web melalui peramban di komputer (Sodiq et al., 2021). Quizizz juga merupakan aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada *Quizizz* untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode *join*.

- c. *Worldwall*: *worldwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Media pembelajaran ini merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *worldwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Menurut Listin Rosdiani dkk. (2021), kelebihan dari *wordwall* ialah memiliki beragam template yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru. Selain itu, permainan yang sudah selesai dibuat bisa langsung dibagikan dengan tautan yang dikirimkan melalui aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email.
- d. *Zoom*: *zoom meeting* adalah sebuah media pembelajaran menggunakan video dan berbasis daring. *Zoom meeting* merupakan aplikasi yang memungkinkan seseorang dapat melakukan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler (Monica & Fitriawati, 2020; Wilson, 2020). Penggunaan media *zoom meeting* ini sudah umum digunakan (Permatasari, 2021). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan platform *zoom meeting* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Langi, 2021).

Dalam Pembahasan di atas pentingnya pencapaian pembelajaran menekankan bahwa integrasi teknologi harus diarahkan untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut secara efektif dan efisien. Upaya ini harus melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, dalam perencanaan dan implementasi model dan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, kolaborasi aktif antar semua pihak menjadi kunci sukses dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merata dan inklusif. Integrasi teknologi sebagai fondasi utama dalam transformasi ini menempatkan guru sebagai penggerak utama di dalam kelas. Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu memotivasi, membimbing, dan menginspirasi siswa. Integrasi teknologi tidak hanya menjadi sarana untuk mengikuti revolusi digital, tetapi juga merupakan

upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan dalam mewujudkan tujuan utama, yaitu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi pilar utama yang mendukung perubahan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan yang berbasis teknologi merupakan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi, memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan prestasi hasil belajar siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di era digital. Integrasi teknologi sebagai fondasi utama dalam transformasi ini menempatkan guru sebagai penggerak utama di dalam kelas. Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu memotivasi, membimbing, dan menginspirasi siswa. Integrasi teknologi tidak hanya menjadi sarana untuk mengikuti revolusi digital, tetapi juga merupakan upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan dalam mewujudkan tujuan utama, yaitu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, siswa dapat terlibat secara aktif melalui pendekatan yang lebih interaktif dan dinamis. Model dan media pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, mengakomodasi gaya belajar individu dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82, <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.
- Djaja, S. (2017). Pengaruh motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (Studi Kasus Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.19184/jpe.v1i1.6449>
- Huda, A. N. Siwi, D. A, & Rahayu, C.P. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 9-16

- Huda, IA (2020), Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap kualitas Pembelajaran di sekolah dasar, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2 (1), 121-125
- Jamin, H. (2018), Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Profesional. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 19-36.
<https://ejournal.staindirundeng.ac.id//index.php/tadib/index>.
- Jonassen, D. H. Howland, J, Moore, J., & Marra, R. M. (2003). Belajar Memecahkan Masalah dengan Teknologi: Perspektif Konstruktivis (edisi ke-2). Merrill/Prentice Hall.
- Juniartini, N. M. E. & Rasna, I. W. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak dan berbicara untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 133-141.
- Langi, J. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Fisika secara Online Berbasis Zoom Meeting terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(1), 85–93.
<https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/145/255>
- Listin Rosdiani, Badri Munawar & Ratna Dewi (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi wordwall untuk Guru di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdinas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255
- Permatasari, Mia Indah (2021). Implementasi Pembelajaran Kimia Berbasis Daring (Google Classromm & Zoom Cloud Meeting) Di SMK N1 Tanjung Palas. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Tekonologi*, 1(2), 154-161.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.480>.
- Sodiq, M., Mahfud, H. & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web “quizizz” sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria* 9,(5).
- Sutarno, E., & Mukhidin, M. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 21(3)
<https://journal.uny.ac.id/index.php/iptk/article/view/3258>
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Powe Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>