

Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi (IT) di Kelas VI SD IT Pahlawan Bangkinang

Siti Zahra¹, Muhammad Fahrel Zafran²

^{1,2}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Corresponding Author: Siti Zahra, E-Mail: sitizahra0990@gmail.com

Published: Desember, 2025

ABSTRACT

The development of Information Technology (IT) has brought significant changes in various aspects of life, including in the field of basic education. The use of IT in the learning process in elementary schools aims to improve the quality of learning, student motivation, and optimal learning outcomes. This study aims to determine the effect of IT-based learning on the learning activities and outcomes of sixth-grade students at SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota. This study uses a qualitative and quantitative approach with a descriptive method. Data collection techniques included observing the learning process, conducting student questionnaires, interviewing teachers, and documenting student learning outcomes. The results showed that the use of IT in learning was able to increase student interest in learning, improve their understanding of the material, and create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Thus, IT-based learning had a positive effect on the learning process and outcomes of sixth-grade students at SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota.

Keywords: Information Technology, IT Learning, Elementary School, Learning Outcomes

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi (IT) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dasar. Pemanfaatan IT dalam proses pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, serta hasil belajar yang lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan IT terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI di SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, angket kepada siswa, wawancara dengan guru, serta dokumentasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IT dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperbaiki pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis IT memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Pembelajaran IT, Sekolah Dasar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi Informasi (IT) menjadi salah satu sarana penting yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Penggunaan IT dalam pembelajaran dapat berupa pemanfaatan komputer, laptop, proyektor, media audio-visual, aplikasi pembelajaran, serta akses internet yang terkontrol. Media pembelajaran berbasis IT dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar, video, animasi, dan simulasi. SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota sebagai salah satu sekolah yang berbasis teknologi telah mulai menerapkan pembelajaran menggunakan IT, khususnya di kelas VI. Pembelajaran berbasis IT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang lebih baik. Namun demikian, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran menggunakan IT terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan IT di Kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai manfaat penggunaan IT dalam pembelajaran di sekolah dasar serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Di kelas VI, penggunaan IT mulai diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penerapan IT dalam pembelajaran perlu dikaji secara ilmiah untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran menggunakan IT di kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru, sekolah, dan dunia pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan peserta didik saat ini. Anak-anak usia sekolah dasar sudah sangat akrab dengan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, dan telepon pintar. Kondisi ini menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang memanfaatkan IT dapat menghubungkan pengalaman belajar siswa dengan dunia nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui penggunaan IT, siswa dapat dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui pengamatan video, diskusi interaktif, maupun kegiatan eksplorasi sumber belajar digital. Namun, dalam penerapannya, pembelajaran berbasis IT juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana prasarana, kesiapan guru, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian dan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan IT dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Penelitian ini menjadi penting sebagai bahan evaluasi dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota.

Pemanfaatan Teknologi Informasi (IT) dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. IT tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mampu mengubah pola pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan IT harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran berbasis IT memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai variasi media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Variasi media ini dapat merangsang berbagai indera siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan literasi digital siswa sejak dini. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik di era abad ke-21. Dengan terbiasanya siswa menggunakan teknologi secara positif dalam pembelajaran, diharapkan siswa mampu menggunakan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan produktif di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan IT, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan IT terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 30 orang serta satu orang guru kelas sebagai informan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi, untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan IT di kelas; (2) Angket, untuk mengetahui respon, minat, dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran berbasis IT; (3) Wawancara, untuk memperoleh informasi dari guru terkait pelaksanaan

dan kendala pembelajaran; (4) Dokumentasi, berupa nilai hasil belajar, foto kegiatan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan persentase dan rata-rata nilai untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran IT. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran berbasis IT dan indikator hasil belajar siswa. Angket disusun menggunakan skala pilihan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, motivasi, dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan IT. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru kelas VI untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis IT, kelebihan, serta kendala yang dihadapi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan IT serta foto kegiatan pembelajaran. Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya.

Penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh pembelajaran menggunakan IT. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dianggap tepat karena mampu memberikan data yang saling melengkapi. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses pembelajaran secara mendalam, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti memperhatikan berbagai aspek, seperti aktivitas siswa, interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan media IT selama pembelajaran. Angket disusun dengan memperhatikan indikator motivasi belajar, minat belajar, dan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis IT. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai pengalaman guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan IT. Hasil dari berbagai teknik pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran menggunakan IT di kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota berjalan dengan baik. Guru memanfaatkan media pembelajaran berupa laptop dan proyektor untuk menampilkan materi dalam bentuk presentasi, gambar, dan video pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian diperoleh dari data observasi, angket siswa, wawancara dengan guru, serta dokumentasi hasil belajar siswa kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang. Data tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi (IT) terhadap proses dan hasil belajar siswa.

1. Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan pada aktivitas siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis IT. Siswa tampak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, serta terlibat dalam diskusi kelas. Penggunaan media seperti presentasi dan video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif. Siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis IT mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan mengurangi sikap pasif yang sering muncul pada pembelajaran konvensional.

2. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan IT. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran berbasis IT membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Motivasi belajar yang meningkat ini berpengaruh terhadap sikap siswa selama pembelajaran, seperti lebih fokus, lebih aktif bertanya, dan lebih antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Hasil Wawancara dengan Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI, diketahui bahwa penggunaan IT dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Guru dapat menjelaskan materi dengan lebih jelas dan sistematis melalui media visual. Selain itu, penggunaan IT juga membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran agar lebih efisien. Guru menyampaikan bahwa meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas dan kesiapan dalam mengoperasikan perangkat IT, secara umum pembelajaran berbasis IT memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Hasil Dokumentasi Hasil Belajar

Hasil dokumentasi nilai menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis IT. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan IT. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis IT tidak hanya berdampak pada aspek afektif dan motivasi belajar, tetapi juga pada aspek kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan IT dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih optimal dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan IT memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis IT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media visual dan audio yang digunakan dapat merangsang perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran menggunakan IT juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan IT dalam pembelajaran di sekolah dasar perlu terus dikembangkan dan didukung oleh sarana prasarana yang memadai serta peningkatan kompetensi guru.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis IT membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi serta lebih mudah mengelola kelas. Namun demikian, guru juga mengungkapkan beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana prasarana dan kesiapan guru dalam mengoperasikan perangkat IT. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan IT tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berpengaruh terhadap suasana belajar di kelas. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan IT dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan dan didukung oleh pihak sekolah.

Peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan IT mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran berbasis IT juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Variasi media pembelajaran membantu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan konsentrasi belajar. Dengan demikian, penggunaan IT tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi (IT) di kelas VI SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota memberikan pengaruh yang positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan IT mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT seperti presentasi, video pembelajaran, dan media visual lainnya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan konkret. Materi yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih jelas karena disajikan secara menarik dan interaktif. Hal ini berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya nilai evaluasi belajar. Selain memberikan manfaat bagi siswa, pembelajaran berbasis IT juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru menjadi lebih terbantu dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan sarana prasarana dan kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, kendala tersebut dapat diatasi melalui dukungan pihak sekolah dan peningkatan kompetensi guru.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan IT perlu terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan di SDN IT Pahlawan Bangkinang Kota. Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru agar pemanfaatan IT dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan. Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis IT layak diterapkan di sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik dan dukungan sarana prasarana yang memadai, pembelajaran berbasis IT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2018). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, & Jihad, A. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2020). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.