

## Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar: Pemanfaatan Teknologi dan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa

Yarisda Ningsih<sup>1\*</sup>, Nur Azmi Alwi<sup>2</sup>, Nur Azizah<sup>3</sup>, Rafa Fauziyyah<sup>4</sup>,  
Chalisa Feyruz Firdaus<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: [varisdaningsih@fip.unp.ac.id](mailto:varisdaningsih@fip.unp.ac.id)<sup>1\*</sup>, [nurazmialwi@fip.unp.ac.id](mailto:nurazmialwi@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [nurazizah100906@gmail.com](mailto:nurazizah100906@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rafafauziyyah152@gmail.com](mailto:rafafauziyyah152@gmail.com)<sup>4</sup>, [chalisafeyruz15@gmail.com](mailto:chalisafeyruz15@gmail.com)<sup>5</sup>

Korespodensi email: [varisdaningsih@fip.unp.ac.id](mailto:varisdaningsih@fip.unp.ac.id)

**Abstract.** *This article discusses the use of technology and learning models on student learning outcomes and interests in elementary schools. In elementary schools, learning innovation is very important to improve education and student learning outcomes. Using technology and implementing innovative learning models as a strategy to make learning more effective, interesting, and meaningful. Interactive applications, digital devices, and online platforms are some of the technologies that help students be more actively involved in class, such as quizz application training, digital dictionaries, educational games, learning videos, and so on that make learning more fun and interactive. In addition, learning models such as project-based learning (also known as Project-Based Learning), cooperative learning Think Pair Share, and problem-based learning are used to improve student learning outcomes and increase their interest in learning in elementary schools. An effective combination of appropriate teaching techniques and technological support has been shown to improve student understanding, enthusiasm, and learning outcomes at the elementary school level. Thus, educators must continue to innovate and keep up with technological advances in order to provide optimal learning experiences for their students.*

**Keywords:** *Learning innovation, Educational technology, Learning outcomes, Learning interest, Elementary school*

**Abstrak.** Artikel ini membahas tentang pemanfaatan teknologi dan model pembelajaran terhadap hasil belajar dan minat siswa di sekolah dasar. Di sekolah dasar, inovasi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pendidikan dan hasil belajar siswa. Menggunakan teknologi dan menerapkan model pembelajaran inovatif sebagai strategi untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan bermakna. Aplikasi interaktif, perangkat digital, dan platform online adalah beberapa teknologi yang membantu siswa lebih terlibat aktif dalam kelas, seperti pelatihan aplikasi quizz, kamus digital, game edukasi, video pembelajaran, dan lain sebagainya yang membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek (juga dikenal sebagai Project-Based Learning), pembelajaran kooperatif Think Pair Share, dan pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar di sekolah dasar. Kombinasi yang efektif antara teknik pengajaran yang sesuai dan dukungan teknologi terbukti mampu meningkatkan pemahaman, semangat, dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, para pendidik harus terus berinovasi dan mengikuti kemajuan teknologi agar dapat menyajikan pengalaman belajar yang optimal bagi para siswa mereka.

**Kata Kunci:** Inovasi pembelajaran, Teknologi pendidikan, Hasil belajar, Minat belajar, Sekolah dasar

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar secara signifikan memengaruhi perspektif dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk mengubah pendekatan pengajaran guna meningkatkan signifikansi dan efektivitas pengalaman pendidikan. Saat ini, kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan aksesibilitas Internet yang meluas di berbagai wilayah negara. Pertumbuhan ini berasal dari sejumlah besar data yang dikonsumsi oleh pengguna daring. Dampak dari fenomena ini tampak jelas dalam cara siswa terlibat

dengan berbagai peristiwa dan informasi di luar lingkungan sekitar mereka. Di era di mana komputer dan Internet merajalela, para pendidik harus beralih dari teknik konvensional, seperti pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah, untuk meningkatkan prestasi pendidikan siswa. Selain itu, penting bagi mereka untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan menggabungkan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Pendekatan yang efisien dan kreatif dalam dunia pendidikan adalah dengan menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Integrasi perangkat digital dan alat interaktif, seperti aplikasi kuis, kamus daring, permainan edukatif, serta video pembelajaran, telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Salah satu aplikasi pendidikan yang sangat bermanfaat untuk para pengajar adalah Quizizz. Quizizz menjadi aplikasi yang sangat diminati saat ini, berkat kemudahan dalam pembuatan konten serta kemampuannya untuk menciptakan pertanyaan, tugas, tes, dan kuis yang menarik bagi siswa tingkat dasar. Teknologi ini mempermudah pemahaman materi untuk siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menggugah minat.

Selain memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai sarana pendidikan, terdapat juga video pembelajaran yang mendukung siswa dalam memahami materi, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Video ini menjadikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami topik yang rumit. Aplikasi kamus digital menawarkan beragam informasi yang bermanfaat untuk menerjemahkan kata atau frasa dengan cara yang efektif dan efisien. Mengintegrasikan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi pelajaran.

Selanjutnya, pemilihan kerangka pembelajaran yang tepat merupakan elemen penting dalam meningkatkan pengalaman pendidikan. Pendekatan seperti Pembelajaran Berbasis Proyek menekankan ide-ide penting, memprioritaskan keterlibatan siswa, melibatkan tugas-tugas praktis, mendorong penyelidikan konstruktif, dan mengarah pada hasil yang nyata. Dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkan konsep pada tantangan baru, menggabungkan ide-ide, meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar, bertanggung jawab atas perjalanan pendidikan mereka, dan mengembangkan kemampuan belajar mereka. Pendekatan kolaboratif Think Pair Share disusun untuk menyesuaikan instruksi dengan menawarkan siswa waktu dan kerangka kerja untuk memikirkan tugas-tugas yang diberikan, memungkinkan mereka untuk merumuskan refleksi pribadi tentang

konsep-konsep ini dan bertukar ide dengan mitra, yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan komunikasi matematika mereka. Metodologi ini telah mendapatkan popularitas dalam lingkungan pendidikan dasar, karena mereka secara efektif menumbuhkan pemikiran kritis, kerja sama tim, dan kemampuan pemecahan masalah sambil memastikan siswa terlibat secara aktif dan menghubungkan studi mereka dengan skenario dunia nyata.

Oleh karena itu, fokus utama dalam peningkatan pendidikan di sekolah dasar harus pada perolehan inovasi melalui pemanfaatan teknologi dan model - model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Kemajuan tersebut dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan antusiasme dan prestasi siswa di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, penting bagi guru dan pendidik untuk terus meningkatkan keahlian dan kemampuan mereka untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang inovatif, fleksibel, dan tepat waktu. Hal ini penting untuk membina generasi yang tidak hanya dibekali dengan kecakapan akademis tetapi juga siap menghadapi tantangan masa depan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam metode ini, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan model pembelajaran inovatif diterapkan di sekolah dasar. Pemanfaatan media digital dan model pembelajaran aktif seperti Project-Based Learning, Problem-Based Learning, dan Think Pair Share adalah fokus utama penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dari berbagai jurnal ilmiah yang relevan dengan topik, seperti yang dijelaskan oleh Andika et al. (2024) tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif, serta Alwi et al. (2023) yang membahas dampak kamus digital terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Selain itu, video dan permainan edukatif sebagai alat literasi digital juga dianalisis menurut studi Azmi & Agustia (2024) serta Meilisa & Alwi (2024), yang menunjukkan peningkatan minat belajar melalui pendekatan yang visual dan interaktif.

Peneliti menggunakan metode analisis isi untuk menganalisis data pada dokumen dan artikel yang dijadikan sumber. Ada beberapa kriteria yang dievaluasi. Ini termasuk efektivitas media pembelajaran, bagaimana siswa menggunakan teknologi, dan bagaimana model pembelajaran berkontribusi pada pencapaian hasil belajar. Untuk menilai efektivitas

strategi pengajaran inovatif, model pembelajaran aktif seperti Project-Based Learning dan Think Pair Share dibahas oleh Amini et al. (2019) dan Ningsih (2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rekomendasi berbasis bukti tentang inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh temuan Fatimah et al. (2024) tentang betapa pentingnya memasukkan teknologi digital dalam pengajaran IPA. Hasil dari berbagai studi kemudian digabungkan untuk membuat gambaran menyeluruh tentang metode inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, di mana siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memperkaya proses belajar mengajar, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital melalui pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang relevan.

Alat-alat digital seperti video pembelajaran, aplikasi quiziz, kamus digital dan media belajar literasi digital berbasis game edukasi terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Media pembelajaran ini berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh indera siswa, sehingga dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, guru yang mengimplementasikan teknologi digital dalam pengajaran juga mengalami peningkatan dalam kemampuan mengajar, khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.

Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penyampai pesan yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peran media ini sangat besar dalam meningkatkan minat baca, terutama di tingkat sekolah dasar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media belajar yang efektif menjadi salah satu kunci utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di dalam kelas.

Dengan mengimplementasikan teknologi yang semakin akrab dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih kontekstual dan relevan. Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan membaca

dan menulis, tetapi juga pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar diharapkan dapat dioptimalkan untuk memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika terlibat secara langsung dengan media digital yang interaktif. Teknologi digital mampu menjadikan proses pembelajaran lebih konkret, visual, dan mudah dipahami, sehingga memfasilitasi siswa dalam mengembangkan pengetahuan secara lebih efektif.

Efektivitas teknologi digital juga tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan platform *e-learning* menyediakan latihan soal, kuis, dan aktivitas berbasis permainan edukatif yang dapat memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Fitur umpan balik instan dari platform digital juga membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan secara langsung dan memantau perkembangan belajar mereka secara mandiri

Meskipun berbagai manfaat dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sangat jelas, implementasinya masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan dan daerah tertinggal. Banyak sekolah belum memiliki perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Hal ini menjadi hambatan serius dalam pemerataan akses terhadap pembelajaran digital.

Kesenjangan digital ini tidak hanya memengaruhi proses belajar mengajar, tetapi juga dapat memperluas perbedaan kualitas pendidikan antarwilayah. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian dari pemerintah dan pengelola kepentingan pendidikan untuk menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, serta pelatihan bagi guru agar mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

Studi baru menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Asna et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa karena teknologi menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penemuan ini diperkuat oleh Nastiti et al. (2024), yang menunjukkan bahwa teknologi digital dapat membangun motivasi belajar siswa. Penelitian Setiyawan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Kebutuhan pembelajaran kontemporer yang membutuhkan berbagai pendekatan dan fleksibilitas metode dapat dipenuhi dengan penggunaan teknologi yang tepat.

Dengan menggabungkan teknologi dan model pembelajaran aktif, metode kreatif juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan teknologi memperkuat konsep yang dipelajari dan mempermudah akses informasi, menurut Sahida et al. (2023). Herniyastuti dan Kadir (2024) menemukan bahwa penggunaan teknologi dan minat belajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terkait. Peraturan yang mendukung kurikulum digital juga penting, sebagaimana ditunjukkan oleh Sundari et al. (2024). Dalam pembelajaran interaktif, Aisyah et al. (2025) menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi media tetapi juga alat yang memungkinkan siswa bekerja sama. Hal ini sejalan dengan temuan Resti et al. (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar secara signifikan. Oleh karena itu, strategi yang efektif untuk menjawab tantangan pendidikan dasar di era digital ini adalah inovasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan model pembelajaran modern.

#### **4. KESIMPULAN**

Sebagai tonggak awal dalam proses pendidikan formal, sekolah dasar memegang peranan yang sangat strategis dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir, dan minat belajar peserta didik. Di tengah dinamika perkembangan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan, inovasi pembelajaran menjadi suatu yang tidak dapat diabaikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta penerapan model-model pembelajaran yang kontekstual merupakan langkah maju dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Teknologi, jika digunakan secara tepat dan bijak, dapat menjadi alat bantu yang sangat potensial dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Begitu pula dengan model pembelajaran yang inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), pembelajaran berbasis masalah, atau pembelajaran kooperatif Think Pair Share dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam menyerap materi pembelajaran.

Hasil belajar yang optimal tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan kognitif siswa, tetapi sangat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka merasa tertarik, terlibat, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai pembangun

pendidikan perlu terus mengembangkan kompetensi profesional , khususnya dalam hal integrasi teknologi dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar bukan hanya menjadi sarana untuk meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam menumbuhkan budaya belajar yang positif dan berkelanjutan. Harapannya, dengan kolaborasi yang sinergis antara pendidik, sekolah, orang tua, dan pengelola kebijakan, inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara menyeluruh dan berkelanjutan, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401.
- Alwi, N. A., Halimah, N., Susanti, M., & Marcelina, L. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Literacy: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(1), 145-154.
- Amini, R., Setiawan, R., Fatra, V., & Ningsih, V. (2019). The difference of students learning outcomes using the project-based learning and problem-based learning model in terms of self-efficacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012111.
- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher: Pelatihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dan Asemen Bagi Pendidik Sekolah Dasar. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701-710.
- Asna, A., Amaliah, N., Lestari, P., & Annadzira, Z.(2025). Pengaruh Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Reflection : Islamic Education Journal*, 2(2), 103–111.
- Fatimah, S., Prasetyo, S., & Ernawati, E. (2024). Inovasi dalam Pengajaran IPA di Sekolah Dasar melalui Penggunaan Teknologi Digital. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(1), 15-26.
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Solusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 1–5.
- Meilisa, & Azmi Alwi, N. (2024). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *Jurnal Edu Research*, 5(4), 257-261.

- Nastiti, A. G. N., Widiarti, W. S. N., Sumartiningsih, S., & Yuwonos, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 429-442.
- Ningsih, V. (2019). The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012144.
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3).
- Sahida, N. N., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3491-3503.
- Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., & Putri, E. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 124–132.
- Sundari, A., Fauzia, F. I., Zulfikar, M. F., Adinda, R., & Prihantini. (2024). Pengintegrasian Teknologi Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Peran Kebijakan Dalam Pembelajaran Digital. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 5115–5125.