

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Ikhtiar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Laily Nur Alfiani

Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur
e-mail: lailymuhtadi@gmail.com

ABSTRAK

This study discusses the implementation of information technology-based learning media to increase interest in learning on the subjects of PAI. Media serves as a tool that also plays an important role. In today's technological advancement enables students to learn from anywhere and anytime and anywhere by utilizing technology results. Therefore, teacher roles and tasks shift from role as learning resource to role as manager of learning resource. Through the use of various sources it is expected that the quality of learning will increase. Information Technology as a medium of learning is a media set of tools and technology resources used to communicate, create, disseminate, store and process information or technology that can reduce space and time constraints to retrieve, move, analyze, present, store and transmit data information into a information. Where The development of information and communication technology has an influence on the world of education, especially in the learning process. By using information technology-based media is expected to increase or develop student interest in the subject of PAI

Keywords: Learning Media, Information Technology, Interest Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal pokok dalam suatu kehidupan, karna dengan manusia yang berpendidikan maka akan melahirkan sebuah manusia yang utuh, yang mampu menciptakan kedamaian dunia dengan keilmuannya. Namun pembelajaran yang dilakukan saat ini biasanya sangat membosankan dan terkesan monoton yang menyebabkan para siswa jenuh untuk belajar, sehingga para siswa maupun mahasiswa kurang berprestasi. Pengajar sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang lebih atraktif dan efektif. Salah satunya yaitu dengan metode pembelajaran interaktif. Penggunaan metode ini dapat membantu siswa meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa (Soepomo, 2013).

Ketika kita melihat generasi masa kini yang kurang berminat terhadap pendidikan, sehingga mereka malas bersekolah bahkan lebih mirisnya lagi mereka malas belajar. Keadaan semacam ini merupakan persoalan paling urgen dalam tatanan pendidikan.

Sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana intruksional dianggap tidak begitu sesuai dengan bentuk perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi yang semakin maju. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru (Baharun, 2016).

Maka para guru profesional yang dibutuhkan saat ini. Guru harus bisa memilah serta menggunakan media pembelajaran apapun untuk meningkatkan minat para siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada murid, dengan sebuah media itu diharapkan murid dengan mudah menangkap pelajaran yang dimaksud dan murid tidak mengalami kebosanan.

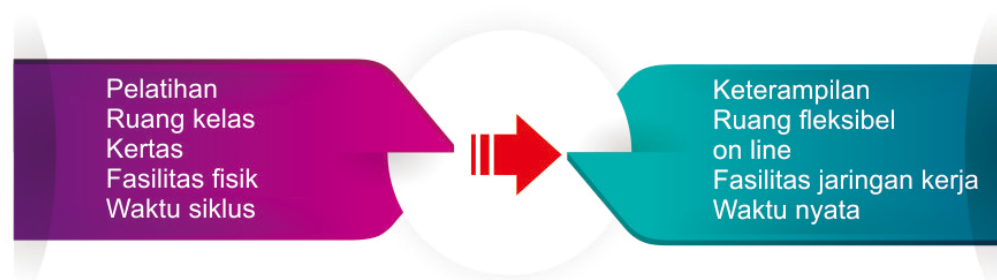
PEMBAHASAN

Menurut Sardiman minat belajar siswa ditentukan dengan berbagai faktor media pembelajaran yang diterapkan oleh dosen. Karena itu dosen harus hati-hati memilih media pembelajaran yang cocok agar pembelajaran yang ditetapkan tercapai. Maka sebaiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus tidak hanya berorientasi pada ranah kognitif, namun hendaknya berorientasi pada ranah afektif khususnya pada pengembangan minat belajar peserta didik. Kadek Surya Mahedy, Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha (Seminar Internasional), ISSN 1907-2066, hlm. 339.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan media Teknologi informasi sekarang sudah sangat relevan. Kata relevan disini tidak hanya untuk sekolah yang memiliki komputer sebagai media informasi, tetapi kata relevan disini mengacu pada kondisi sekarang ini yang memang sudah saatnya harus menggunakan teknologi (Suprpto, 2016).

Perkembangan teknologi pada zaman ini sangatlah pesat. Perkembangan ini diawali dengan adanya teknologi jaringan (internet) yang menghubungkan antar jutaan komputer. Selain itu, Teknologi Informasi juga telah menjadi sebuah teknologi yang bersifat universal atau dengan kata lain Teknologi Informasi dapat digunakan diberbagai bidang kehidupan manusia, begitu pada bidang pendidikan. Pendidikan pada zaman ini adalah sebuah pendidikan yang telah mengarah ke pendidikan yang didukung oleh Teknologi informasi. (Suprpto, 2016)

Teknologi komputer saat ini mengalami Perkembangan yang telah membentuk sebuah jaringan yang mampu memberi kemudahan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar yang lebih luas (Rusman & Riyana, 2011). Dengan demikian peserta didik tidak hanya menggunakan media jadul yaitu hanya berbasis pada buku paket saja, sehingga para murid tidak bosan dan minat belajara mereka akan semakin tinggi.



Gambar 1: Model Pergeseran Proses Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi komunikasi memberikan pengaruh terhadap ranah pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg dengan berkembangnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Dari pelatihan keterampilan
2. Dari ruang kelas di mana serta kapan saja
3. Dari kertas berganti ke "on line" atau saluran
4. Fasilitas fisik beralih ke fasilitas jaringan kerja.
5. Dari waktu siklus ke waktu nyata (Hajar, 2010).

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntunan namun dalam implementasinya bukan merupakan hal yang mudah. Dalam

menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut (Sujoko, 2013).

Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin “*medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Anam, 2015).

Menurut Depdiknas segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan sebuah interaksi komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara bahan ajar dan perangkat alat ajar (Muhson, 2010).

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan mengenai manfaat sebuah media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta membangkitkan minat siswa, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. (Farida Kurniasih, 2010)

Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang berperan penting. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana dan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru berganti dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber media itu diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (Qomariah, 2016)

Hakikat Teknologi Informasi sebagai Media Pembelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan sekumpulan perangkat dan sumberdaya teknologi yang digunakan sebagai alat berkomunikasi, penciptaan, penyebaran, penyimpanan dan pengolahan informasi yang dapat menggolongkan batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisa, menyajikan, menyimpan serta menyampaikan informasi sebuah data menjadi sebuah informasi.

Teknologi dalam pendidikan (*Technology in Education*) mencakup setiap sarana prasarana (alat) yang digunakan untuk menyajikan sebuah informasi bagi siswa maupun guru. Hal ini sangat berhubungan dengan

beberapa sarana yang dipakai dalam pendidikan seperti, tv, Laboratorium Bahasa dan berbagai jenis media yang diproyeksikan, atau seperti yang dikatakan oleh seseorang pada suatu saat bahwa teknologi dalam pendidikan adalah mencakup segalanya dari computer. Dengan kata lain, teknologi dalam berpendidikan pada dasarnya adalah apa yang oleh teknologi pendidikan dipopulerkan dengan nama alat bantu pandang-dengar (*audiovisual*).

Teknologi dalam pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting dari teknologi pendidikan. Secara historis, banyak perguruan tinggi yang secara evolusif mengembangkan unit audiovisualnya menjadi unit teknologi pendidikan.

Beberapa para ahli teknologi pendidikan menyatakan bahwa peran utama teknologi pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi menyeluruh pada proses belajar mengajar. Pendapat seperti ini tentu saja dapat dibantah. Dalam pendidikan dan pelatihan, meningkatkan efisiensi mempunyai banyak arti. Hal yang mungkin dapat memperjelas arti efisiensi tersebut, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas belajar atau penguasaan materi belajar.
2. Mempersingkat waktu dalam mencapai sebuah tujuan yang diinginkan dalam belajar.
3. Meningkatkan kemampuan guru, dalam artian guru bisa lebih memperhatikan siswanya satu-persatu dengan jumlah siswa yang relative banyak tanpa mengurangi kualitas belajar mengajar
4. Mengurangi biaya, tanpa mempengaruhi kualitas belajar.

Komputer awalnya digunakan sangat terbatas, yaitu hanya sebagai keperluan menghitung pada kegiatan administrasi saja, akan tetapi zaman ini aplikasi komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) saja, akan tetapi juga sangat berguna jika digunakan sebagai sarana belajar untuk keperluan pendidikan. Kini pemanfaatan teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran memungkinkan berlangsungnya sebuah proses pembelajaran secara individual dengan menumbuhkan kemandirian siswa dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Arsyad manfaat komputer untuk tujuan pendidikan yaitu:

1. komputer dapat membantu siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena komputer dapat memberikan suasana yang afektif dengan cara yang lebih individual.
2. Komputer dapat merangsang semangat siswa untuk mengerjakan latihan karena telah tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
3. Kendali berada ditangan siswa, sehingga kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat hasil penguasaannya.
4. Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran.

Peranan komputer sebagai media pembelajaran yakni merupakan sumber utama (*major resource*) dalam menjalankan program pembelajaran di sekolah, melalui komputer siswa dapat menggunakan aplikasi program yang ada pada komputer yang didukung juga dengan fasilitas penunjang lain yang saat ini berkembang yaitu internet (Rusman & Riyana, 2011).

Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang memuat jutaan bahkan miliaran ragam informasi yang dapat berupa *text, graphic, audio*, animasi serta digital konten lainnya. Dari segi komunikasi, internet merupakan sebuah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh. Kelebihan internet dalam akses global itulah yang menjadikan internet memiliki peranan tersendiri, karena inter dapat memfasilitasi beragam sumber belajar yang dibutuhkan siswa, oleh karena internet digemari para pelajar. Fungsi internet menurut Sidharta adalah sebagai berikut:

1. Pelayanan *mail*, yakni untuk mengirim serta menerima berbagai macam pesan.
2. Pelayanan *telnet*, yakni pelayanan yang memberikan kesempatan kepada para pemakai internet untuk berhubungan dengan suatu sistem yang terletak ditempat jauh.
3. Pelayanan *FTP (File Transfer Protocol)*, yaitu pelayanan yang memberikan suatu kesempatan kepada pemakai internet untuk mentransfer *file* dari satu sistem kesistem yang lain. Proses ini disebut sebagai *downloading*.
4. Pelayanan *client/server*, yaitu sistem yang didukung oleh program server.

Dari pernyataan di atas dijelaskan bahwa internet memiliki fungsi yang sangat banyak, tidak hanya sebatas *e-mail* atau *browsing*, namun lebih dari itu peneliti mengembangkan program dengan menggunakan internet untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Siahaan ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui internet yang dijadikan dasar pengembangan sistem pembelajaran yaitu:

1. Suplemen (Tambahan)

Berfungsi sebagai bahan tambahan apabila peserta didik memiliki sebuah kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Bagi peserta didik yang memilih menggunakannya maka ia akan memiliki tambahan wawasan.

2. Komplemen (Pelengkap)

Apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan sebagai bahan untuk melengkapi materi pembelajaran yang akan diterima peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu para peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

3. Substitusi (Pengganti)

Penggunaan internet untuk pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian seluruhnya disampaikan melalui internet.

Dari paparan diatas, dapat kita simpulkan beberapa keuntungan internet dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menjadi alat bantu untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif
2. Melengkapi proses belajar agar lebih menarik perhatian peserta didik
3. Mempermudah dalam penyimpanan materi pembelajaran
4. Membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran (Rusman & Riyana, 2011).

e-learning adalah pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. menurut Rosenberg *e-learning* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi internet dalam menyampaikan pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu (Mee, 2012).

1. *E-learning* merupakan sebuah jaringan dengan kemampuan yang bertujuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi, dan membagi materi ajar atau informasi

2. Memfokuskan pada pandangan yang lebih luas terhadap pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional.

Manfaat *e-learning* bagi perspektif peserta didik adalah:

1. Meningkatkan komunikasi dengan guru dan peserta didik lainnya
2. Materi pembelajaran yang tersedia lebih banyak yang dapat diakses tanpa memerhatikan ruang dan waktu
3. Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran *online*.

Manfaat *e-learning* dari perspektif pendidik adalah:

1. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran
2. Mampu menerapkan strategi pembelajaran baru dan inovatif
3. Efisien
4. Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran
5. Dapat menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet
6. Dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia
7. Interaksi Pembelajaran Lebih Luas dan Multi Sumber Belajar (Aqib, 2017).

Hakikat Minat Belajar

Minat dalam kamus bahasa indonesia WJS. Purwandar minat diartikan sebagai perhatian, kesukaan, kecenderungan terhadap sesuatu. Minat menurut Djaali yakni penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya (Djaali, 2008).

Agus Suyatno mengatakan minat adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemampuan dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya (Suyatno, 1989).

Jadi minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu sehingga ada ketertarikan untuk bisa mengikuti, memperhatikan ataupun mengamati semua apa yang diperhatikan dengan dasar senang dan suka akan hal tersebut.

Sedangkan Slametto mengatakan bahwa Minat adalah sebuah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan kepada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan sikap penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slametto, 1988).

Belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku ditimbulkan, diubah atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi atau rangsang yang terjadi. Muhibbin Syah berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2006).

M. Dalyono juga mengatakan bahwa belajar adalah sebuah usaha atau kegiatan dengan tujuan mengadakan perubahan didalam diri seseorang, yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, ilmu dan keterampilan (M. Dalyono, 2007) .

Dari dua kata tersebut maka secara keseluruhan minat belajar adalah sebuah upaya untuk memperoleh kesukaan, kecenderungan dan kemauan dalam memperoleh kepandaian, kepintaran dan lain sebagainya. Minat juga merupakan salah satu unsur pokok jiwa yang ada pada diri individu yang berhubungan dengan perasaan individu dan merupakan salah satu unsur yang menyertai keberhasilan individu yang berhubungan dengan perasaan individu terhadap objek.

Minat belajar siswa adalah suatu kecenderungan siswa saat melaksanakan pembelajaran yang berupa adanya rasa ingin tahu, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, kemauan untuk terlibat secara aktif atau bekerja keras dalam pembelajaran, dan perhatian.

Berdasarkan teori kognitif ada beberapa ciri belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan sebuah pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.
2. Menyediakan berbagai macam alternatif pengalaman belajar.
3. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit.
4. Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial sehingga terjadinya interaksi serta kerjasama seseorang dengan orang lain maupun dengan lingkungannya.
5. Memanfaatkan berbagai media termasuk salah satunya adalah komunikasi lisan dan tulisan, maka pembelajaran menjadi lebih efektif.
6. Melibatkan siswa secara emosional dan sosial, maka dengan sendirinya siswa menjadi tertarik dan siswa mau belajar (Widiyastuti, 2013).

Menurut Manshur Muslich, penilaian minat belajar dapat digunakan untuk:

- a. Mengetahui minat belajar peserta didik, sehingga mempermudah untuk pengarahan dalam pembelajaran.
- b. Mengetahui bakat dan minat belajar peserta didik yang sebenarnya.
- c. Pertimbangan penjurusan dan pelayanan individual peserta didik.
- d. Menggambarkan keadaan langsung dilapangan atau kelas.
- e. Mengelompokkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang sama.
- f. Acuan pada penilaian kemampuan peserta didik secara keseluruhan serta memilih metode yang tepat dalam penyampaian materi.
- g. Mengetahui tingkat minat belajar peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan pendidik.
- h. Bahan pertimbangan menentukan program sekolah.
- i. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Budiyati, 2014).

Dua orang yang sama-sama cerdas, dapat menjadi seorang yang ahli dalam dua bidang yang berbeda, misalnya yang satu menjadi ahli ilmu pasti dan yang satu lagi menjadi ahli bahasa. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh pengalamn, minat, dan kesempatan pada tiap-tiap orang itu (Sarwono, 2014).

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya.

Jika siswa belajar suatu pelajaran tanpa adanya sebuah minat, maka untuk menguasai pelajaran tersebut akan tersa sulit, bahkan cenderung siswa acuh tak acuh dengan pelajaran tersebut.(Baharun, 2015)

Berbeda dengan siswa yang sudah ada minat untuk belajar pelajaran itu, maka minat tersebut akan mendorong bisa menguasai pelajaran, bahkan bisa mendorong dia untuk belajar berkelompok dirumah. Intensitas minat selalu mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Maksudnya, apabila guru menyampaikan materi kepada muridnya, antara murid satu dengan yang lainnya dalam hal menyerap materi berbeda-beda. Salah satu yang mempengaruhi hal ini adalah intensitas minat mereka.

Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka ia akan mudah mempelajarinya. Peranan minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah sebagai berikut :

a) Aspek Fisiologis

Faktor Fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu (Wahyuni & Nur, 2010). Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang (Wahyuni & Nur, 2010). Murid yang jasminya segar cara belajarnya akan berbeda dengan murid yang jasmaninya lemah, ia akan mudah mengantuk, lelah dan sukar menerima pelajaran.

b) Aspek Psikologi

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi (Sakdiyah, 2018). Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.

Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Djamarah, 2008). Maka motivasi juga merupakan pendorong dalam membangkitkan minat anak dalam proses belajar (Islam, Baharun, Muali, Ghufro, & Marzuki, 2018). Crow & Crow dalam bukunya yang diterjemahkan oleh Abd. Rachman Abror mengatakan bahwa motivasi mendorong anak dalam kegiatan belajarnya.

Sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap minat adalah faktor intern yang segala sesuatunya berasal dalam diri mereka sendiri. Dalam proses belajar mengajar pembawaan bisa menjadi indikator beminat tidaknya seorang anak untuk belajar dengan giat. Sehubungan dengan pentingnya masalah pembawaan ini dalam kaitannya dengan upaya peningkatan minat belajar anak, Ibnu Khuldun dalam Athian mengatakan “murid-murid harus mempelajari hal-hal yang sukar yang diluar batas kemampuannya agar bisa membawa keluasaan mental dan kebencian yang terus-menerus terhadap ilmu pengetahuan” (Al-Abrasi, 1985).

Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga memiliki pengaruh yang besar terhadap peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Kegiatan yang terjadi dalam sebuah keluarga akan mempengaruhi giat belajarnya seorang anak.

b) Guru

Hubungan antara guru dan murid yang baik akan sangat membantu murid dalam proses belajar. Perilaku guru yang simpatik dan dapat menjadi teladan juga pendorong bagi siswa untuk belajar (Wahyuni & Nur, 2010).

c) Lingkungan

Kelompok tempat seseorang itu berada juga sangatlah berpengaruh terhadap kemahiran seseorang. Siswa yang hidup dilingkungan yang mayoritas penduduknya berbahasa Arab, maka ia akan cenderung untuk mahir dalam berbahasa Arab juga, begitupun sebaliknya.

Menurut Abdul Hadis bahwa minat belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya objek belajar, metode, strategi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru, Sikap dan perilaku guru, media pembelajaran, lingkungan belajar, dan suara guru.

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Ikhtiar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Para Guru dapat menggunakan macam-macam media teknologi informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa diantaranya:

1. Komputer sebagai alat teknologi ini dapat menyimpan beribu-ribu file, komputer juga dapat digunakan sebagai media yang menarik untuk meningkatkan minat siswa. Komputer merupakan media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pendidik. jadi Setiap materi guru bisa mendesainnya pada salah satu perangkat lunak yang ada pada komputer yaitu pada *microsoft power point*. Pada *microsoft power point* ini guru dapat menampilkan materi yang akan disampaikan dengan sebaik mungkin. Komputer merupakan sebuah media yang cocok karena media ini telah menggabungkan semua macam-macam unsur media, diantaranya teks, video, animasi, image/gambar, grafik serta sound. Dengan alat teknologi ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar dengan sistem persentasi

menjadi sangat mudah. Komputer adalah salah satu alat teknologi informasi yang berkembang dengan cepat.

2. Jadi slides yang telah dibuat oleh guru kemudian ditampilkan dengan prejektor. Projektor adalah perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya dengan menggunakan sistem optic, dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau vidio pada dinding atau layar. Laptop ini merupakan perkembangan dari komputer, dari segi program serta fungsinya sama saja, hanya saja laptop ini lebih fleksibel dalam artian mudah untuk dibawa kemana saja.
3. Radio dalam penggunaan media radio ini guru harus mencari materi yang menarik agar semua peserta didik tertarik untuk fokus mendengarkan. Misalnya dalam mata pelajaran *sejarah pendidikan islam* guru dapat menggunakan alat ini, jadi guru mencari chanel yang terkait dengan materi, jadi murid menyimak terhadap isi materi itu. Radio merupakan alat teknologi informasi, yang dapat menyampaikan pesan suara dengan menggunakan gelombang radio. Media radio ini tidak memberi kesempatan kepada pendengar atau peserta didik mengenai pesan-pesan yang disampaikan, kerana media radio ini bersifat satu arah,
4. Pada materi sejarah Nabi Muhammad SAW, guru tidak perlu menjelaskan dengan metode ceramah, karena akan membuat peserta didik bosan. Namun, guru hanya perlu mendownload sebuah vidio yang berkenaan dengan sejarah Nabi Muhammad SAW, kemudian memperlihatkan kepada peserta didik dengan menyambungkan pada projektor. Penggunaan media ini akan membantu peserta didik untuk memahami sebuah materi yang disampaikan melalui visualnya. Sound merupakan alat teknologi yang menghasilkan suara. Guru perlu menggunakan alat ini, agar vidio yang ditampilkan bisa lebih nyaring dan dapat didengar oleh peserta didik. Sehingga peserta didik yang mengantuk akan terbangun, yang tidak memperhatikan akan memperhatikan semua. Jika demikian, kegiatan belajar-mengajar akan efektif. Vidio merupakan sebuah hasil dari alat teknologi yang menghasilkan informasi.
5. Pada materi tajuwid, guru dapat melakukan rekaman dengan membaca dalil-dalil hokum yang ada dengan menggunakan lagi. Kesokan hari, dikelas guru bisa menyetel untuk didengar siswa, agar para siswa lebih mudah untuk mengingat. Mengapa demikian? Karena pada zaman ini anak-anak muda mudah sekali untuk menghafal sebuah lagu, selain

mudah untuk menghafal, mereka juga senang terhadap lagu-lagu. Maka dengan mikian para peserta didik akan senang belajar dan akan mudah untuk menangkap sebuah materi itu. Alat ini disebut Tape recorder merupakan sebuah alat teknologi yang berfungsi untuk merekam suara.

6. Jika guru telah mempunyai sebuah vidio yang akan disampaikan, namun tidak ada *laptop* ataupun *komputer*, guru dapat memanfaatkan alat ini untuk menayangkan vidionya. Jadi tidak ada lagi alasan untuk sekolah maupun guru yang tidak memiliki *laptop* atau *komputer* untuk menggunakan tv sebagai media pembelajaran, karena tv merupakan alat teknologi yang dominan masyarakat memilikinya. Televisi merupakan alat teknologi yang menghasilkan gambar serta suara.

Dengan seperti itu yang awalnya para peserta didik malas untuk belajar pelajaran PAI yang mereka anggap membosankan akan berubah, mereka akan bersemangat, karena media yang dipakai oleh guru itu tidak hanya monoton atau hanya dengar metode ceramah.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi untuk meningkatkan minat belajar PAI peserta didik akan berjalan efektif. Karena dengan adanya media Teknologi Informasi akan membantu para guru untuk lebih terampil dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga para guru tidak hanya menggunakan metode klasik yang akan membuat para peserta didik merasa bosan terhadap suatu materi. Dengan media Teknologi Informasi ini pula akan menghilangkan rasa jenuh terhadap peserta didik menghadapi setiap mata pelajaran yang sulit, terlebih terhadap mata pelajaran yang tidak mereka sukai. Jika siswa telah berminat terhadap mata pelajaran itu maka tujuan pendidikan akan mudah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Abrasi, M. A. 1985. *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Anam, K. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Aqib, Z. 2017. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (7th ed.). Bandung: Yrama Widya.
- Baharun, H. 2015. Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, 01(01), 34–46.
- Baharun, H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14 (2), 231–246.
- Budiyati, E. 2014. *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA*. Yogyakarta.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Farida Kurniasih, N. S. 2010. *Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akutansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi* (K. P. A. Indonesia, ed.). Yogyakarta.
- Hajar, I. 2010. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem Informasi*, 3(2).
- Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufron, M. I., & Marzuki, I. (2018). To Boost Students ' Motivation and Achievement through Blended Learning To Boost Students ' Motivation and Achievement through Blended Learning. *Journal of Physics: Conf. Series*, 1114, 1–11.
- M. Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahedy, K. S. (n.d.). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Seminar Internasional.
- Mee, S. L. 2012. The Influence of Transformational Leadership on Teacher Commitment towards Organization, Teaching Profession, and Student Learning in Secondary Schools in Miri, Sarawak, Malaysia. *EDUCARE, International Journal for Educational Studies*, 4(2).
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia VIII*, 2(2).
- Qomariah, S. S. 2016. Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XIIS SMA Negeri 12 Jakarta. *Siti Saptari Qomariah*, 4(1).
- Rusman, D. K., & Riyana, C. 2011. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sakdiyah, K. 2018. *Strategi Pembelajaran dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xtegh>.
- Sarwono, S. W. 2014. *Prngantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Raja Grafindo

- Persada.
- Slametto. 1988. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Bina Ilmu.
- Soepomo. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Proses Konversi Pada Finite Automata Berbasis Multimedia. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1).
- Sujoko. 2013. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1).
- Suprpto. 2016. Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 1(3).
- Suyatno, A. 1989. *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- Syah, M. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wahyuni, B., & Nur, E. 2010. *Teori belajar dan Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widiyastuti, E. (2013). *Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta.