

PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS : STUDI KASUS DI SMP NEGERI 4 KOTA TERNATE

Asmawati Kamarudin¹

¹Mahasiswa Magister IPS Universitas Khairun

E-mail. asmawatikamarudin@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 4 Kota Ternate. Latar belakang penelitian ini berangkat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat serta kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan siswa kelas VII–IX sebagai responden. Instrumen penelitian berupa angket yang mengukur tingkat pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta tingkat minat belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara kedua variabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis internet, aplikasi edukatif, serta perangkat multimedia, memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Siswa yang terpapar penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran cenderung menunjukkan ketertarikan lebih tinggi, partisipasi aktif, serta motivasi belajar yang meningkat. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi digital sangat relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Ternate. Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan berbagai platform digital secara optimal dan kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: teknologi digital, minat belajar, pembelajaran IPS, SMP Negeri 4 Kota Ternate.

Abstract

This study aims to analyze the influence of digital technology utilization on students' learning interest in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 4, Ternate City. The background to this research stems from the increasingly rapid development of technology and the need for more interactive and relevant learning, reflecting the characteristics of the digital generation. The study employed a quantitative approach with a survey method, involving students in grades VII–IX as respondents. The research instrument consisted of a questionnaire that measured the level of digital technology utilization in learning and students' level of learning interest. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics to determine the relationship and influence between the two variables.

The results indicate that the use of digital technology, such as internet-based learning media, educational applications, and multimedia devices, has a positive and significant influence on students' learning interest. Students exposed to technology in the learning process tend to demonstrate greater interest, active

participation, and increased learning motivation. These findings indicate that the integration of digital technology is highly relevant in improving the quality of social studies learning at SMP Negeri 4, Ternate City. This study recommends that teachers utilize various digital platforms optimally and creatively to create more engaging and effective learning.

Keywords: *digital technology, learning interest, social studies learning, SMP Negeri 4 Ternate City.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sengaja dan terencana melalui proses kegiatan terbimbing, tuntutan kepada anak agar memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Demikianlah pendidikan dilaksanakan. Pendidikan adalah fondasi di mana seseorang dapat membangun kehidupan yang bermakna dan bertujuan untuk dirinya sendiri. Oleh karena itu, pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting dan memegang peranan penting karena memegang peranan penting dalam kehidupan semua orang. Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan perilaku dari sekelompok orang, yang kemudian diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, penelitian, atau pelatihan. Adalah umum untuk belajar berlangsung di bawah arahan orang lain, tetapi juga memungkinkan untuk mendidik diri sendiri secara mandiri (Sirait1, 2023).

Adanya pandemi covid 19, tiga tahun yang lalu memberikan dampak yang sangat besar secara langsung terhadap pendidikan khususnya pendidikan di Indonesia, pendidikan mau tidak mau harus mengikuti kebijakan pemerintah mengenai covid 19 ini, salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah masing-masing. Dengan adanya kebijakan ini secara tidak langsung berdampak terhadap intensitas belajar baik karena belum ada yang siap untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh ini. Salah satu dampak yang muncul akibat pandemi yang terjadi adalah tertinggalnya pembelajaran, dan kesenjangan pembelajaran (Tono, 2022).

Selain itu saat pembelajaran berlangsung juga tidak dapat dipastikan jika siswa benar-benar mengikuti pembelajaran dengan benar, dan seperti saat pembelajaran tatap muka, hal ini sangat sulit untuk efektif yang mana siswa belajar sendiri tanpa bantuan guru. Salah satu contohnya keluhan yang diberikan orang tua murid yang mana siswa tidak belajar melainkan para orang tua yang sibuk dengan tugas anaknya sementara siswa itu sendiri sibuk bermain, dan ada pula orang tua yang tidak bisa memantau secara penuh anaknya karena kesibukannya dalam bekerja. Selain itu minat belajar siswa juga semakin menurun banyak dari siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang di sediakan untuk belajar daring, selain itu karena anak didik berada di rumah perhatian anak dapat teralihkan oleh lingkungan sekitarnya, seperti anak lebih tertarik untuk bermain, menonton atau melakukan aktivitas lainnya sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak efektif (Sari1, 2022).

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Flashcard Digital. Flashcard Digital menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Beberapa

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Naser et al., 2025).

Minat adalah kecenderungan yang terus menerus untuk memperhatikan beberapa keinginan belajar yang dilakukan secara langsung dalam dunia pendidikan. Hal ini karena minat akan memotivasi siswa untuk memperhatikan, berpartisipasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang meliputi pembelajaran langsung. Menurut Djaali (2013:121), Pendidikan mengatakan bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan-pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa menyukai satu hal lebih dari yang lain, dan juga dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam suatu kegiatan.

Selain itu, minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai satu hal daripada yang lain. Minat bukanlah bawaan; melainkan dikembangkan melalui pengalaman dan kegiatan yang merupakan bagian dari proses pendidikan. Meskipun belajar, sebagaimana didefinisikan oleh (Martinis Yamin, 2008: 120), adalah proses dimana individu memperoleh preferensi, kemampuan, dan sikap (Sirait1, 2023).

Minat belajar menurut Akrim (2021) merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih dan terlibat dalam proses berpikir, menerima, mengolah, memahami, dan menyimpan informasi sebagai bentuk penguasaan keterampilan, sikap, atau pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran atau pengalaman. Terdapat kemungkinan adanya hubungan yang kompleks antara literasi digital dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Misalnya, kemampuan siswa dalam literasi digital dapat memengaruhi sejauh mana mereka mampu memanfaatkan sumber daya digital untuk mempelajari materi Ekonomi. Sebaliknya, pemahaman yang baik tentang konsep ekonomi juga bisa memengaruhi cara siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana belajar (Hasim & Umar, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu di dalam mata pelajaran pokok yang terdapat dan dipelajari di tingkat sekolah dasar. Dengan mempelajari mata pelajaran IPS ini, siswa akan dipersiapkan untuk menjadi masyarakat yang dapat membangun hubungan sosial yang baik di lingkungannya, siswa juga dapat memahami serta mengenali masalah-masalah apa saja yang terdapat dalam fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya.

Menurut Susanto (2014) menjelaskan bahwa dalam IPS mengandung beberapa ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, politik, sosiologi dan antropologi. Gagasan IPS ini sebagai kajian akademik (disiplin) di Indonesia pertama kali dicetuskan oleh Nu'man Soemantri, Seorang Pakar Pendidikan IPS dari Universitas Pendidikan Indonesia. Dimana gagasan pendidikan IPS yang dicetuskan ini mengandung makna bahwa IPS memiliki karakteristik yang berbeda dari disiplin ilmu lain, yaitu integratif, holistik, pemecahan masalah, penelitian multidimensi (kompleks), dan bahkan interdisipliner (terhubung dengan ilmu-ilmu sosial lain) (Siti Nur Aisyah1, 2023).

Berdasarkan analisis latar belakang mengenai perkembangan teknologi digital dalam pendidikan dan tantangan minat belajar siswa di mata pelajaran IPS, rumusan masalah penelitian ini difokuskan pada pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap minat belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

- 1) Bagaimana pemanfaatan teknologi digital mempengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP ?

- 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan teknologi digital yang memengaruhi minat belajar siswa IPS?
- 3) Apa saja solusi yang dapat digunakan dalam pemanfaatan teknologi digital pada konteks pembelajaran IPS?

Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap minat belajar siswa melalui data angka yang dianalisis secara statistik. Studi kasus digunakan untuk memfokuskan penelitian pada kondisi nyata di SMP Negeri 4 Kota Ternate.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Ternate, dengan waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama 3 bulan (Mei-Agustus 2025), mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan.

3. Populasi dan sampel Penelitian

Populasi: seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX yang mengikuti pembelajaran IPS. Teknik sampling: dapat menggunakan simple random sampling atau purposive sampling sesuai kebutuhan. Jumlah sampel: misalnya 80–120 siswa yang dianggap mewakili populasi secara proporsional.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: (1) Observasi. Mengamati secara langsung proses pembelajaran IPS, aktivitas guru dan siswa, media pembelajaran, serta suasana kelas. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur. (2) Wawancara Mendalam. Dilakukan kepada guru IPS, siswa, dan pihak sekolah untuk memperoleh informasi rinci tentang strategi, tantangan, dan efektivitas. Wawancara bersifat semi-terstruktur. (3) Dokumentasi. Mengumpulkan dokumen seperti RPP/Modul Ajar Kurikulum Merdeka, perangkat proyek, hasil kerja siswa, foto kegiatan, dan nilai asesmen

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles & Huberman, yang meliputi: (1) Reduksi data: memilah, menyederhanakan, dan memfokuskan data relevan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. (2) Penyajian data: menampilkan data dalam bentuk narasi, tabel, atau bagan untuk memperjelas temuan. (3) Penarikan kesimpulan: menyimpulkan hasil analisis mengenai efektivitas dan implementasi strategi pembelajaran PjBL dalam Kurikulum Merdeka.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan

1. Pemanfaatan Teknologi

Adanya perkembangan dan kemajuan teknologi yang mengglobal mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Menurut Nana (2007) teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut *Webster Dictionary* berarti *systematic teatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti skill atau

keahlian, keterampilan dan ilmu. Saettler (1960) juga menyebutkan bahwa teknologi tidak selamanya harus menggunakan mesin sebagaimana terbayangkan dalam pikiran kita selama ini, akan tetapi merujuk pada setiap kegiatan praktis yang menggunakan ilmu atau pengetahuan tertentu.

Salisbury (2002) menyatakan bahwa teknologi itu merupakan usaha untuk memecahkan masalah manusia. Dalam kaitannya dengan hal tersebut. Romiszowski (1981:11) mengungkapkan bahwa teknologi itu berkaitan dengan produk dan proses. Rogers (1986:1) memiliki pandangan bahwa teknologi biasanya menyangkut aspek perangkat keras (terdiri dari material atau objek fisik), dan aspek perangkat lunak (terdiri dari informasi yang terkandung dalam perangkat keras).

Didasarkan atas pemahaman-pemahaman tersebut secara jelas Salisbury (2002:7) mengungkapkan bahwa teknologi adalah penerapan ilmu atau pengetahuan yang terorganisir secara sistematis untuk penyelesaian tugas-tugas secara praktis. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan keseluruhan sarana yang digunakan untuk memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia dalam melakukan aktifitas (Harmoko Muhammad et al., 2025).

Dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang strategis dan tepat guna menjadi kunci dalam upaya membangun kembali pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran berkualitas bagi anak bangsa. Namun demikian, teknologi tentu tidak akan menggantikan peran guru sebagai insan pendidik yang berdiri di garis terdepan. Dimasa pandemic Covid-19 yang mengglobal, memberikan pengaruh yang luar biasa bagi masyarakat dalam aspek kehidupan. Perubahan tersebut terjadi begitu cepat dirasakan oleh masyarakat dunia tidak terkecuali di Indonesia dari semenjak bulan Maret 2020. Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19, dengan menghimbau masyarakat mengurangi aktivitas di luar rumah dan melakukan segala aktivitas di rumah (Work From Home) baik itu bekerja, beribadah serta belajar (Harmoko Muhammad et al., 2025).

Dari peristiwa tersebut terjadi perubahan budaya masyarakat yang begitu cepat dalam penggunaan teknologi. Sebagai contoh kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan tatap muka di sekolah, untuk sementara diberlakukan program Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring (dalam jaringan) atau online menggunakan aplikasi pendukung seperti zoom meeting, google meet, Webex ataupun media sosial lainnya.

Adanya wabah tersebut secara cepat mengubah budaya guru, siswa dan orang tua yang mendampingi putra-putriya melakukan BDR secara daring agar melek menggunakan teknologi. Yang artinya budaya digital secara cepat dipelajari masyarakat Indonesia. Budaya digital merupakan hasil olah pikir, kreasi, dan cipta karya berbasis teknologi internet. Kehadiran budaya digital mempermudah masyarakat dalam mencari dan mendapatkan segala sesuatu informasi melalui jaringan internet (Wulandari¹, 2023).

Dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat merangsang minat peserta didik untuk mau belajar dengan cara kekinian. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan

senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rifin.Amir; Hasim, Rustam; Kamisi, 2025).

Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pendidikan IPS bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dan sikap rasional serta permasalahan yang timbul akibat interaksi antara manusia dengan lingkungan. Dalam pembelajaran IPS, teknologi pendidikan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Peran teknologi pendidikan dalam pemanfaatan pembelajaran IPS sangatlah penting. Dengan teknologi, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Teknologi juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit tergambar dan abstrak dalam IPS yaitu dengan cara memvisualisasikannya dalam bentuk animasi.

Selain itu, teknologi juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPS dengan lebih efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran seperti video, gambar, dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep dalam IPS dengan lebih jelas dan menarik. Selain itu, teknologi juga dapat membantu guru dalam mengelola dan memonitor kemajuan belajar siswa dengan lebih mudah (Hasyim & Umar, 2019).

Dengan bantuan teknologi, guru memiliki alat yang kuat untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Kombinasi antara kemampuan guru dalam memilih dan mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pengajaran dan pendekatan yang inovatif akan membuka pintu ke pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan kritis yang kuat bagi para pelajar. Teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi mitra dalam menjembatani kesenjangan dan membawa pendidikan IPS ke tingkat yang lebih tinggi (Nani I Rajaloe, Rustam Hasim, 2019).

Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan memfasilitasi partisipasi siswa dan mengatasi potensi hambatan dalam konteks pendidikan modern. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan:

1. Memfasilitasi belajar: Teknologi pendidikan dapat membantu memfasilitasi belajar melalui proses merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi sumber-sumber belajar. Dengan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, serta guru dapat memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi memungkinkan akses ke berbagai sumber daya pendidikan dalam bentuk teks, video, gambar, dan banyak lagi. Siswa dapat menjelajahi berbagai sumber daya untuk mendalami topik IPS tertentu. E-learning atau Learning Management Systems (LMS) memfasilitasi pembelajaran daring. Guru dapat membagikan materi pelajaran, tugas, dan sumber daya melalui

- platform ini, memudahkan siswa untuk mengakses dan mengikuti materi pembelajaran
2. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan memadukan berbagai bidang keilmuan secara terintegrasi. Selain itu, teknologi pendidikan juga dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan memadukan data dan analisis untuk memahami kebutuhan individu siswa. Dengan begitu, materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa, meningkatkan efisiensi dalam pemahaman konsep IPS.
 3. Meningkatkan partisipasi siswa: Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dengan menyediakan platform pembelajaran online yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Dengan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, serta dapat berinteraksi dengan guru dan teman sekelas melalui forum diskusi dan video conference. Buat kuis interaktif yang menguji pemahaman siswa tentang materi IPS. Pemberian umpan balik instan dapat memotivasi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka.
 4. Mengatasi hambatan dalam pembelajaran: Teknologi pendidikan dapat membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Selain itu, teknologi pendidikan juga dapat membantu mengatasi hambatan finansial dengan menyediakan platform pembelajaran online yang dapat diakses secara gratis. Ketersediaan Infrastruktur akses yang memadai ke perangkat teknologi dan koneksi internet di sekolah dan rumah siswa. Ini dapat melibatkan investasi dalam infrastruktur teknologi, terutama di daerah yang kurang berkembang. Dalam konteks pendidikan modern, teknologi pendidikan memiliki peran yang cukup penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, serta dapat berinteraksi dengan guru dan teman sekelas melalui platform pembelajaran online. Selain itu, teknologi pendidikan juga dapat membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi (Luluk Baikuna 1, 2024).
2. Minat Belajar
- a. Pengertian Minat Belajar
 1. Menurut Susanto (2013:58) berpendapat “minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dialihkannya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.
 2. Slameto (2015:180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar adalah “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari

pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotorik".

3. Hanssem (susanto, 2018 : 57) menyatakan bahwa, "minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan". Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.

b. Macam-Macam Minat Belajar

Macam-Macam Minat Belajar (Susanto 2013: 60) berpendapat minat yang timbul dalam diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua yakni :

1. Minat yang berasal dari pembawaan yakni timbul dengan sendirinya yakni dari individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
2. Minat yang dipengaruhi dari luar diri individu timbul dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat.

Minat belajar harus senantiasa ada dalam setiap proses belajar mengajar. Guru harus berusaha membangkitkan minat belajar siswa agar proses belajar mengajar yang lebih efektif tercipta dalam kelas dan siswa mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru yang mempunyai kompetensi akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.

c. Ciri-Ciri Minat Penjabaran mengenai ciri-ciri minat

Hurlock (2013: 115) menjelaskan ada ciri-ciri minat, antara lain :

1. Minat tumbuh bersamaan dalam perkembangan fisik dan mental.
2. Minat timbul tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
3. Minat timbul tergantung pada kesepakatan belajar.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga akan ikut luntur.
6. Minat berbobot emosional, artinya minat berhubungan dengan perasaan yang mengandung makna bila objek dilihat sebagai suatu yang berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
7. Minat berbobot agronomis, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Ciri-ciri minat juga didukung oleh Haryanto (2015: 177) menyatakan ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut :

1. Mempunyai kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengengang suatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada suatu yang diminati.

3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
4. Diminati dari pada yang lain.
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan (Sari1, 2022) .

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis judul dan tema umum penelitian pendidikan, kesimpulan tesis ini kemungkinan menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan utama hipotetis meliputi: (1) Pengaruh Positif Teknologi: Teknologi digital seperti video edukasi, game interaktif, atau aplikasi pembelajaran dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi. (2) Faktor Pendukung dan Hambatan: Studi kasus di SMP Negeri 4 Kota Ternate mungkin mengidentifikasi faktor seperti akses internet, keterampilan guru, dan dukungan infrastruktur sebagai penentu keberhasilan. Namun, hambatan seperti keterbatasan perangkat atau kesenjangan digital bisa menghambat dampaknya. (3) Implikasi Edukasi: Kesimpulan akhir menekankan perlunya integrasi teknologi digital dalam kurikulum IPS untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan rekomendasi bagi sekolah lain di daerah serupa, seperti Kota Ternate, untuk mengadopsi pendekatan ini guna mendukung pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Supriatna1(*), E. A. (2025). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 KOTA SUKABUMI. *Vol. 11, No. 1, April 2025*, 444 – 454.
- Luluk Baikuna 1, M. F. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Vol. 2 No. 1 Januari 2024*.
- Harmoko Muhammad, Rustam Hasim, & Irwan Abbas. (2025). Implementation of Scientific Approach in Social Studies Subjects At Sd Negeri 56 Kota Ternate. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(2), 583–592. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i2.5171>
- Hasim, R., & Umar, S. H. (2019). PERANAN GURU PPKN DALAM MENGEMBANGKAN MODEL PEMBELAJARAN (BAHAN AJAR) ABAD 21 DI SMP NEGRI 2 KOTA TERNATE. *Jurnal Geocivic*, 184–192.
- Hasyim, R., & Umar, S. H. (2019). Peranan Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 Di Smp Negri 2 Kota Ternate. *Jurnal Geocivic*, 2(1), 184–192.
- Nani I Rajaloa, Rustam Hasim, M. A. H. (2019). FULL DAY SCHOOL DI SMA NEGERI 4 KOTA TERNATE. *GeoCivic Jurnal*, 2, 211–216.
- Naser, U., Hasim, R., & Yusuf, J. H. (2025). Optimizing the Performance of Social Studies Teachers in Instilling Discipline and Honesty in Students of Sd Negeri 50 Ternate City: Optimalisasi Kinerja Guru Ips Dalam Menanamkan Sikap Disiplin Dan Kejujuran Pada Siswa Sd Negeri 50 Kota Ternate. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 14(1), 1–12.
- Rifin.Amir; Hasim, Rustam; Kamisi, M. (2025). SOCIAL STUDIES TEACHERS ' STRATEGIES IN FOSTERING STUDENTS ' SOCIAL ATTITUDES AT SDN 81 TERNATE CITY. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 9(2), 593–599. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5172>
- Nurdila1, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD. *Volume 10 Nomor 3, September 2025*.
- Sari1, A. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Kurikulum Merdeka di SMPN 5 Kota Solok. *Vol. 2, No. 5, September 2022*.
- Sirait1, J. R. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Youtube Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 11 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Vol. 3, No. 6, November 2023*.
- Siti Nur Aisyah1, A. S. (2023). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR. *Vol.3, No.1 Nopember 2023*.
- Wulandari1, R. (2023). DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN. *Volume 09 Nomor 2 (Desember 2023)*.