

## **ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN MODEL TEMATIK *CONNECTED* DI SEKOLAH DASAR (PENYELIDIKAN KAITANNYA DENGAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 36 CAKRANEGARA)**

**Ida Ayu Nyoman Saniswari<sup>1</sup>, Ida Ermiana<sup>2</sup>, Ida Ayu Putu Kareninda<sup>3</sup>, Ida Sri Badrawati<sup>4</sup>, Ilda Nurdiana<sup>5</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Universitas Mataram

<sup>1</sup>[Saniswari22@gmail.com](mailto:Saniswari22@gmail.com)

---

### **Abstract**

*This study aims to analyze the use of learning media in the thematic connected learning model and its relationship with students' learning interest at SDN 36 Cakranegara. The learning media used include concrete objects, interactive PowerPoint presentations, and interactive games. This qualitative research employed observations, interviews, and documentation to collect data. The results show that the use of learning media significantly increases students' learning interest, reflected in enhanced participation, enthusiasm, and active involvement during the learning process. The media help students better understand the material and reduce boredom commonly experienced with traditional lecture methods. Furthermore, the application of the connected learning model integrated with learning media supports comprehensive understanding of concepts and skills. This study concludes that utilizing learning media is an effective strategy to improve students' learning interest and the quality of education in elementary schools.*

**Keywords:** *learning media, thematic connected learning model, student learning interest, elementary school, interactive learning*

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran model tematik connected dan kaitannya dengan minat belajar siswa di SDN 36 Cakranegara. Media pembelajaran yang digunakan meliputi benda konkret, PowerPoint interaktif, dan game interaktif. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari peningkatan partisipasi, semangat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi lebih baik dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada metode ceramah tradisional. Selain itu, penerapan model pembelajaran connected yang terintegrasi dengan media pembelajaran mendorong pemahaman konsep dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, model pembelajaran tematik connected, minat belajar siswa, sekolah dasar, pembelajaran interaktif*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa (Shiyana, 2014). Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal, proses pembelajaran harus berlangsung secara efektif dan bermakna. Salah satu faktor penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan bermakna adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik (Arsyad, 2014). Media bukan hanya alat bantu teknis, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2014), media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan materi ajar agar dapat diterima dan dipahami peserta didik secara lebih baik. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, memperkuat ingatan, serta membangun pemahaman konseptual peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain media, pemilihan model pembelajaran juga menjadi faktor krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Joyce dan Weil (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang bahan ajar dan mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran tematik connected merupakan salah satu model yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang utuh dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami peserta didik.

Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan model tematik connected berpotensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan sikap

positif individu terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Olivia, 2011). Menurut Yolanda et al. (2021), minat belajar siswa ditandai oleh beberapa indikator, antara lain: merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, memiliki ketertarikan terhadap materi ajar, berpartisipasi aktif selama proses belajar, serta menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk meneliti bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam model tematik connected dapat memengaruhi minat belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa kelas IV di SDN 36 Cakranegara.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dalam model tematik connected dan hubungannya dengan minat belajar siswa kelas IV di SDN 36 Cakranegara. Subjek penelitian terdiri dari guru wali kelas IV dan siswa kelas IV yang menjadi fokus pengamatan dalam proses pembelajaran pada tanggal 28 September 2024 (Moleong, 2017).

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif dan valid. Observasi dilakukan secara langsung dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati penggunaan media pembelajaran dan keterlibatan siswa, wawancara semi-terstruktur dengan guru wali kelas untuk menggali informasi mendalam, serta dokumentasi berupa bahan ajar dan catatan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung (Sugiyono, 2018).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*

Penggunaan media pembelajaran terbukti sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sapriyah (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Media ini membantu siswa untuk menyerap ilmu dan materi yang disampaikan oleh guru secara lebih optimal. Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa sebelum penerapan media pembelajaran, minat belajar siswa di SDN 36 Cakranegara cenderung rendah. Siswa kurang terlibat aktif dan proses pembelajaran berlangsung kurang menarik.

### *Pengaruh Metode Pembelajaran Tradisional tanpa Media terhadap Minat Belajar*

Kegiatan pembelajaran yang didominasi metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus. Hal ini terlihat dari sikap mengantuk dan ketidakaktifan siswa selama pelajaran berlangsung. Saniah dan Pujiastuti (2021) menjelaskan bahwa penggunaan metode ceramah secara eksklusif dapat menurunkan minat belajar dan menghambat interaksi siswa dengan guru. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses belajar.

### *Persiapan dan Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran*

Penggunaan media pembelajaran memerlukan persiapan yang matang, kreativitas guru, dan penyesuaian siswa terhadap metode baru. Guru dituntut mampu mengembangkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa. Hal ini penting untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan daya serap materi pembelajaran.

### *Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Model Tematik Connected*

Dalam pembelajaran yang membahas topik sampah pada kelas IV SD, guru menggunakan media benda konkret untuk memberikan contoh jenis sampah organik dan anorganik. Pemberian contoh yang nyata disertai dengan diskusi permasalahan lingkungan sekitar membantu siswa memahami materi secara kontekstual. Siswa diminta menulis karangan solusi dan mempresentasikannya secara kelompok, sehingga melibatkan panca indera dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Indianto (2014) menyatakan bahwa penggunaan media benda konkret sangat efektif dalam meningkatkan semangat dan aktivitas belajar siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran Connected yang mengintegrasikan berbagai keterampilan dan konsep juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan minat siswa (Zamil & Udyaningsih, 2021).

### *Efektivitas Media PowerPoint Interaktif*

Penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Guru merangkum materi dalam bentuk visual yang mudah dipahami, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran. Simorangkir, Sinaga, dan Limbong (2023) menambahkan bahwa PowerPoint memfasilitasi penyampaian materi secara efektif dan mengikuti perkembangan teknologi, sehingga meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa dengan mengubah pola pembelajaran dari guru sebagai pusat menjadi pengalaman partisipatif siswa.

### *Pemanfaatan Game Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar*

Game interaktif seperti permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan pertanyaan materi pembelajaran dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Metode game based learning ini meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan, karena siswa merasa terhibur sekaligus termotivasi untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran (Widiana, 2022). Media ini mendukung pengembangan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

### *Dampak Media Pembelajaran terhadap Minat dan Partisipasi Siswa*

Secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN 36 Cakranegara. Indikatornya terlihat dari peningkatan partisipasi, semangat belajar, dan sikap aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, pembelajaran tanpa media yang interaktif mengakibatkan kebosanan dan menurunnya keaktifan siswa, khususnya pada jam pelajaran terakhir. Selain berdampak pada siswa, penggunaan media pembelajaran juga memacu guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi, sehingga menarik minat dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran model tematik connected di SDN 36 Cakranegara, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal sehingga meningkatkan minat belajar siswa.
2. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah tanpa media cenderung menyebabkan kebosanan dan menurunnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang berdampak negatif pada minat belajar siswa.
3. Media pembelajaran berupa benda konkret, PowerPoint interaktif, dan game interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan minat belajar siswa. Media-media tersebut juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
4. Model pembelajaran connected yang mengintegrasikan beberapa keterampilan dan konsep dalam satu mata pelajaran, dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman siswa.
5. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indianto. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Aktivitas dan Semangat Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45-52.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Olivia, F. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saniah, S., & Pujiastuti, D. (2021). *Pengaruh Metode Ceramah terhadap Minat dan Aktivitas Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-24.
- Sapriyah, S. (2019). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Shiyana, A. (2014). *Pendidikan dan Pembelajaran Kontekstual*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Simorangkir, P., Sinaga, R., & Limbong, F. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 33-42.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widiana, I. G. (2022). *Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 78-86.
- Yolanda, A., Ramdani, Z., & Fitriani, E. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 128–135.
- Zamil, A., & Udyaningsih, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Connected pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 120-130.