

Pengembangan Alat Pendidikan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Mira Santika Samaloisa¹, Ria Mardiana², Selomita Syafithri³, Silvia Rahmanisa⁴

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang

* e-mail: Siritoitet714@gmail.com¹, riamardiana942@gmail.com², selomitasafithri@gmail.com³, silviarahmanisa@gmail.com⁴

Abstract

Developing educational tools to increase students' interest in learning is something that is difficult to realize in the world of education. The aim of writing this article is to identify the role of educational tools in stimulating students' interest in learning and provide views on strategies for developing effective educational tools. In this context, educational tools include a variety of resources such as educational software, learning games, textbooks, and other interactive media. Students' learning interest is a key factor in a sustainable learning process and has an impact on academic achievement. The article writing method used involves literature analysis to evaluate the best approach in designing educational tools that motivate and attract students. The findings of this research indicate that attractive educational tools need to consider various factors, including the diversity of students' learning styles, active involvement, connection to the real world, as well as a playful and exploratory approach. The results of this research provide practical guidance for educators, curriculum developers, and educational tool designers to design educational products that are more effective in increasing students' interest in learning. By understanding the importance of motivating and engaging educational tools, it can be hoped that increasing interest in learning will encourage better academic achievement and create a more dynamic and satisfying learning environment for students.

Keywords: *development, educational tools, interests, students*



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam memperoleh pengetahuan seseorang. Salah satu faktor kunci dalam proses pendidikan adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi dapat menjadi kunci kesuksesan dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan hasil

pembelajaran yang baik. Namun, seringkali para pendidik menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam era teknologi dan informasi yang terus berkembang pesat. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Dalam tantangan ini, pengembangan alat pendidikan telah menjadi fokus penting dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. Alat pendidikan modern, seperti perangkat lunak interaktif, aplikasi pembelajaran digital, serta berbagai teknologi pendukung lainnya, memberikan peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Dalam pendahuluan ini, kita akan menjelaskan konsep pengembangan alat pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pengembangan alat pendidikan mencakup berbagai pendekatan, strategi, dan teknologi yang dirancang untuk merangsang minat belajar peserta didik. Alat pendidikan ini dapat memanfaatkan berbagai media, termasuk multimedia, interaktif, dan sumber daya yang mudah diakses. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip psikologi pendidikan, desain instruksional yang efektif, dan perkembangan teknologi terkini, alat pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermanfaat.

Dalam pengembangan ini, kita akan mengeksplorasi berbagai aspek pengembangan alat pendidikan, termasuk perancangan konten yang menarik, penggunaan teknologi yang tepat, dan pendekatan instruksional yang sesuai. Selain itu, kita juga akan membahas manfaat, tantangan, dan dampak dari penggunaan alat pendidikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Semua ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pengembangan alat pendidikan dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menginspirasi bagi peserta didik.

Pengembangan alat pendidikan adalah proses merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan alat atau sumber daya yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk membantu proses belajar-mengajar. Para ahli pendidikan telah memberikan berbagai pandangan dan pendekatan terkait pengembangan alat pendidikan. Di bawah ini adalah beberapa pandangan:

Robert M. Gagne: Robert Gagne adalah seorang psikolog pendidikan terkenal yang mengembangkan teori pembelajaran berbasis hierarki.

Gagne berpendapat bahwa pengembangan perangkat pendidikan harus mencakup perencanaan yang matang, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, dan pemilihan metode dan media yang sesuai berdasarkan kompleksitas pembelajaran. .

Benyamin S. Bloom: Bloom dikenal karena mengembangkan Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan tujuan pembelajaran menjadi tiga bidang: kognitif, emosional dan psikomotorik. Dalam konteks pengembangan perangkat pendidikan, pendekatan ini memungkinkan untuk merancang materi yang memenuhi berbagai jenis tujuan pembelajaran.

Richard E. Mayer : Mayer adalah pakar teknologi dan multimedia pembelajaran. Ia mengembangkan teori pemrosesan informasi multimedia, yang mengusulkan bahwa desain alat pendidikan multimedia harus memperhitungkan bagaimana otak manusia memproses informasi secara efektif.

Menurut Langeveld (2008:50) Alat pendidikan adalah suatu tindakan atau keadaan yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Jadi, alat pendidikan adalah tindakan atau perbuatan atau situasi yang dengan sengaja diadakan untuk membantu terlaksananya suatu proses pendidikan guna mencapai suatu tujuan pendidikan baik itu berupa benda atau bukan benda. Jadi sesuatu hal itu apakah merupakan komponen atau faktor pendidikan atau alat pendidikan, tergantung situasi atau tujuan yang ingin di capai. Perlu di ketahui bahwa alat pendidikan ialah sesuatu tindakan atau perbuatan atau situasi atau benda yang dengan sengaja diadakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Alat-alat pendidikan sangat beragam sehingga kehati-hatian dalam penentuan dan penggunaan sangat diperlukan. Sutari membagi alat peraga berdasarkan bentuknya menjadi dua kategori, yaitu:

Alat Pendidikan Non Material (software)

Alat atau benda pendidikan non material berbentuk perbuatan atau tindakan yang digunakan pendidik demi kepentingan proses pendidikan. seorang pendidik perlu memahami kondisi dan masalah yang dihadapi peserta didik di kelas. Seperti, pembiasaan, suruhan, larangan, menganjurkan, mengajak, memberi Contoh, dan memuji.

Alat Pendidikan Material (Hardware)

Alat atau benda pendidikan material meliputi sarana dan prasarana. Prasarana yaitu segala sesuatu alat bantu atau sarana penunjang pembelajaran secara tidak langsung. Sedangkan sarana yaitu alat bantu atau sarana pembelajaran dapat digunakan secara langsung dalam proses interaksi belajar- mengajar. Sarana tersebut meliputi alat berat “hardware” yang mana seperti materi pendidikan berbentuk kayu, serta perangkat ringan “software” seperti,

pemisah buku dan alat pembelajaran berupa bahan belajar atau latihan bahan tugas atau dan lembar penilaian sesuai sistem lembar penilaian sesuai sistem modul.

Jadi dapat disimpulkan dalam merancang alat pendidikan menekankan pentingnya perencanaan yang cermat, berorientasi pada tujuan pembelajaran, dan mendukung interaksi atau keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

METODE

Metode yang digunakan melibatkan analisis literatur. Artikel ini disusun dengan menggunakan study kepustakaan, artikel, buku, journal. Dan sumber referensi primer dan sekunder digunakan agar mendapatkan pembahasan dan kemudian simpulan yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menumbuhkan minat belajar siswa dengan menggunakan permainan dan panduan belajar merupakan upaya untuk menjadikan siswa lebih antusias, tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan dua sumber utama:

Permainan pembelajaran dan buku teks. Arti dari ini adalah:

Pertama, permainan pembelajaran, dengan menggunakan permainan pembelajaran, pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Tujuannya adalah agar siswa merasa bersenang-senang sekaligus mempelajari konsep dan keterampilan penting dalam mata pelajaran tertentu. Meningkatnya minat belajar karena permainan memperkenalkan unsur tantangan, kompetisi, atau penemuan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kedua, petunjuk penggunaan, meskipun buku teks tradisional merupakan sumber informasi pendidikan yang penting, cara penggunaannya dapat mempengaruhi kenikmatan belajar. Dengan memilih atau mengembangkan buku teks yang menarik, relevan, dan mudah dipahami, siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari materi tersebut. Buku teks yang baik dapat mengilustrasikan konsep dengan cara yang menarik dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Jika digabungkan, penggunaan permainan pembelajaran dan buku teks dapat menciptakan lingkungan belajar yang seimbang. Permainan pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan, sementara buku kerja memberikan informasi dan sumber referensi. Dengan

cara ini, siswa dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam namun tetap tertarik dan termotivasi.

Penting untuk dicatat bahwa setiap mata pelajaran dan setiap kelompok pembelajar mungkin memerlukan pendekatan yang berbeda dalam menggunakan permainan dan buku teks pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat dan pemahaman mendalam.

Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran mengacu pada upaya memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar melalui penggunaan materi pembelajaran dalam bentuk video. Arti dari ini adalah:

Pertama, dokumen menarik, video pembelajaran dapat menyajikan informasi dan konsep pembelajaran dalam format visual yang menarik. Ini dapat mencakup animasi, gambar, ilustrasi, dan presentasi grafis untuk memudahkan pemahaman.

Kedua, konten terkait, video pembelajaran seringkali dirancang untuk menjelaskan konsep atau topik tertentu dengan cara yang relevan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini membantu siswa melihat nilai materi pembelajaran. -Fasilitas akses: Video pembelajaran mudah diakses secara online, sehingga siswa dapat belajar kapan saja, dimana saja tergantung kebutuhannya. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel.

Ketiga, berinteraksi, beberapa video pembelajaran mungkin menyertakan elemen interaktif, seperti kuis atau latihan langsung, yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tujuan utama penggunaan video pembelajaran adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menghibur, dan mudah diserap siswa. Dengan merancang video pembelajaran yang berkualitas dan relevan, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran dengan lebih baik.

Pengembangan alat pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan. Ketika peserta didik merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar, mereka cenderung lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, meraih hasil yang lebih baik, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Berikut ini adalah beberapa poin yang perlu dipertimbangkan dalam pembahasan mengenai strategi pengembangan alat pendidikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik:

Pertama, dalam pengembangan alat pendidikan adalah memahami peserta didik dengan baik. Guru atau pendidik perlu mengidentifikasi minat, bakat, preferensi belajar, dan tingkat

pemahaman peserta didik. Informasi ini akan membantu dalam merancang alat pendidikan yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kedua, alat pendidikan harus mengandung materi yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik. Materi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari atau minat pribadipeserta didik memiliki potensi untuk meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.

Ketiga, alat pendidikan harus dirancang agar interaktif dan menarik. Ini bisa mencakup penggunaan teknologi, media visual, permainan, atau simulasi yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Keempat, peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam. Beberapa lebih suka pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka pendekatan auditori atau kinestetik. Alat pendidikan harus mencoba untuk memenuhi berbagai gaya belajar ini agar dapat menjangkau semua peserta didik.

Kelima, pengembangan alat pendidikan yang mendorong kreativitas peserta didik dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Ini bisa termasuk proyek-proyek kreatif, tugas-tugas eksperimental, atau ruang untuk berpikir kritis.

Keenam, membawa pembelajaran ke dalam konteks yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan mendorong kolaborasi atau diskusi sosial dapat meningkatkan minat mereka. Alat pendidikan dapat merancang tugas atau proyek yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan teman sekelas atau komunitas.

Ketujuh, pengembangan alat pendidikan harus melibatkan mekanisme evaluasi dan umpan balik. Ini membantu pendidik untuk memahami apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki dalam alat pendidikan mereka agar dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kedelapan, alat pendidikan perlu diperbarui dan disesuaikan secara berkala sesuai dengan perkembangan peserta didik, perubahan dalam kurikulum, atau kemajuan dalam teknologi pendidikan. Ini membantu menjaga minat peserta didik selama mereka melanjutkan perjalanan belajar mereka.

KESIMPULAN

Menumbuhkan minat belajar siswa dengan menggunakan permainan dan panduan belajar merupakan upaya untuk menjadikan siswa lebih antusias, tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan dua sumber utama: Permainan pembelajaran dan buku teks. Permainan pembelajaran: Dengan menggunakan permainan pembelajaran, pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Buku

teks yang baik dapat mengilustrasikan konsep dengan cara yang menarik dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran mengacu pada upaya memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar melalui penggunaan materi pembelajaran dalam bentuk video.

Dengan merancang video pembelajaran yang berkualitas dan relevan, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran dengan lebih baik. Ketika peserta didik merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar, mereka cenderung lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, meraih hasil yang lebih baik, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Berikut ini adalah beberapa poin yang perlu dipertimbangkan dalam pembahasan mengenai strategi pengembangan alat pendidikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik: Materi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari atau minat pribadi peserta didik memiliki potensi untuk meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Membawa pembelajaran ke dalam konteks yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan mendorong kolaborasi atau diskusi sosial dapat meningkatkan minat mereka. Ini membantu pendidik untuk memahami apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki dalam alat pendidikan mereka agar dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- An, P., Minat, D., Jar, B., Sd, A., & Cipulir, M. H. (2005). *UNIVEH . SITAS ISLAM NEGEIII SYARIF IIDAYATULLAI-I JAI (A . RTA .*
- Nuritno, Rizqi, Hendri Raharjo, and Widodo Winarso, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa', *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2.1 (2017), 1–10
- Nurrita, Teni, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*, 2018, 03
- Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103