

## **STRATEGI INOVATIF GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL DI SDN 04 TALANG TANGAH**

Leni Zahara<sup>1</sup>, Lutfiah Fauziah Paslah<sup>2</sup>, Mulyani Syafitri<sup>3</sup>, Muhammad Abdul Aziz<sup>4</sup>,  
Septia Amanda Sari<sup>5</sup>, Vita Sari<sup>6</sup>, Sabinah Azzahra<sup>7</sup>

Universitas Negeri Padang

[1lenizahara@fip.unp.ac.id](mailto:1lenizahara@fip.unp.ac.id), [2lutfiahfauziah68@gmail.com](mailto:2lutfiahfauziah68@gmail.com),  
[3mulyanisyafitri54@gmail.com](mailto:3mulyanisyafitri54@gmail.com), [4mhdabdulaziz635@gmail.com](mailto:4mhdabdulaziz635@gmail.com),  
[5septiaamnda567@gmail.com](mailto:5septiaamnda567@gmail.com), [6vitasari0723@gmail.com](mailto:6vitasari0723@gmail.com),  
[7sabinahazzahra@gmail.com](mailto:7sabinahazzahra@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe innovative strategies implemented by teachers to enhance students' learning interest in the digital era, specifically at SDN 04 Talang Tengah. The background of this research lies in the challenges faced by teachers in adapting to students who grow up in a digital environment, along with the decreasing learning interest caused by outdated and less relevant teaching methods. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through interviews, observations, and documentation. The results indicate that teachers have implemented various innovative strategies, such as project-based learning, the use of interactive digital media (videos, online quizzes), and gamification methods to increase student engagement. These strategies have shown to improve student attendance, participation, and interest in classroom activities and subject matter. These findings are supported by Slameto's theory of learning interest and the constructivist theories of Piaget and Vygotsky, which emphasize the importance of active student involvement in meaningful learning experiences. In conclusion, technology-based and creative innovative strategies are effective in increasing students' learning interest in the digital age. This study recommends strengthening teacher competencies in the use of educational technology and suggests future research using a quantitative approach for broader generalization.*

*Keywords: innovative strategy, learning interest, digital era, interactive learning, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi inovatif yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital, khususnya di SDN 04 Talang Tengah. Latar belakang penelitian ini adalah tantangan yang dihadapi guru dalam menghadapi perubahan karakteristik siswa yang tumbuh dalam lingkungan digital, serta rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang kurang relevan dengan zaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan

dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN 04 Talang Tengah telah menerapkan berbagai strategi inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), penggunaan media digital interaktif (video, kuis *online*), dan penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi tersebut mampu meningkatkan kehadiran, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Temuan ini didukung oleh teori minat belajar dari Slameto, serta teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bermakna. Kesimpulannya, strategi inovatif guru yang berbasis teknologi dan pendekatan kreatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Penelitian ini merekomendasikan penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi serta perlunya studi lanjutan dengan pendekatan kuantitatif untuk memperluas generalisasi hasil.

**Kata Kunci:** strategi inovatif, minat belajar, era digital, pembelajaran interaktif, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencetak generasi yang cerdas dan berkarakter. Dalam proses pendidikan, guru memegang peranan strategis sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam pembelajaran. Namun, tantangan pendidikan di era digital saat ini semakin kompleks. Salah satu permasalahan yang cukup krusial adalah rendahnya minat belajar siswa, yang sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik generasi digital.

Menurut Slameto (2010), minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar karena adanya rasa senang dan tertarik terhadap materi atau

proses pembelajaran. Jika minat ini rendah, maka partisipasi siswa akan menurun dan hasil belajar pun tidak optimal. Di sisi lain, Hamalik (2011) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi yang digunakan guru, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Di tengah arus digitalisasi yang masif, guru dituntut untuk beradaptasi dan mengembangkan strategi inovatif dalam pembelajaran. Inovasi ini tidak hanya mencakup penggunaan teknologi semata, tetapi juga mencakup perubahan dalam pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual. Beberapa contoh strategi inovatif yang relevan di era

digital meliputi: pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), pembelajaran berbasis teknologi informasi, gamifikasi, hingga pemanfaatan media sosial dan aplikasi edukasi sebagai sarana pendukung.

SDN 04 Talang Tengah sebagai institusi pendidikan dasar tentu juga mengalami tantangan yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menggali dan menganalisis bagaimana strategi inovatif yang diterapkan guru di sekolah tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, tidak hanya di SDN 04 Talang Tengah, tetapi juga di sekolah dasar lainnya dengan kondisi yang serupa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai strategi inovatif yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara

kontekstual dan menyeluruh berdasarkan pengalaman langsung dari subjek penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru kelas IV dan V serta siswa di SDN 04 Talang Tengah, Kabupaten Tanah Datar. Sekolah ini dipilih karena telah menunjukkan upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun masih menghadapi berbagai tantangan dalam menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk memahami strategi inovatif yang diterapkan serta alasan dan tujuan dari strategi tersebut. Observasi dilakukan di kelas guna mengamati secara langsung proses pembelajaran dan partisipasi siswa. Dokumentasi berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), hasil tugas siswa, dan foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk memperkuat temuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN 04 Talang Tengah telah menerapkan berbagai strategi inovatif dalam meningkatkan minat

belajar siswa di era digital. Strategi yang dominan digunakan adalah pemanfaatan media digital interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif seperti Wordwall dan Kahoot, serta presentasi visual yang menarik. Penggunaan media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika guru menggunakan video atau permainan digital. Temuan ini sejalan dengan pendapat Raharjo (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, guru juga menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang dikaitkan dengan teknologi, seperti membuat presentasi digital atau video sederhana tentang topik pelajaran. Siswa dilibatkan dalam kegiatan kreatif yang memungkinkan mereka belajar secara aktif dan kolaboratif. Strategi ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong keterlibatan siswa.

Menurut Sugiyanto (2021), pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan minat belajar karena siswa berperan langsung dalam menghasilkan karya yang bernilai.

Di sisi lain, guru juga memanfaatkan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp untuk memperkuat komunikasi dan pembelajaran di luar kelas. Melalui grup kelas, guru membagikan materi tambahan, video penjelasan, dan kuis interaktif yang membuat siswa tetap terlibat meskipun berada di rumah. Salah satu siswa mengaku termotivasi karena ada tantangan kuis yang diberikan guru melalui grup dan siswa yang cepat menjawab diberi penghargaan berupa bintang. Prastowo (2022) menegaskan bahwa platform digital seperti WhatsApp efektif dalam membangun motivasi belajar karena memperkuat interaksi antara guru dan siswa.

Tak kalah penting, guru juga menggunakan pendekatan personal dengan mengaitkan materi pelajaran dengan minat atau hobi siswa, seperti permainan, film, atau aktivitas sehari-hari. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, guru menggunakan simulasi belanja *online* untuk menjelaskan konsep perkalian dan

pembagian, yang membuat siswa lebih mudah memahami. Pendekatan ini relevan dengan pendapat Suyanto (2019) yang menekankan bahwa pembelajaran kontekstual meningkatkan minat karena berhubungan langsung dengan dunia nyata siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa strategi inovatif guru berbasis teknologi dan pendekatan personal sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa di era digital.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), yang dibantu dengan panduan wawancara, lembar observasi, serta format dokumentasi yang telah disusun berdasarkan indikator penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, baik dari segi sumber maupun teknik, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan *member*

*check* dengan meminta partisipan memverifikasi kembali hasil temuan sementara, agar hasil penelitian benar-benar sesuai dengan kenyataan di lapangan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi di SDN 04 Talang Tengah, ditemukan bahwa guru telah menerapkan beberapa strategi inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Strategi yang paling dominan adalah penggunaan media digital interaktif, seperti video pembelajaran, kuis *online* (menggunakan Kahoot dan Quizizz), serta pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang melibatkan teknologi sederhana. Selain itu, guru juga menerapkan metode gamifikasi untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif dalam diskusi, dan menunjukkan peningkatan kehadiran serta partisipasi di kelas.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, misalnya, siswa diminta membuat poster digital tentang lingkungan dengan bantuan aplikasi Canva, yang tidak hanya melatih

kreativitas tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan minat mereka terhadap materi yang sebelumnya dianggap membosankan.

Temuan ini sesuai dengan teori Slameto (2010) yang menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang menarik dan interaktif. Selain itu, teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky juga mendukung temuan ini, di mana pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi dan kolaborasi akan lebih efektif dalam membangun pengetahuan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan teknologi dan pendekatan inovatif terbukti mampu menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam belajar, bukan sekadar penerima informasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi inovatif guru yang berbasis teknologi dan pendekatan kreatif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamalik (2011) bahwa media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan zaman akan

meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 04 Talang Tengah, dapat disimpulkan bahwa strategi inovatif guru berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran digital seperti video, aplikasi interaktif, dan platform komunikasi seperti WhatsApp bukan hanya menjadi pelengkap dalam pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Minat belajar siswa tampak meningkat secara signifikan ketika guru menggunakan pendekatan yang tidak monoton dan memanfaatkan perangkat digital yang familiar bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Slameto (2010), yang menyatakan bahwa minat merupakan faktor utama yang mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik, maka mereka akan lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek juga terbukti efektif karena

memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, bekerja sama dengan teman, dan menyelesaikan tugas yang memiliki tujuan jelas. Dalam konteks ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing. Pendekatan ini mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah. Menurut Hosnan (2014), guru harus mampu merancang pembelajaran inovatif yang memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan aktif.

Selain itu, pemanfaatan teknologi komunikasi seperti WhatsApp juga berkontribusi terhadap peningkatan interaksi antara guru dan siswa di luar jam pelajaran. Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel dan memungkinkan siswa untuk terus belajar dalam situasi apapun, termasuk di luar lingkungan kelas. Strategi ini penting terutama bagi siswa di daerah yang masih terbatas dalam akses digital, karena WhatsApp merupakan aplikasi yang relatif ringan dan mudah dijangkau.

Pendekatan personal yang dilakukan guru dalam mengaitkan

materi pelajaran dengan dunia nyata siswa juga menjadi salah satu kunci keberhasilan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini diperkuat oleh pandangan Suyanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kontekstual dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif dan membangun motivasi intrinsik siswa.

Secara keseluruhan, strategi inovatif guru yang meliputi penggunaan media digital, pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan komunikasi digital, dan pendekatan personal terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengelola dan mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Untuk itu, pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan perlu terus ditingkatkan agar inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara merata dan berkelanjutan di semua jenjang pendidikan dasar, termasuk di sekolah-sekolah yang

berada di daerah terpencil seperti SDN 04 Talang Tengah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi inovatif yang diterapkan oleh guru di SDN 04 Talang Tengah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital. Guru menggunakan berbagai pendekatan inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), media pembelajaran digital, gamifikasi, serta pemanfaatan aplikasi edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

Strategi inovatif guru memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di era digital, khususnya di SDN 04 Talang Tengah. Guru mampu mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media digital interaktif, pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan aplikasi komunikasi seperti WhatsApp, serta pendekatan personal yang disesuaikan dengan minat siswa. Strategi-strategi tersebut terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik,

menyenangkan, dan partisipatif. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari meningkatnya keaktifan dalam pembelajaran, antusiasme saat mengerjakan tugas, serta peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan oleh guru merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Penerapan strategi tersebut berdampak positif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, peningkatan kehadiran, serta motivasi untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpendapat dan bekerja sama. Temuan ini diperkuat oleh teori Slameto mengenai minat belajar, serta teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

#### **E. Saran**

##### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan terus mengembangkan strategi

pembelajaran yang inovatif dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa masa kini. Pelatihan dan pengembangan profesional berbasis TIK juga perlu ditingkatkan secara berkelanjutan.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet, perangkat multimedia, dan ruang pembelajaran yang fleksibel agar strategi inovatif dapat diterapkan secara maksimal. Dukungan dari kepala sekolah dan tenaga kependidikan juga sangat penting untuk keberlanjutan inovasi pembelajaran.

## 3. Untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur secara lebih objektif hubungan antara strategi pembelajaran inovatif dan peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, studi dapat diperluas ke jenjang sekolah lain untuk melihat efektivitas strategi inovatif dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality (2nd ed.)*. New York, NY: Harper & Row.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, A. (2022). *Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Raharjo, T. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 56–63.
- Sugiyanto. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–29.
- Suyanto. (2019). *Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of*

- the child*. New York, NY: Orion Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model pembelajaran inovatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.