

Penggunaan Aplikasi *City Streets* Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar

Nur Laely¹ Andi Dewi Riang Tati² Ahmad Syawaluddin³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹Email: nurlaelyli@gmail.com

²Email: andi.dewi.riang@unm.ac.id

³Email: unmsyawal.patarai@gmail.com

(Received: 15-04-2023; Reviewed: 19-04-2023; Revised: 10-05-2023; Accepted: 10-07-2023; Published: 30-07-2023)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licen-ci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi city streets sebagai media interaktif pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar. Jenis penel-ian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III,, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Hubermen. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi city streets sangat cocok diterapkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa mengenai materi serta memanfaatkan teknologi.

Kata kunci: *City streets, Media Interaktif, Minat belajar*

ABSTRACT

This study aims to find out how the use of the City street application as an interactive medium of thematic learning in increasing student interest in grade 3 UPT SPF SD INPRES Rappokalling 1 Makassar This type of research is qualitative with a descriptive method. The subjects in this study were students and teachers of class III, using the data collection techniques used were the Miles and Hubermen models. The results of the study can be concluded that the use of the City Streets application is very suitable and can increase student interest in learning, can create student understanding of the material and utilize technology

Keywords: *City streets, interactive media, interest in learning*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dianggap sebagai jawaban dalam mengimbangi derasnya arus globalisasi yang melanda dunia. Teknologi merupakan bagian dari kemajuan zaman. Dewasa ini teknologi dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan. Pada era globalisasi ini, negara-negara di dunia saling berlomba untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di negaranya masing-masing.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal, dan nonformal dapat memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai dengan yang canggih. Sesungguhnya pendidikan berlangsung sebagai sebuah sistem pendidikan yang di dalamnya terdapat rangkaian proses yang dimiliki. Sehingga dapat memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pendidikan serta menjalankan sistem pendidikan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan potensi dan membentuk siswa dalam proses belajar secara mandiri. Dari pernyataan tersebut Sistem Pendidikan di Indonesia telah

dirumuskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, dengan berbagai perkembangan teknologi, dunia pendidikan harusnya memiliki kemajuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Karena sebagai seorang pendidik pastinya dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan siswa, yaitu dengan pendidik mencari cara yang tepat untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Dunia pendidikan modern saat ini memiliki problematika persoalan pendidikan yang demikian kompleks dan menuntut inovasi pembelajaran yang terus menerus. Di antara bentuk inovasi tersebut adalah peningkatan kualifikasi dan kompetensi seorang guru. Seorang guru tidak hanya dituntut memiliki kualitas keilmuan yang memadai sesuai bidang yang diajarkannya, namun harus pawai dalam mentransformasikan materi keilmuan tersebut pada siswa.

Di dalam dunia pendidikan, tentu banyak terjadi permasalahan atau kendala yang dialami seorang pendidik. Salah satunya permasalahan yang umum dialami oleh seorang pendidik adalah bagaimana cara menyampaikan materi yang diajarkan tanpa membuat siswa merasa bosan, dan dapat memahami atas apa yang nantinya akan pendidik sampaikan.

Minat belajar yang rendah juga dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran di dalam kelas. Rendahnya minat belajar siswa sering menjadi masalah dari keefektifan siswa dan pengajar melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Upaya meningkatkan minat belajar siswa sangat penting. Minat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu (Ahmad Susanto, 2013:57).

Slameto (2010:180) menyatakan “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh” .

Minat berperan penting dalam kegiatan belajar siswa, ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, di antaranya: (1) kesadaran akan kebutuhan (2) kesadaran akan kewajiban (3) suasana jiwa (4) suasana kelas (5) media ajar. Lima hal yang mempengaruhi minat belajar siswa di atas menunjukkan yang terkait dengan penelitian ini adalah poin terakhir yaitu media ajar dan dalam penelitian ini dikaitkan dengan pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *citystreets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik.

Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu (Rudy & Hisbiyatul, 2017). Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga dapat memicu terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Ilyas, 2020).

Penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pendidik sebelum menggunakan aplikasi. sehingga akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran telah mengubah proses pembelajaran dari manual pembelajaran menjadi sistem pembelajaran aplikasi, dari ruang kelas ke luar kelas, dari waktu siklus ke waktu nyata, dari papan tulis keonline, dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja. Pembelajaran dapat berlangsung secara visual menggunakan aplikasi di ruang sekolah ataudi mana saja tergantung pada kemauan siswa.

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar dapat diimplementasikan sebagai metode pembelajaran baru dalam kelas guna untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan daya belajar yang interaktif.

Adanya aplikasi *city streets* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Di dalam aplikasi *city streets* ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, sarana bermain, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung pada layar handphone yang digunakan. Dengan menggunakan aplikasi *city streets* yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari *handphone* yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan

handphone sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Kecamatan Tallo Kota Makassar. Observasi berlangsung selama satu pekan pada tanggal 9-16 Februari. Peneliti akan melakukan penelitian di kelas III A. Pada saat observasi awal, peneliti menemukan adanya; (1) proses belajar pada pembelajaran tematik di kelas III A masih monoton. Di sini guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik atau alat bantu dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan (2) pelaksanaan pembelajaran yang belum kondusif, di mana banyak siswa yang ribut dan bermalasan-malasan pada saat proses pembelajaran berlangsung meskipun sudah mendapat teguran dari guru (3) pengintegrasian pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa belum optimal, serta kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan guru masih menggunakan metode yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan media yang digunakan hanya berupa buku, bukan berarti metode dan media yang digunakan tidak efektif namun saja hal ini membuat siswa tidak tertarik dan keterlibatan siswa menjadi rendah dalam proses pembelajaran di kelas. Dan pada akhirnya siswa hanya bermalasan-malasan, kurang memperhatikan guru dan ribut ketika guru menjelaskan materi pelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa, selain menggunakan metode pembelajaran di dalam kelas, seharusnya guru juga menggunakan media pembelajaran meskipun tidak setiap hari. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan belum pernah ditampilkan sebelumnya di dalam kelas diyakini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi *City Streets* Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Di UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar”

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif, subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru. Fokus penelitian pada penelitian ada dua yaitu mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar melalui observasi dan mendeskripsikan minat belajar siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar setelah menggunakan aplikasi *city streets* melalui pengisian kuesioner dan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode model Miles dan Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi *city streets* dapat meningkatkan minat belajar siswa diambil melalui hasil observasi, pada saat penelitian ada beberapa kegiatan observasi yang peneliti lakukan di UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar Khususnya kelas III Yaitu antara lain:

1. Hasil observasi tahap perancangan

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari pertama yaitu pada saat datang ke UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar dan menemui guru kelas III, peneliti mendapatkan bahwasannya guru kelas III menggunakan sumber belajar yaitu buku paket tematik sebagai sumber utama tanpa diimbangi dengan menggunakan alat ataupun media interaktif lainnya.

2. Hasil observasi tahap pelaksanaan

Observasi tahap pelaksanaan yaitu peneliti melakukan observasi di kelas III. Peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas. Di dalam pembelajaran tersebut, guru melakukan kegiatan pendahuluan. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan apresiasi dengan Tanya jawab mengenai materi pelajaran yang dipelajari sebelumnya. Namun, pada

sesi tanya jawab ini, hanya ada beberapa siswa yang mengacungkan jarinya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Sedangkan siswa lain begitu pasif.

Pada kegiatan inti, guru mempersilahkan siswa untuk mengeluarkan handphonenya dan membuka aplikasi *city streets* kemudia membimbing siswa untuk membaca materi yang ada pada layar handphone tersebut. Adapun menu yang disediakan pada aplikasi *city streets* tersebut yaitu berupa materi, video, game dan kuis. Di dalam kegiatan pembelajaran di kelas siswa begitu antusias terhadap apa yang disampaikan oleh guru aplikasi *city streets*.

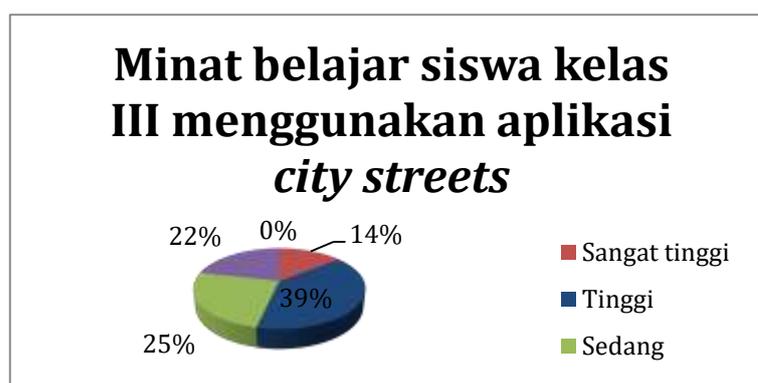
3. Hasil observasi tahap evaluasi

Observasi yang dilakukan peneliti selanjutnya tahap evaluasi. Yang mana pada tahap ini peneliti mengikuti kegiatan akhir pembelajaran yang diizinkan oleh guru kelas, pada tahap ini guru memberikan tugas untuk menyelesaikan kuis/evaluasi pada aplikasi *city streets*, siswa pun mengerjakan soal evaluasi tersebut. Setelah siswa selesai mengsubmit jawaban, guru pun langsung mengecek hasil jawaban siswa untuk dijadikan bahan penilaian terkait pemahaman siswa pada pelajaran tematik perkembangan teknologi transportasi pada aplikasi *city streets*.

Berdasarkan data penelitian yang didapat dengan menggunakan kuesioner siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar dan disajikan dalam bentuk deskriptif persentase. Data hasil minat belajar siswa menggunakan aplikasi disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 data tingkat minat belajar siswa kelas III menggunakan aplikasi *city streets*

Kriteria	Responden		Jumlah	Persentase
	Perempuan	Laki-laki		
Sangattinggi	2	2	4	14,28%
Tinggi	5	6	11	39,28 %
Sedang	2	5	7	25 %
Rendah	2	4	6	21,42 %
Sangatrendah	0	0	0	0%
Responden			28	100%



Gambar 4.1 diagram persentase minat belajar siswa

Tabel 4.1 dan diagram persentase di atas menunjukkan tingkat minat belajar siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar. 14,28% atau 4 dari 28 siswa memiliki minat belajar dengan kriteria sangat tinggi, 39,28% atau 11 dari 28 siswa dengan kriteria tinggi, 25% atau 7 dari 28 siswa dengan kriteria sedang, 21,42% atau 6 dari 28 siswa dengan kriteria rendah, dan 0% atau tidak ada siswa yang mempunyai minat belajar dengan kriteria sangat rendah. Bila disimpulkan bahwa yang persentase minat belajar yang paling tinggi adalah dengan kriteria tinggi.

Hasil wawancara yang diberikan dengan guru kelas III tentang penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar

siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar mendukung data yang sudah didapat dengan observasi dan menyebarkan kuesioner siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III maka dapat dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi *city streets* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berpengaruh positif. Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajarmengajar. Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Dalam pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Apabila seorang siswa termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah dipahami jika dimodifikasi dengan media pembelajaran tersebut, maka siswa akan lebih cenderung loyal terhadap belajar. Meningkatkan kualitas belajar dan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar akan berjalan secara optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi salah satu media yang dapat digunakan pada zaman sekarang, dimana dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Aplikasi *city streets* memberikan banyak manfaat dengan berbagai kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, maka dalam pembahasan ini akan dibahas tentang penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III:

1. Proses pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas penggunaan aplikasi *city streets* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran perkembangan teknologi transportasi. Seperti hasil wawancara guru dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran perkembangan teknologi transportasi muatan Bahasa Indonesia, Matematika dan PKn, siswaku itu sangat antusias belajar menggunakan aplikasi *city streets*, dari awal pembelajaran mereka sangat bersemangat dapat dilihat pada muatan Bahasa Indonesia mereka berlomba-lomba membaca wacana yang ada pada fitur aplikasi tersebut begitu pun dengan pelajaran Matematika dan PKn mereka berebutan bertanya maupun menjawab ketika saya ajukan pertanyaan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *city streets* sangat membantu sebagai media pembelajaran, memudahkan saya dalam mengajar.

Kemudian guru kelas III menuturkan kembali saat diwawancarai ia mengatakan bahwa Ya, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran karena fitur aplikasi ini sangat bermanfaat dan mudah diakses oleh siswa, saya hanya mengarahkan, mereka langsung ikuti intruksi yang saya berikan. Aplikasi ini sangat kontekstual sejalan dengan kurikulum 2013 yang menuntut anak untuk aktif dan guru hanya sebagai fasilitator dan saya dapat melihat langsung minat belajar siswa meningkat ketika menggunakan aplikasi *city streets* karena aplikasinya menarik dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa saya.

Berdasarkan pernyataan guru kelas III yang menyatakan aplikasi *city streets* sangat kontekstual dan sejalan dengan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk aktif dan guru hanya sebagai fasilitator, hal ini diperkuat dengan pernyataan Mulyasa (2013) yang menyatakan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang bersifat alamiah (kontekstual), karena berangkat, berfokus, dan berkuasa pada hakikat siswa untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan potensinya masing-masing.

2. Tindakan lanjut pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets*

Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya, diketahui bahwasanya tindakan yang dilakukan guru terhadap respon siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets* terdapat peningkatan dari sebelumnya, seperti halnya saat proses pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi *city streets* siswa sangat tertarik mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari rautwajahnya mereka merasa senang menggunakan aplikasi, selama proses

pembelajaran respon siswa terhadap aplikasi ini sangat baik namun ada satu dua orang saja yang bermalas-malasan. Tindak lanjut yang saya lakukan ketika ada siswa yang tidak minat belajar yaitu saya mendekati siswa tersebut dan bertanya tentang pelajaran yang telah dipelajari serta masalah yang dihadapi, setelah mampu memahaminya saya sebagai guru memberikan kebebasan bagi siswa saya untuk membuat keputusan dan pilihan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III, di mana tindak lanjut pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets* yang dilakukan guru saat ada siswa yang tidak minat belajar ia mendekati siswa tersebut dan bertanya tentang pelajaran yang telah dipelajari serta masalah yang dihadapi, setelah mampu memahaminya dia memberika kebebasan bagi siswanya untuk membuat keputusan dan pilihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Eberly Center dalam Ricardo (2017) pada langkah yang keenam yaitu memberikan kebebasan bagi siswa untuk membuat keputusan atau pilihan.

3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets*

Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya, penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, ada pun hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa kelebihan yang saya dapatkan dari aplikasi *city streets* yaitu aplikasinya mudah digunakan, materinya mudah dipahami, tampilannya yang menarik, inovatif dan bervariasi. Hal ini diperkuat dengan teori Dewi (2019) yang menyatakan media interaktif memiliki kelebihan dapat yaitu mengatasi kebosanan siswa, sangat baik untuk belajar mandiri, fleksibel, meningkatkan motivasi dan dapat dikontrol oleh pengguna.

Adapun kekurangan yang ditemui guru selama menggunakan aplikasi *city streets* yaitu ketika tampilannya terzoom susah untuk dikembalikan ke layar semula, hal ini pun sejalan dengan pendapat Dewi (2019) bahwa media interaktif memiliki kekurangan yaitu hanya berfungsi sesuai dengan yang diprogramkan, memerlukan persiapan yang matang dan teliti, peralatan computer harus memadai dan perlu penyesuaian.

4. Hambatan selama proses pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III bahwa hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets* dan upaya menghadapi hambatan-hambatan tersebut, berdasarkan hasil wawancaranya yang menyatakan bahwa hambatannya tidak ada, pelaksanaannya berlangsung lancar, mungkin karena siswa sudah mahir menggunakan handphone sehingga mereka bisa diarahkan pembelajaran pun berlangsung dengan lancar jika saya mendapatkan hambatan selama proses pembelajaran, saya akan mempelajari kembali penggunaan aplikasi *city streets* dengan baik dan mengaplikasikannya sebagai media pembelajaran di kelas khususnya di kelas III

Hasan dan Asep (2014) menyatakan aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*. Hadirnya aplikasi sebagai salah satu penyempurnaan handphone, salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat didownload di handphone yaitu *city streets*, berdasarkan teori dan hasil wawancara diantaranya saling memiliki keterkaitan. Tidak ada hambatan yang dialami oleh guru dan siswa saat menggunakan aplikasi *city streets* karena mereka sudah mahir menggunakan handphone.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner, maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah minat belajar siswa meningkat dengan penggunaan aplikasi *city streets* sebagai media interaktif pembelajaran tematik di UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar, adapun indikator yang dimaksud sebagai berikut:

a. Perasaan senang

Orang yang merasa senang terhadap sesuatu maka ia tidak akan merasa ada beban saat mengerjakannya malah sebaliknya ia akan terus mengerjakannya. Misalnya seorang siswa memiliki perasaan senang dengan pelajaran sains, maka ia akan terus mempelajari ilmu yang

berhubungan dengan sains tanpa ada paksaan (Kompri, 2016). Begitu pula jika siswa senang dengan pelajara tematik maka ia akan terus mempelajarinya tanpa harus disuruh, tanpa mengeluh dan tidak merasa terpaksa.

Perasaan senang dalam belajar sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar, mulai dari memunculkan ciri-ciri mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa ada paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik berdasarkan keinginan dari diri sendiri. Bila seorang siswa sudah memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, perasaan senang terlihat dari bagaimana siswa menyikapi pembelajaran yang berlangsung dan terlihat dari cara siswa merespon pembelajaran yang diberi guru.

Berdasarkan teori yang dikemukakan kompri dan hasil penelitian yang telah dilakukan, keduanya sejalan perasaan senang yang dialami siswa pada saat pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets* terlihat melalui raut wajahnya ceria, bahagia dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya penggunaan aplikasi *city streets* dapat membuat siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran berbasis android. Siswa merasa senang dengan tampilan yang ada di layar *handphone* dan siswa menganggap bahwa penggunaan aplikasi *city streets* terbilang sangat mudah digunakan. Didalam aplikasi *city streets* siswa dapat membaca materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan evaluasi berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan.

b. Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu (Kompri, 2016). Artinya jika siswa memiliki perhatian dalam belajar maka ia akan dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut. Teori tersebut memperkuat hasil penelitian ini, perhatian siswa dalam belajar menggunakan aplikasi *city streets* dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran mereka memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru melalui aplikasi tersebut.

Siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar memperhatikan saat pembelajaran dimulai dan sangat antusias, konsentrasi saat belajar, tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi pelajaran perkembangan teknologi transportasi dan ketika ada materi pelajaran yang tidak ia mengerti ia mempelajarinya kembali dengan teliti.

c. Ketertarikan

Ketertarikan adalah adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran (Kompri, 2016). Tertarik merupakan keinginan untuk mengetahui sesuatu. Siswa memiliki ketertarikan terhadap pelajaran perkembangan teknologi transportasi menggunakan aplikasi maka ia akan mempunyai kemauan mengetahui lebih banyak tentang perkembangan teknologi transportasi. Siswa kelas III mempelajari pelajaran perkembangan teknologi transportasi menggunakan aplikasi tanpa disuruh oleh guru, mengerjakan soal-soal latihan sesuai intruksi guru. Berdasarkan hal tersebut siswa memiliki ketertarikan terhadap pelajaran perkembangan teknologi transportasi menggunakan aplikasi *city streets*.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian keduanya memiliki keterkaitan dan saling mendukung dalam hal ini ketertarikan siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *city streets*.

d. Keterlibatan

Keterlibatan adalah adanya kemauan atau cenderung pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang baik (Darmadi 2017). Siswa yang mampu menyampaikan pendapat juga mampu bertanya saat proses pembelajaran

merupakan salah satu contoh siswa yang terlihat pada proses pembelajaran. Siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Rappokalling 1 Makassar sangat berani menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran dan berlomba-lomba mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi pelajaran perkembangan teknologi transportasi namun ada juga beberapa siswa yang belum berani menyampaikan pendapatnya didepan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *city streets* sangat cocok untuk diterapkan serta terdapat peningkatan minat belajar siswa, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa mengenai materi serta memanfaatkan teknologi. Penggunaan aplikasi *city streets* dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya suatu inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android. Penggunaan aplikasi *city streets* tersebut tentunya dalam proses pembelajaran perkembangan teknologi transportasi muatan Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

Saran

1. Bagi sekolah, hendaknya terus meningkatkan kemampuan dalam minat belajar siswa dan terus meningkatkan kompetensi profesional guru baik dalam aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan dengan mendukung guru mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan kompetensi profesional guru.
2. Bagi guru, untuk menghasilkan dan meningkatkan pembelajaran yang dilakukan dilingkungan sekolah, dan dapat menjadi guru yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa
3. Bagi siswa, hendaknya terus mengikuti pembelajaran dengan baik dan bersemangat agar nantinya bisa mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
4. Untuk peneliti selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jenis relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada media Group
- Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Depublish, 2017), h.318.
- Dewi, Intan Kurnia dan Ika Parma Dewi. 2019. Penerapan media interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal kapita selekta geografi*. 2(12):29-44.
- E. Mulyasa, (2013). *Perkembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosda Karya, hal.59.
- Hasan Abdurahman & Asep Ririh Riswajaya. 2014 . Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti Jurnal computech dan bisnis .Vol.8, No.2, Hal, 62
- Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar : Cendekia Publisher, 2020), 43.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), h. 270-271.
- Ricardo dan Rini Intansari Meilani, *impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, vol. 2, No. 2, Juli 2017, h. 191
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : pustaka abadi, 2017), 10.
- Slameto/ 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta :PT Rineka Cipta
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Pasal 1