

**INTERAKSI GURU DAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD DI INDONESIA****Ardisha Putri Haerani, Labibah Nailatul Izzah, Mufida Yusra Aimani**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Ahmad Dahlan[2400005133@webmail.uad.ac.id](mailto:2400005133@webmail.uad.ac.id)**Abstract**

*Learning motivation is a crucial factor influencing the success of the learning process in elementary schools. However, classroom learning for fourth-grade students in Indonesian elementary schools often faces the issue of low learning motivation due to teacher-student interactions that tend to be one-way and the limited use of varied instructional methods. This article aims to analyze the role of teacher-student interaction in technology-based learning as an effort to enhance the learning motivation of fourth-grade elementary school students in Indonesia. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through classroom observations and a literature review related to constructivist learning theory and the use of educational technology. The findings indicate that technology-based learning is able to enhance active interaction between teachers and students, encourage student participation, and increase learning motivation. The utilization of digital media such as Quizizz, interactive learning videos, and Canva for Education provides concrete, engaging, and meaningful learning experiences that align with the developmental characteristics of fourth-grade students at the concrete operational stage. Therefore, technology-based learning is considered effective in creating meaningful learning experiences and improving students' learning motivation in elementary education.*

**Keywords:** Technology-based learning, teacher-student interaction, learning motivation, fourth-grade elementary students, constructivism

**Abstrak**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Namun, pembelajaran di kelas IV SD di Indonesia masih sering dihadapkan pada rendahnya motivasi belajar siswa akibat interaksi guru dan siswa yang cenderung satu arah serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi pembelajaran dan studi literatur yang relevan dengan teori belajar konstruktivisme dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan

**Article History**

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No  
234**Copyright : Author**  
**Publish by : Sindoro**

This work is licensed  
under a Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License

bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar. Pemanfaatan media teknologi seperti Quizizz, video pembelajaran interaktif, dan Canva for Education memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis teknologi, interaksi guru dan siswa, motivasi belajar, siswa kelas IV SD, konstruktivisme

## 1. Pendahuluan

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep utama dalam dunia pendidikan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah proses internal yang dilakukan oleh siswa untuk mengubah perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka melalui pengalaman. Sementara itu, pembelajaran adalah proses yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru untuk membuat lingkungan yang memungkinkan proses belajar berjalan dengan baik. Proses belajar dan pembelajaran sangat penting di Sekolah Dasar (SD) karena berfungsi sebagai dasar untuk pertumbuhan akademik, sosial, dan emosional siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun demikian, kenyataan pembelajaran di SD Indonesia saat ini masih menunjukkan banyak masalah. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa sering kali terlihat pasif dan tidak antusias selama proses pembelajaran. Mereka mungkin hanya berkonsentrasi pada menyelesaikan tugas dan tidak memahami apa yang mereka pelajari. Interaksi antara guru dan siswa masih didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Permasalahan motivasi belajar ini menjadi semakin krusial pada siswa kelas IV SD karena mereka berada di tahap perkembangan operasional konkret di mana mereka membutuhkan pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata, penggunaan media visual, dan aktivitas yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar. Pembelajaran yang masih abstrak dan monoton cenderung tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Dunia pendidikan memiliki peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seiring dengan kemajuan IPTEK. Teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan interaksi aktif antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD di Indonesia.

## 2. Kajian Pustaka

Teori belajar konstruktivisme memandang bahwa siswa belajar secara aktif dan membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. Menurut Piaget, siswa harus membuat pengetahuan sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi daripada hanya diberi intruksi oleh guru. Dengan demikian, belajar adalah proses membangun pemahaman secara aktif, bukan sekadar mendapatkan informasi.

Dalam pembelajaran konstruktivistik, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses

belajar siswa. Tugas guru adalah membuat lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, bertanya, berbicara, dan menemukan ide secara mandiri. Siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar agar mereka dapat memperoleh pengetahuan yang bermanfaat.

Teori konstruktivisme sangat relevan diterapkan pada pendidikan SD, khususnya untuk siswa kelas IV yang berada di tahap operasional konkret, di mana pengalaman langsung, penggunaan media visual, dan aktivitas yang melibatkan interaksi membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip konstruktivisme akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran sejalan dengan prinsip konstruktivisme karena teknologi memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Media digital seperti Quizizz, Canva for Education, dan video pembelajaran interaktif memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, mengeksplorasi materi, dan memperoleh pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

### **3. Metode / Analisis**

Untuk menganalisis masalah belajar dan pembelajaran di kelas IV SD, artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penulis untuk menggambarkan kondisi pembelajaran nyata secara menyeluruh dan kontekstual. Data diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan penelitian literatur tentang buku dan jurnal yang berkaitan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa, reaksi siswa terhadap media teknologi, dan perubahan keinginan siswa untuk belajar selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini digunakan untuk memperkuat teori konstruktivisme dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengaitkan temuan di lapangan dengan teori belajar konstruktivisme. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui apakah ada kesesuaian antara metode pembelajaran berbasis teknologi dan karakteristik perkembangan siswa SD.

### **4. Pembahasan**

- **Analisis Masalah dengan Pendekatan What - Why - How**

- a) **What (Apa masalah belajarnya?)**

Salah satu masalah utama dengan pembelajaran siswa di kelas IV SD adalah kurangnya motivasi untuk belajar. Ini terlihat dari siswa tidak aktif, tidak terlibat dalam diskusi kelas, dan tidak antusias saat pelajaran berlangsung. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar karena interaksi guru dan siswa masih cenderung satu arah.

- b) **Why (Mengapa masalah tersebut terjadi?)**

Dari perspektif perkembangan anak, siswa di kelas IV SD berada di tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka membutuhkan pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata, penggunaan media visual, dan aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan pelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minim variasi media tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan tersebut. Akibatnya, siswa mudah bosan dan kehilangan keinginan atau motivasi untuk belajar.

- c) **How (Bagaimana IPTEK dan metode ilmiah menyelesaikannya?)**

Pemanfaatan IPTEK melalui pembelajaran berbasis teknologi menjadi

solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Quizizz membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Sementara video pembelajaran interaktif memberikan contoh konkret yang mudah dipahami siswa, serta Canva for Education membantu guru menyajikan materi secara visual dan menarik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki kemampuan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa harus terlibat secara aktif dalam pembangunan pengetahuan mereka. Karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan bermakna, pembelajaran ini juga dinilai sesuai dengan tingkat kematangan siswa SD.

## 5. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara terencana dan berkelanjutan.
2. Sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran bagi guru.
3. Guru harus menyesuaikan penggunaan teknologi dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD.
4. Pembelajaran hendaknya dirancang untuk meningkatkan interaksi aktif antara guru dan siswa.

## 6. Publikasi dan Afiliasi

Artikel ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan. Artikel ini disiapkan untuk disubmit pada jurnal, majalah pendidikan, atau media ilmiah yang relevan di bidang pendidikan dasar.

## Daftar Pustaka

- Adzhar, M. H. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.64131/paedagogos.v1i1.19>
- Alwis, D. A. Y., Turrohma, M., & Fadriati, F. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3707-3715. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1403>
- Darfin, S. A., Jannah, M. M., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Sarif, A., & Wahyuni, N. S. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar. *Ta'rim*, 6(1), 244-250. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Habsy, B. A., Satsabhila, A., Syakilah, N. J. F., & Sanallah, A. K. (2024). Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran, serta Tanggung Jawab dan Kompetensi Guru. *Tsaqofah*, 4(6), 4189-4203. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i6.4158>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>

- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). 7(2), 174. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Qalit, M. I., Ihsan, A. M. N., & Gusmaneli, G. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Nakula, 3(3), 66-80. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1774>