

IMPLEMENTASI MODEL PICTURE AND PICTURE BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Faizatul Widat¹, Nur Endah Dian Rosyadani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Jadid
Universitas Nurul Jadid, Indonesia

1widat@unuja.ac.id, 2nurendahdianrosyadani@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze and study the implementation of technology-based picture and picture models to increase students' interest in learning at Madrasah Ibtidaiyah. This is done to assist teachers in carrying out learning so that students' interest in learning can increase. The researcher uses a qualitative approach with a case study type. The research was conducted at MINU 19 Tanjung Anyar. The results of the study show that the application of the technology-based picture and picture model can increase students' interest in learning. Its implementation is carried out in several stages, namely: first, planning. Second, implementation. Third, evaluation. The application achieved using this model makes students show an increase in interest in learning which can be seen from their active involvement during learning, such as their increased attention, participation, and enthusiasm in participating in learning activities.

Keywords: Model Picture and Picture, Media Technology

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mempelajari implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini dilakukan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian dilakukan di MINU 19 Tanjung Anyar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penerapannya dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: pertama, perencanaan. Kedua, implementasi. Ketiga, evaluasi. Penerapan yang dicapai dengan menggunakan model ini membuat peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar yang terlihat dari keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kata Kunci: Model Picture and Picture, Media Teknologi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang mendukung optimalisasi

perkembangan kemampuan peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan mencakup pengembangan aspek spiritual, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan. Dalam artian yang lebih luas, pendidikan meliputi seluruh pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat (Elhan et al., 2025). Pendidikan adalah proses yang dijalani seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru sekaligus memperluas pemahaman yang telah dimiliki. Selain itu, Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar terhadap peserta didik untuk menghasilkan capaian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Sebagai suatu sistem, pendidikan mencakup kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pembelajaran bermakna diciptakan untuk mendorong peserta didik berdiskusi, menyelesaikan masalah, serta memberi makna pada informasi yang diperoleh. Dalam pembelajaran bermakna, materi atau informasi yang disampaikan selalu dikaitkan dengan pengalaman peserta didik, sehingga peserta didik mampu menumbuhkan motivasi sekaligus membentuk pola pikir kritis (Purba et al., 2023). Sejalan dengan itu, pendidikan juga diselenggarakan melalui

perencanaan yang sistematis dan terarah serta ditujukan kepada generasi penerus sebagai upaya mempersiapkan mereka dalam memikul tanggung jawab membangun peradaban di masa depan (Nurbaya, 2024).

Pendidikan merupakan proses sadar yang bertujuan menciptakan suasana belajar untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Proses ini mencakup seluruh pengalaman belajar sepanjang hayat, baik untuk memperoleh pengetahuan baru maupun mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki. Sebagai suatu sistem, pendidikan dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pembelajaran bermakna.

Menurut Husniatun, pembelajaran mengandung makna adanya interaksi belajar dan mengajar, di mana peserta didik berperan sebagai pihak yang belajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengajar. Dengan orientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai sarana pembelajaran. Proses tersebut mencakup berbagai komponen pendukung, seperti kurikulum, media, serta fasilitas pembelajaran (Husniatun, 2020). Pembelajaran merupakan suatu proses bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan membentuk pribadi yang cerdas,

baik dalam kemampuan memecahkan masalah maupun dalam menilai aspek moral kehidupan. Proses pembelajaran tidak hanya menekankan pengembangan ranah kognitif, tetapi juga mencakup ranah psikomotorik serta ranah afektif. Secara ringkas, pembelajaran adalah upaya sistematis untuk membantu peserta didik belajar secara lebih baik, terarah, dan menyeluruh (Anjani et al., 2020).

Pembelajaran adalah proses interaksi guru dan peserta didik yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta membentuk pribadi cerdas dan berakhlak mulia melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan dukungan media, kurikulum, dan fasilitas.

Peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Yang berada pada rentang usia 6-12 tahun, umumnya menunjukkan keterkaitan yang tinggi terhadap materi pembelajaran yang disajikan melalui gambar dan warna. Ketertarikan ini muncul karena stimulus visual yang berwarna dan ilustratif mampu meningkatkan perhatian, memperkuat ingatan, serta mempermudah pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu

faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup faktor psikologis dan faktor fisiologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, guru, dan model pembelajaran (Kistian et al., 2023)

Model pembelajaran adalah petunjuk bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar di kelas, mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan media serta alat bantu, hingga penentuan instrumen evaluasi yang diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran (Mirdad & Pd, 2020). Penerapan model pembelajaran yang tepat berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif tanpa menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Penerapan tersebut diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar serta mendorong keingintahuan peserta didik secara berkelanjutan (Husniatun, 2020). Minat belajar sendiri dapat dipahami sebagai kecenderungan sikap individu terhadap suatu hal yang tercermin melalui rasa ketertarikan tanpa adanya paksaan dari pihak lain (Sakti & Sihite, 2024).

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses

belajar mengajar, mulai dari penyusunan perangkat, pemilihan media, hingga evaluasi yang terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapan model yang tepat tidak hanya mendukung efektifitas penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menjaga motivasi, mengurangi kejenuhan, serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik secara berkelanjutan.

Dalam ranah pendidikan, kita mengenal berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu model yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dimana anak didik membentuk kelompok dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas guna mengembangkan pengetahuan serta wawasan yang sesuai dengan materi pembelajaran, khususnya pada anak usia dini, adalah model *picture and picture*.

Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukan bahwa minat belajar peserta didik masih relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi di MINU 19 Tanjung Anyar, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya minat belajar disebabkan

beberapa faktor. Pertama, guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada aktivitas mendengarkan dan mengikuti instruksi tanpa adanya variasi model. Kedua, pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi belum diimplementasikan secara optimal, sehingga interaksi belajar masih terbatas dan monoton. Kondisi tersebut berdampak pada peserta didik yang sering kali terlihat pasif, mudah merasa bosan, serta kurang termotivasi ketika guru menyampaikan materi. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah merancang pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Diantara model pembelajaran yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan teknologi, karena dengan model ini peserta didik akan mudah memahami konsep materi dan melatih berpikir logis dan sistematis. Adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi belajar, peserta didik akan lebih aktif dan dapat tercapai tujuan dari proses pembelajaran

(Damrah, 2023).

Untuk memperkuat analisis penelitian agar lebih komprehensif, sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang masalah, peneliti melakukan kajian awal terhadap penelitian-penelitian yang memiliki relevansi dengan pokok permasalahan yang diteliti. Adapun hasil penelitian yang dijadikan perbandingan sebagai landasan kajian awal telah dilakukan oleh:

Nadiyatul Munawaroh dan Encep Supriatna dalam judul penelitiannya “Penerapan Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Minat Belajar dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan” disimpulkan bahwa pertama, hasil dari observasi aktivitas belajar peserta didik akan bertambah selama memakai model tersebut. Kedua, minat belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut disebabkan dalam memakai model *picture and picture* saat belajar IPS lebih disukai peserta didik karena prosesnya dapat diterapkan melalui kegiatan belajar yang diselingi permainan, sehingga peserta didik tidak lagi mengalami kebosanan selama mengikuti pembelajaran di kelas (Munawaroh, 2022).

Selanjutnya Nurhalimah Harahap, Era Mutiah, dan Nur Lanna

Tanjung dalam judul jurnal “Pengaruh Metode Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 0507 Pasar Latong” mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap keaktifan belajar peserta didik karena memiliki sejumlah keunggulan. Melalui model ini, guru dapat mengenali kemampuan setiap peserta didik secara lebih mendalam sekaligus melatih mereka untuk berpikir logis dan sistematis. (Nurhalimah Harahap & Era Mutiah, 2023).

Kemudian Bulian dalam jurnal berjudul “Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Puisi Bebas dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan Concept Sentence” menyatakan bahwa penerapan model *picture and picture* pada peserta didik SMP Negeri 8 Batanghari terbukti efektif, melalui model *picture and picture*, peserta didik menjadi lebih tertarik dan terbantu dalam menulis puisi apabila diberikan rangsangan berupa objek gambar. Gambar tersebut berfungsi sebagai stimulus yang membimbing peserta didik untuk berpikir kreatif sehingga proses pembelajaran menulis puisi dapat ditingkatkan (Bulian, 2021).

Pada buku Ricu dkk dengan judul “Model – Model Pembelajaran Abad 21”

bahwa pendekatan model *picture and picture* mengutamakan kerja kelompok yang terstruktur, dengan tujuan menumbuhkan interaksi positif berupa saling melatih, saling peduli, dan saling mendukung (Sidiq, 2021).

Menurut beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran kooperatif yang terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penerapan model ini menjadikan peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena prosesnya dapat diselingi dengan permainan sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Selain itu, penggunaan gambar sebagai media membantu peserta didik lebih fokus dan konsentrasi dalam memahami materi, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih jelas, terstruktur dan tidak mudah dilupakan, Serta melatih mereka berpikir logis dan sistematis. Model ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengenali kemampuan setiap peserta didik. Dengan demikian, peneliti berusaha untuk menganalisis dan memahami tentang Implementasi Model *Picture and Picture* Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik yang dilaksanakan dilembaga MINU 19 Tanjung Anyar,

Lebak, Sangkapura, Gresik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif berfokus pada perilaku manusia dari sudut pandang subjek yang diteliti. Dalam bidang pendidikan, pendekatan ini memberi peluang bagi peneliti untuk masuk lebih dekat ke dunia peserta didik, guru, maupun institusi pendidikan. Pendekatan tersebut selaras dengan perubahan paradigma dalam penelitian pendidikan, yang sebelumnya berorientasi pada hasil, kini lebih menekankan pada proses serta konteks sosial (Annasthasya et al., 2025). Dengan menggunakan desain studi kasus penelitian ini berusaha untuk menganalisis penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar berperan sebagai faktor utama yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Pada jenjang pendidikan dasar, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kompetensi dan kemampuan guru dalam membangun lingkungan belajar yang kondusif, memotivasi, dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik (Sari, 2025).

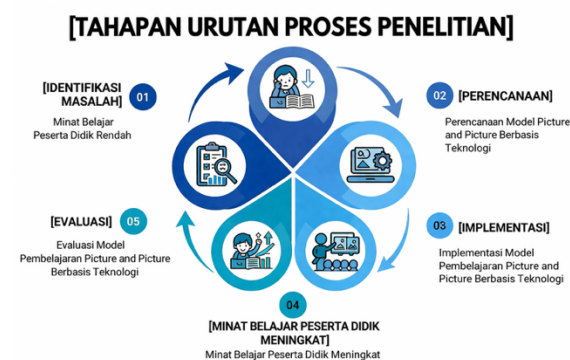
Penelitian ini dilakukan di MINU 19 Tanjung Anyar dengan subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas V serta guru pendamping, sementara peneliti berperan aktif sebagai pengajar yang mengimplementasikan model tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi partisipatif dalam kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru pendamping. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi dampak model *picture and picture* berbasis teknologi terhadap minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Seluruh proses penelitian ini dilakukan dengan mengutamakan etika penelitian, termasuk izin dari pihak madrasah. Peneliti akan menggunakan triangulasi data untuk memvalidasi temuan yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak efektivitas model *picture and picture* berbasis teknologi terhadap minat belajar peserta didik di MINU 19 Tanjung Anyar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan

bahwa implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MINU 19 Tanjung Anyar, Lebak, Sangkapura, Gresik berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan (implementasi), dan evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Bagan Alur Urutan Penelitian

Perencanaan Model Picture and Picture Berbasis Teknologi

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat menentukan keberhasilan implementasi model pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pendamping, yaitu Raihatul Jannah, S.Pd. Melalui diskusi yang dilakukan, disepakati bahwa model *picture and picture* berbasis teknologi sesuai untuk diterapkan pada peserta didik kelas V karena selaras dengan

karakteristik belajar mereka yang cenderung menyukai media visual.

Perencanaan pembelajaran diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun secara sistematis dengan memperhatikan komponen penting, meliputi identitas madrasah, tujuan pembelajaran, materi, media, metode, langkah-langkah pembelajaran, serta teknik evaluasi. Penyusunan RPP ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa gambar berbasis teknologi. Media ini disusun dalam bentuk presentasi digital menggunakan perangkat teknologi, seperti *PowerPoint*. Gambar-gambar yang digunakan dipilih secara menarik, berwarna, dan relevan dengan materi teks narasi, sehingga mampu merangsang daya imajinasi peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami alur cerita.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi sebagai instrumen untuk mencatat aktivitas dan respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk mengidentifikasi tingkat keaktifan,

minat, serta keterlibatan peserta didik secara langsung.

Sebagai pelengkap, peneliti menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk merekam kegiatan pembelajaran dalam bentuk foto dan video. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian, sekaligus menjadi bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Dengan perencanaan yang matang dan terstruktur, proses implementasi model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Implementasi Model Picture and Picture Berbasis Teknologi

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Berdasarkan hasil observasi, implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi berlangsung secara sistematis dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa bersama, serta absensi untuk menciptakan suasana yang kondusif dan religius. Peneliti juga memberikan *ice breaking* singkat guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kegiatan ini terbukti mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan.

Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik memahami arah dan target yang harus dicapai. Penyampaian tujuan ini membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi teks narasi dengan memanfaatkan media gambar berbasis teknologi. Gambar-gambar yang ditampilkan secara digital menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami konsep urutan peristiwa dalam sebuah cerita.

Peneliti kemudian membentuk kelompok belajar untuk mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik. Dalam kelompok, peserta didik diberikan tugas untuk menyusun gambar yang disajikan secara acak menjadi urutan yang logis, kemudian mengembangkannya menjadi teks narasi.

Proses penyajian gambar dilakukan menggunakan media *PowerPoint*, sehingga tampilan visual menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik terlihat antusias dalam memperhatikan gambar, berdiskusi, serta menyusun cerita bersama

kelompoknya.

Setelah itu, setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

Peneliti kemudian memberikan penguatan dengan menjelaskan urutan gambar yang benar serta memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik. Diskusi kelas juga dilakukan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi bersama peserta didik, dilanjutkan dengan doa penutup dan salam. Seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tertib, aktif, dan penuh antusiasme.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan model *picture and picture* berbasis teknologi mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Mereka terlihat lebih bersemangat, fokus, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan guru pendamping yang menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik dan antusias karena penggunaan media gambar yang berwarna dan berbasis

teknologi.

Evaluasi Model *Picture and Picture* Berbasis Teknologi

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada aspek kognitif, penilaian dilakukan melalui hasil tugas peserta didik dalam menyusun teks narasi berdasarkan gambar yang telah diurutkan. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyusun cerita dengan urutan yang logis dan runtut.

Pada aspek afektif, penilaian dilakukan melalui observasi sikap peserta didik selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, yang ditandai dengan perhatian yang lebih fokus, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, serta keaktifan dalam diskusi kelompok.

Pada aspek psikomotorik, penilaian terlihat dari keterampilan peserta didik dalam menyusun gambar, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil kerja di

depan kelas. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbicara dan kerja sama.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, peserta didik menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, serta lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi di MINU 19 Tanjung Anyar berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi di MINU 19 Tanjung Anyar menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan memberikan pengaruh signifikan terhadap

keterlibatan dan hasil belajar. Model *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan penggunaan media visual berupa gambar yang disusun secara logis, sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan sistematis (Firdaus et al., 2023; Shodiq et al., 2025) Dalam penelitian ini, model tersebut dikombinasikan dengan teknologi digital sehingga memperkuat daya tarik pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, penyusunan RPP, media pembelajaran berbasis teknologi, serta instrumen observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dirancang secara matang. Hal ini sesuai dengan pendapat Munawaroh, (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis. Selain itu, penggunaan media gambar berbasis teknologi dalam penelitian ini terbukti mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Wulan, (2022) mengungkapkan bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi

secara lebih variatif dan tidak monoton. Hal tersebut diperkuat oleh Nuryuni et al., (2025) yang menyatakan bahwa media gambar digital dapat merangsang imajinasi serta meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Pada tahap pelaksanaan, penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kegiatan seperti diskusi kelompok, penyusunan gambar, serta presentasi hasil kerja mampu mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari & Hamimi, (2024). yang menyatakan bahwa metode diskusi kelompok dapat meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat serta melatih keterampilan komunikasi. Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* dalam menampilkan gambar secara digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. UNESCO (2006) dalam Eodytha et al., (2024). menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif.

Dari segi karakteristik peserta didik, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual sangat efektif

bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi melalui benda nyata atau visual yang dapat dilihat secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Misnaiyah, (2025) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar visual, sehingga penggunaan gambar dan warna dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar mereka. Dengan demikian, model *picture and picture* berbasis teknologi menjadi sangat relevan untuk diterapkan pada jenjang pendidikan dasar.

Pada tahap evaluasi, peningkatan minat belajar peserta didik terlihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik tidak hanya mampu memahami materi teks narasi dengan lebih baik, tetapi juga menunjukkan sikap antusias, aktif, serta percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja mereka. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bloom dalam Rozi, (2025) bahwa penilaian pembelajaran mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, Suhirman, (2025) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk melihat efektivitas proses

pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pendapat Arman Berkat Cristian Waruwu, (2022). yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi. Hal ini diperkuat oleh Alfiani, (2025) yang menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Secara kontekstual, penerapan model *picture and picture* berbasis teknologi juga mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Sebagaimana ditemukan pada kondisi awal penelitian, rendahnya minat belajar disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang variatif serta minimnya pemanfaatan teknologi. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam model dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain itu, kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga teoritis. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan teknologi digital, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Keberhasilan ini didukung oleh perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, serta evaluasi yang komprehensif. Hasil penelitian ini juga relevan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

implementasi model *picture and picture* berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik di MINU 19 Tanjung Anyar. Penerapan model ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna, melalui pemanfaatan media visual berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Keberhasilan penerapan model tersebut didukung oleh perencanaan pembelajaran yang sistematis, kemampuan guru dalam mengelola media dan memfasilitasi interaksi peserta didik, serta suasana belajar yang kondusif. Peningkatan minat belajar terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, model pembelajaran *picture and picture* berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Nurbaya. (2024). *Pengantar pendidikan*.
Sakti, M., & Sihite, R. (2024). *BELAJAR
DAN PEMBELAJARAN*.
Sidiq, R. (2021). *Model – Model*

-
- Pembelajaran Abad 21.*
 Suhirman, L. (2025). *EVALUASI PENDIDIKAN.*
- Skripsi :**
- Jurnal :**
- Alfiani. (2025). *this is Open Access article under the CC-BY-SA License* (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). Published by Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Palangka Raya. 6, 62–68.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442>
- Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan.* 423–429.
- Arman Berkat Cristian Waruwu, D. S. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA.* 12, 298–305.
- Bulian, M. (2021). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS PUISI BEBAS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE.* 2, 69–77. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781855>
- Damrah. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PPKn.* *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 13(2), 82–93.
- Elhan, Waruwu, P., & Gulo, H. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran* *IPA di Sekolah Menengah Pertama.* 9(20), 119–126.
- Eodytha, P., Purnomo, A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21.* 4(11), 2001–2015.
- Firdaus, Z., Nanda Banowati, E., Maula, A. R., Ermawati, D., Muria, U., & Abstract, K. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 860–869.
- Husniatun, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1. a Sdn 03/lx Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3(2), 69–81. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i2.95>
- Kistian, A., Intan Burhan, C., Bina Bangsa Meulaboh, S., & Nasional Meulaboh-Tapak Tuan Peunaga Cut Ujong Kec Meureubo Kab Aceh, J. (2023). Proceeding The 1 st Annual International Forum Research on Education, Social Sciences Technology and Humanities (IFRESTH-2023) International Forum Research on Education. *Social Sciences Technology and Humanities*, 1, 2023.
- Lestari, S., & Hamimi, L. (2024). *Kognitif.* 4(June), 623–629.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN (EMPAT RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN).* 2(1), 14–23.
- Misnaiyah, M. M. (2025). *Increasing Students ' Interest in Learning Fiqh Subjects through the Picture and Picture Learning Model at MIN 14 Pidie Jaya.* 2(March), 181–191.
-

- Munawaroh, N. (2022). *Penerapan Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ips Materi Jenis* 2(3), 470–479.
- Nurhalimah Harahap, & Era Mutiah. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Picture And Picture untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 0507 Pasar Latong. *Journal Innovation In Education*, 1(4), 80–90. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.587>
- Nuryuni, S., Hodsay, Z., & Pratama, A. (2025). *Pengaruh Media Gambar Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SD The Influence of Digital Image Based Media on the Ability to Write Simple Essays in Third Grade Elementary School Students*. 17(01), 95–108.
- Purba, F. S., Napitupulu, R. P., & Simanjuntak, M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kelas III. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 487–498. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3078>
- Rozi, F. (2025). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Tinjauan Ranah*. 1, 1–6.
- Sari, F. A. (2025). *Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 04(02).
- Shodiq, A., Barriroh, H., & Alimah, N. (2025). *Pengembangan Instrumen dan Rubrik Penilaian Untuk Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah*. 0738(4), 850–860.
- Wulan, E. (2022). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* : 1(c), 107–115.