

META-ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA SD

Demmina Ginting¹, Desima Apriana Sirait², Romaito B. Pardede³, Syahrial⁴

Email: demminaginting@gmail.com¹, desimaaprianasirait@gmail.com²,
romapardede304@gmail.com³, syahrial.pep@unimed.ac.id⁴

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa sangat membosankan, karena PKN berhubungan dengan hapalan, materi yang diajarkan sukar dan kompleks, sehingga sukar bagi siswa untuk memahaminya, serta penyampaian pembelajaran oleh guru yang cenderung memakai metode ceramah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengubah stigma negatif siswa terhadap pembelajaran PKN melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Meta-analisis adalah konsep yang dipakai dalam studi ini. Metode akumulasi informasi dengan mencari 10 jurnal pada jurnal nasional sebagai sampel. Hasil dari penelitian menggunakan metode Meta-Analisis pada jurnal nasional, diketahui bahwa terjadi pertumbuhan temuan pembelajaran pelajar dengan menggunakan konsep belajar mengajar berlandaskan teknologi, hal tersebut diketahui berdasarkan adanya peningkatan hasil yang positif berdasarkan lima jurnal yang membahas komparasi penilaian rata-rata dari temuan pre-test serta post-test dan lima jurnal yang menggunakan analisis deskriptif.

Kata Kunci: Teknologi, Hasil Belajar, Siswa.

ABSTRACT

Learning Citizenship Education for students is very boring, because PKN is related to memorization, the material taught is difficult and complex, so it is difficult for students to understand it, and the delivery of learning by teachers tends to use the lecture method. This research aims to change students' negative stigma towards PKN learning through the use of technology-based learning media. Meta-analysis is the method used in this research. Data accumulation technique by searching 10 journals in national journals as samples. The results of research using the Meta-Analysis method in national journals show that there has been an increase in student learning outcomes through the use of technology-based learning media. This is known based on an increase in positive results based on five journals that discuss the comparison of the average scores of the results. pre-test and post-test and five journals that use descriptive analysis.

Keywords: *Technologi, Learning Outcomes, Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan cara terbaik bagi masyarakat untuk menyerap prinsip-prinsip karakter bangsa, menurut Winataputra dan Budimansyah. Pendidikan kewarganegaraan merupakan cabang dari ilmu pengetahuan sosial dengan mengulas tentang peran aktif serta positif warga negara pada aspek berbangsa dan bernegara. Indonesia sebagai negara demokratis tentunya perlu mempersiapkan warga negaranya agar memiliki ilmu, kemahiran, dan kebijaksanaan (Pangalila, Peningkatan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), 2017). Misi Pendidikan kewarganegaraan adalah untuk melatih warga negara melalui program Pendidikan agar dapat berpikir kritis dalam merespon isu tentang kewarganegaraan (Syaparuddin, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C, 2019).

Agar siswa memiliki ketaatan, stabil secara jasmani dan Rohani serta memiliki etika sopan santun sesuai dengan jati diri bangsa, maka diperlukan hadirnya Pendidikan kewarganegaraan (Magdalena, 2020). Oleh sebab itu Pendidikan kewarganegaraan bukan hanya berbicara tentang teori semata, namun memberikan kemahiran bagi siswa untuk dapat mempersiapkan diri menjadi warga negara yang baik. Namun, pada situasi saat ini, banyak siswa yang berpendapat bahwa pembelajaran PKN merupakan pembelajaran yang membosankan, sehingga motivasi siswa untuk belajar PKN cenderung kurang. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan kurangnya minat siswa dalam memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran PKN, disamping itu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran berlangsung dengan monoton. Oleh sebab itu perlunya guru memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa (Wandini, Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan, 2022).

Bentuk kreativitas guru dalam memotivasi siswa untuk belajar PKN dapat dilakukan dengan membuat suatu media pembelajaran yang menyenangkan pantas untuk karakter siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memiliki hubungan dengan materi pembelajaran, sehingga menyederhanakan penyampaian pembelajaran (Nurrita, 2018). Fungsi dari media pembelajaran memperjelas penyampaian materi pembelajaran, sehingga diperoleh pemahaman yang sama (Aghni, 2018)

Perkembangan zaman berbanding lurus dengan perkembangan teknologi terutama dalam bidang Pendidikan, oleh sebab itu penerapan teknologi dalam media pembelajaran dapat diterapkan (Darmiyati., 2020). Medium pembelajaran yang berlandaskan teknologi merupakan medium pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi (Widianto, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, 2021). Baik metode pengajaran maupun pengetahuan yang dimiliki siswa dipengaruhi oleh maraknya materi pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penggunaan teknologi siswa belajar secara mandiri melalui keaktifannya dengan membentuk konsep pengetahuannya berdasarkan analisis sesuai dengan ilmu yang dipelajari (Firmadani, 2020). Menumbuhkan motivasi pada diri siswa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi siswa dalam belajar, sehingga siswa yang pasif akan beranjak menjadi siswa yang aktif.

Hasil penelitian Sunami, dkk (2021), menunjukkan analogi dalam temuan pembelajaran pelajar baik sebelum maupun setelah pemakaian video animasi sebagai media pembelajaran. Sebelum pemakaian media video animasi hasil belajar pada cukup rendah, namun saat pemakaian media video animasi terdapat kenaikan ketertarikan dan keaktifan siswa, sehingga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa (Sunami, 2021).

METODE

Meta-analisis merupakan metode yang digunakan untuk studi ini. Penerapan konsep meta-analisis, yang adalah dengan mencari beberapa temuan studi berdasarkan informasi dan data yang diperoleh melalui penelitian terdahulu dengan masalah yang sejenis lalu dilakukan penelitian terhadap data yang terkumpul dengan proses merangkum, mereview, dan menganalisis data. Teknik pengumpulan data dengan mencari 10 jurnal pada jurnal nasional. Populasi pada penelitian adalah seluruh jurnal penelitian yang ditemukan pada jurnal nasional. Sampel penelitian ini adalah jurnal penelitian yang layak untuk dijadikan bahan diskusi tentang bagaimana peningkatan hasil belajar PKN pada anak sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Analisis dilakukan dengan mengurangkan skor perolehan sebelum pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi (Pretest) dan skor perolehan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Posttes) dan berdasarkan hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui pengaruh medium belajar mengajar berdasarkan teknologi agar mengembangkan prestasi siswa dalam pendidikan kewarganegaraan siswa di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukan sebanyak 8 artikel ilmiah yang membahas sesuai dengan topik pembahasa pada artikel ini, yaitu :

Tabel 1. Artikel- Artikel Bahan Meta-Analisis

No	Penulis	Judul Penelitian
1	Mimin Ninawati, Kasyani Tuti (2022)	Dampak Materi Edukasi Animasi Powtoon Terhadap Hasil Pendidikan PKn, Sumber Daya Hak dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
2	Rafita Ragil Rahmadani, Krista Surbakti (2024)	Pengaruh Materi Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III PKn Di UPT. SD Negeri 064025 Tahun Pelajaran 2023–2024
3	Andi Arbaina Fariza, Andi Sugiat, Rismawati Rismawati (2024)	Pengaruh Video Animasi dan Model Pembelajaran PAMER kepada temuan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Gunung Sari II Makassar
4	Julia Hilalatur Dianah, A. Hari Witono, Khairun Nisa (2023)	Pengaruh Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022–2023
5	Sayyidatul Munnah, Yovita Diva Hapsari, Sajidda Andani Rahmawati, Nadzifah Mar'atus Ahadiyah, Wawan Shokib Rondli (2023)	Kajian pengaruh materi pembelajaran video kepada hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa SD Negeri Kadilangu 1
6	Novika Dian Pancasari Gabriela (2021)	Dampak Sumber Daya Pendidikan Berbasis Audiovisual Kepada Pertumbuhan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar
7	Muhammad Ikhwanul Muslimin (2017)	Penelitian ini menguji dampak penggunaan materi pembelajaran video animasi kepada hasil

		belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas II SD.
8	Nurjumiati1, Lalu Sumardi, Sawaludin , Edy Herianto (2024)	Pemanfaatan sumber belajar video animasi dalam pendidikan PPKn serta pengaruhnya kepada hasil belajar siswa
9	Himas Nurila, Muhammad Arif Al Fikri (2023)	Dampak Penggunaan Media Video Animasi Kepada temuan Belajar PKn Materi Persatuan serta Persatuan Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ketanggan Kabupaten Semarang
10	Dewi Lokasari, Abu Fitroh Firmansyah, Wulan Aulia Azizah, Susilo Tri Widodo, Ery Isdhianti (2023)	Hasil Belajar Kelas V Pendidikan Pancasila: Dampak Penggunaan Model PBL Berbantuan Media Animasi 3D

Artikel meta-analisis yang digunakan untuk menyusun data tabel ini semuanya berkaitan dengan satu hal: bagaimana berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi mempengaruhi kinerja siswa sekolah dasar di kelas PKN.

Metode analisis data yang menggabungkan antara kuantitatif dan kualitatif akan memperoleh hasil data berupa persentase dan deskriptif.

Tabel 2 Meta-Analisis Berdasarkan Analisis Data

No	Analisis Data	Frekuensi	Persentase (%)
1	Deskriptif kuantitatif	5	50,0
2	Deskriptif kualitatif	3	30,0
3	Uji-t	1	10,0
4	Homogenitas varian	1	10,0
Jumlah		10	100

Berdasarkan analisa terhadap 10 artikel dengan rata - rata menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu sebesar 50%. Kemudian disusul oleh penggunaan analisis data kualitatif yaitu 30%. Selanjutnya analisis data menggunakan uji-t dan homogenitas varian yaitu masing- masing 10%.

Tabel 3 Meta-analisis Berlandaskan Hasil Peningkatan Minat Belajar Dengan Cara Post-test dan Pre-test

No	Nama	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Julia Hilalatud Dianah, A. Hari Witono, Khairun Nisa (2023)	64	73	9
2	Muhammad Ikhwanul Muslimin (2017)	65,97	76,84	10,87
3	Nurjumiati , Lalu Sumardi , Sawaludin , Edy Herianto (2024)	36	79,5	43,5
4	Himas Nurila, Muhammad Arif Al Fikri (2023)	54,09	79,09	25
5	Dewi Lokasari, Abu Fitroh Firmansyah, Wulan Aulia Azizah, Susilo Tri Widodo, Ery Isdhianti (2023)	57,21	67,79	10,58

Secara keseluruhan, sepuluh penelitian dipertimbangkan untuk tinjauan hasil minat belajar ini; lima di antaranya mencakup tes sebelum dan sesudah, sedangkan lima di antaranya tidak. bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis teknologi mengalami peningkatan terbukti pada hasil post test yang telah dilakukan.

Tabel 4 Meta-analisis Berdasarkan Hasil Minat Belajar Dengan Cara Analisis Deskriptif

No	Nama	Hasil Analisis Deskriptif
1	Mimin Ninawati, Kasyani Tuti (2022)	Siswa Kelas IV SDN Cipayung 03 pagi mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PPKN materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media animasi powtoon.
2	Widya Rutary Br Tarigan, Ulfah Sari Rezeki, Tina Sheba Cornelia (2024)	Penggunaan media animasi menggunakan canva pada mata pelajaran PKN untuk kelas IV UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan tahun ajaran 2023/2024 semester genap mendapatkan hasil yang kurang memuaskan karena selisih sebelum dan sesudah menggunakan media animasi berupa canva hanya 2,42.
3	Andi Arbaina Fariza, Andi Sugiati, Rismawati Rismawati (2024)	Siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II Makassar menggunakan model pembelajaran PAMER dengan penggunaan film animasi, dan hasilnya menunjukkan bahwa model tersebut meningkatkan kinerja mereka secara signifikan pada materi pelajaran setelah diberikan perlakuan.
4	Sayyidatul Munnah, Yovita Diva Hapsari, SajiddaAndani Rahmawati, Nadzifah Mar'atus Ahadiyah, Wawan Shokib Rondli (2023)	Pengalaman belajar siswa di SD Negeri Kadilangu 1 telah ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan teknologi video. Temuan evaluasi guru menguatkan hal ini, menunjukkan bahwa 90% siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan saat mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan melalui penggunaan media video.
5	Novika Dian Pancasari Gabriela (2021)	Peningkatan hasil belajar dengan selisih maksimum sebesar 23,2 dan minimum sebesar 1,76 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Tabel 4 di atas merupakan hasil peningkatan belajar siswa dengan menggunakan analisis deskriptif.

Dari hasil telaah tersebut, maka dapat dilihat bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu memberikan pengaruh baik bahkan hingga berarti kepada temuan pembelajaran pelajar dalam mata pelajaran PKN.

KESIMPULAN

Hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada anak sekolah dasar seringkali dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar berbasis teknologi. Medium belajar berdasarkan teknologi berpotensi membawa belajar cenderung menarik bagi siswa, lebih mudah dijelaskan oleh pengajar, dan lebih kondusif bagi pembelajaran individu. Meskipun demikian, penting untuk memperhatikan variabilitas antara studi-studi yang dianalisis dan

faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media tersebut, seperti desain studi, jenis media yang digunakan, konteks pembelajaran, dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk lebih memahami faktor-faktor ini dan meningkatkan integrasi teknologi dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1), 100.
- Darmiyati. (2020). Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10(1), 74-85.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0"*, 94.
- Magdalena, I. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang 2(3). *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 423-424.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu - Ilmu Al Quran, Hadist Syari'ah dan Tarbiyah*, 172.
- Pancaningrum, D. (2021). Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 75.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 92-93.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 7(1), 92-93.
- Sunami, M. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1940-1944.
- Syaparuddin, S. E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 196.
- Syaparuddin, S. E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal* 1(1), 196.
- Wandini, R. I. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1490.
- Wandini, R. I. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(4), 1490.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 214.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching* 2(2), 214.