

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Romi¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia.
2920198122@student.uksw.edu

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh tuntutan proses pembelajaran semakin tinggi seiring dengan perkembangan zaman. Guru diharapkan untuk dapat menginovasi pembelajaran dengan menyisipkan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya, penulis juga menggunakan metode Meta Analisis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan bantu Google Cendekia. Dari hasil penelusuran penulis menggunakan 7 artikel yang akan dianalisis. Berdasarkan hasil analisis ternyata pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 13% sampai yang tertinggi 52% dengan rata-rata 27,57%.

Kata kunci: *Berbasis Teknologi, Hasil Belajar, Inovasi Pembelajaran, Sekolah Dasar*

Abstract

Research is motivated by the higher learning process guidance along with the times. Teachers are expected to be able to innovate learning by inserting technology in the learning process that can make students more easily understand learning so that it will affect student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the use of technology-based learning innovations to improve learning outcomes of elementary school students. This study uses document studies on the results of previous studies, the authors also use the Meta Analysis method. Data collection techniques are done with the help of Google Scholar. From the search results the author uses 7 articles to be analyzed. Based on the analysis results it turns out that the use of technology-based learning media can improve student learning outcomes ranging from the lowest of 13% to the highest of 52% with an average of 27.57%.

Keywords: *Elementary School, Learning Innovation, Learning Outcomes, Technology Based*

PENDAHULUAN

Menurut (Susanto 2013), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang telah dimiliki secara maksimal. Pembelajaran yang telah diterapkan didalam kelas tidak semata-mata guru hanya menjelaskan pembelajaran namun harus memiliki tanggung jawab untuk membantu peserta didik dalam mengkondisikan kelas, bagaimana cara menyampaikan materi, dan media pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh bagi peserta didik oleh karena itu, media pembelajaran sangat berperan penting dalam pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang membatu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan pengelihatan. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Jika media pembelajaran difungsikan dengan tepat maka proses pembelajaran dapat belajar efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Inovasi pembelajaran dewasa ini sangat diperlukan seiring berkembangnya teknologi. Tantangan dunia pendidikan dewasa ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang menjadikan siswa menjadi kreatif, inovatif, mandiri serta kritis. Dengan adanya tantangan itu, peran teknologi diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran masa kini. Proses pembelajaran konvensional dirasa sudah usang untuk digunakan, dengan kondisi seperti itu, banyak dari para penyelenggara pendidikan mulai menyisipkan teknologi informasi dalam menyampaikan pembelajaran. Keuntungan menggunakan atau menyisipkan teknologi dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga inovasi pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Simbolon, 2017; Reigeluth & Moore, 1999; Sumiyati dkk, 2017; Khotimah dkk, 2017; Sutrisno, 2006; Russel dkk, 2011; Prastowo, 2013)

Menurut Prastowo (2013: 24) kebermaknaan belajar ditandai dengan adanya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi, ataupun situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan dalam struktur kognitif siswa, baik dalam bentuk hubungan yang bersifat derivatif, elaboratif, korelatif, suortif, maupun hubungan kualitatif atau representasional tentang pengaruh perkembangan teknologi dengan pendidikan, Simbolon (2017:1) menyatakan bahwa "*globalisation process continues in accordance with the of science and technology*". Proses globalisasi berlanjut sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Reigeluth & Moore (1999) mengemukakan bahwa salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan sekarang ini adalah menciptakan suasana belajar yang mampu membuat siswa dengan kemampuan kognitif untuk melakukan analisis, sintesis dan membuat simpulan dari materi pembelajaran yang diberikan. Sedangkan penelitian dari Sumiyati dkk (2017) dan Khotimah dkk (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa termasuk kemampuan komunikasi melalui aktivitas antar siswa yang melibatkan proses berpikir kritis dan kreatif, kerja sama dalam kelompok, serta toleransi antar siswa.

Sutrisno (2006) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai alat yang dapat membantu dalam penyampaian informasi dengan demikian tantangan pendidikan dalam dewasa ini adalah penggunaan teknologi di proses pembelajaran, dengan adanya tantangan itu guru diharapkan dapat menggunakan media berbasis IT atau teknologi dalam pembelajarannya sehingga siswa dapat menambah pemahaman sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media berbasis teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap minat, motivasi maupun hasil belajar siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional yang identik dengan metode ceramah dan "*teacher center*". Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar (2002) yang mengatakan bahwa ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran diantaranya adalah dengan penggunaan media dapat memperluas pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa, dengan penggunaan media akan adanya proses interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan tempat mereka belajar, penggunaan media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, penggunaan media juga dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, dengan penggunaan media dapat membangkitkan minat belajar dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, serius dan sesuai dengan keinginan mereka, media dapat menciptakan keinginan dan minat baru, media dapat mengawasi kecepatan belajar siswa dan memberikan pengalaman yang utuh kepada anak dari hal yang abstrak sampai ke hal yang konkret. Sedangkan tentang teknologi, Russel dkk (2011:14) menyatakan bahwa teknologi dan media bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Namun permasalahan dan kekurangan dalam pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis IT tetapi ada, seperti kurangnya fasilitas, kurangnya minat guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis IT, perbedaan kemampuan siswa, dan beberapa masalah lain yang membuat pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis IT tidak dapat dilakukan secara maksimal. Permasalahan yang terjadi diantaranya adalah menurut hasil penelitian Lis Dewi Lestari di SDN RRI Cislak tahun 2018, Pemahaman dan penguasaan guru tentang TIK sudah cukup dapat dipahami oleh guru. Akan tetapi, tidak semua guru

beralih dari metode ceramah ke media pembelajaran berbasis TIK hal ini dikarenakan fasilitas dan sarana yang masih belum tercukupi di semua ruang kelas. Selain beberapa guru yang masih kesulitan dalam mengoperasikan komputer, laptop, LCD, audiovisual ataupun browsing internet hal ini tidak menyusutkan semangat para guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Adapun faktor faktor lain yaitu dari penelitian Kuncahyono, tahun 2017 hasil penelitiannya menyatakan bahwa adapun kesulitan dan hambatan yang dirasakan bagi para guru dalam menerapkan media berbasis komputer yaitu terkait dengan eror aplikasi yang digunakan, dan teknis terkait dengan kelistrikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Said Alwi tahun 2017, yang mengemukakan bahwa, dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru seringkali ditemui masalah bahwa proses pembelajaran berjalan berulang tidak disisipi inovasi pembelajaran, situasi kelas bersifat pasif dan verbalitas, dan guru melaksanakan pengajaran tanpa ada bantuan media pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung membosankan. Jarang dijumpai keaktifan belajar seperti berdiskusi, atau melakukan percobaan. Secara sederhana situasi pengajaran demikian dapat dikatakan dengan konvensional (duduk, mendengar, mencatat dan menghafalkan). Siswa bukanlah seperti botol kosong yang hanya butuh diisi dengan muatan-muatan informasi saja yang dianggap perlu oleh guru, bahkan setiap siswa sudah memiliki pemikirannya sendiri yang diperoleh melalui pengalaman pribadi. Hal itu dapat menjadikan siswa pasif di dalam kelas dan hanya menyaksikan ceramah dari guru di depan kelas hal tersebut mengakibatkan siswa juga akan memiliki kelemahan dan kondisi belajar yang tidak seimbang. Kenyataan itu juga akan berpengaruh terhadap menurunnya prestasi belajar siswa. Kendala yang lain juga sejalan berdasarkan hasil penelitian Soewarno, dkk tahun 2016 yang menyatakan bahwa diperoleh tiga aspek kendala yang dihadapi yaitu siswa, guru dan fasilitas. Dilihat dari segi siswanya, berbagai gaya belajar siswa sangat mempengaruhi, sebagai contoh ada siswa yang hanya bisa belajar menggunakan visual sehingga jika guru menggunakan media pembelajaran audio siswa itu akan menjadi pasif. Latar belakang kemampuan gaya belajar siswa yang berbeda itulah yang menjadi kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dan sebaiknya media efektif digunakan apabila tidak tergantung pada kemampuan anak. Kendala lain diperoleh dari aspek guru yaitu guru yang tidak bisa mengoperasikan komputer dengan baik. Sedangkan menurut penelitian Hanif Gunawan, dkk tahun 2013, sampai saat ini banyak guru yang tidak bisa mengoperasikan komputer bahkan belum pernah memegangnya sama sekali. Permasalahan selanjutnya terdapat pada hasil penelitian Suci Zakiah Dewi, dkk tahun 2018, pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi masih relatif mahal, program dalam komputer belum menyediakan dan kurang memperhitungkan pemikiran kreatif siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa, dan kurangnya interaksi dari guru dan siswa secara langsung. Permasalahan selanjutnya yaitu kurangnya pemanfaat penggunaan internet sebagai sumber belajar, banyak guru masih menggunakan buku di perpustakaan sebagai sumber belajar. Jadi, terdapat beberapa hambatan sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran dengan maksimal.

Dalam penyampaian materi pembelajaran diperlukan model dan alternatif baru salah satunya dengan sisipan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan upaya dalam meningkatkan hasil belajar juga berjalan dengan baik. Maka peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya mendidik dan mengusahakan hasil belajar siswa yang tinggi, namun guru juga bertugas untuk mengasah keterampilan dan sikap siswa. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mengasah keterampilan siswa, tak hanya itu media pembelajaran itu dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dengan bantuan media bisa meningkatkan minat belajar siswa sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik, 2002 yang mengemukakan bahwa guru tidak hanya bertanggung jawab terhadap aspek pengetahuan tetapi juga terhadap aspek keterampilan dan mendidik kepribadian anak misalnya mendidik dalam disiplin, tanggung jawab dan kemandirian (sikap dan kepribadian siswa). Abdul Majid, 2011 juga berpendapat bahwa kunci keberhasilan dari pendidikan salah satunya adalah faktor guru, guru

bertanggung jawab sepenuhnya terhadap manajemen kelas, dan juga guru harus memotivasi siswa untuk mau melaksanakan kegiatan di kelas dan mendorong siswa untuk aktif di dalam kelas. H.M. Arifin, 2000 menguatkan dan berpendapat bahwa keterampilan guru dalam mengajar merupakan faktor terbesar yang andil dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan dengan adanya pembelajaran inovatif mendorong siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan terampil dalam setiap pemecahan permasalahan dalam pembelajaran. Dampak adanya inovasi pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang komunikatif dan kolaboratif dalam membangun pikiran dan ide secara jelas dan efektif.

Merujuk dari kajian teori dan kajian hasil penelitian diatas, dalam inovasi pembelajaran siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu membangun dan mengkonsepkan pemikirannya sendiri yang akan berkaitan dengan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran penting agar siswa yang notabene fasih menggunakan teknologi tidak cepat merasa bosan ketika guru menyampaikan materi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulisan jurnal ini terfokuskan pada keefektifan pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, dan juga implementasi pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Lalu ada beberapa pertanyaan yang akan dijawab dalam jurnal ini diantaranya bagaimana pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan di sekolah? Dan apakah dengan pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa?

METODE

Pada penelitian ini menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan desain Meta Analisis. Meta analisis adalah penelitian dengan merangkum data penelitian, mereview dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa meta analisis merupakan suatu teknik statistika untuk menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel-artikel pada jurnal online, dengan bantuan *Google Scholar* dengan penulisan kata kunci "Penelitian Tindakan Kelas", "Pembelajaran Berbasis Teknologi", "Hasil Belajar" dan "Pemanfaatan Media Pembelajaran". Dari penelusuran menggunakan kata kunci diatas diperoleh berbagai macam artikel. Dari artikel itu, dipilih yang memenuhi kriteria yaitu pembahasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan sata sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diterapkan di sekolah dasar. Sehingga terpilih 17 artikel yang memenuhi kriteria. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan selisih skor nilai sebelum penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan skor nilai sesudah penerapannya. Setelah itu, skor sesudah akan dibagi dengan skor sesudah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 17 artikel yang memenuhi kriteria, diambil 7 artikel yang akan dianalisis dan dikaji dalam jurnal ini. Ketujuh artikel tersebut antara lain:

Tabel 1. Artikel-Artikel Bahan Meta Analisis

NO	PENULIS	JUDUL PENELITIAN
1.	Dian Febriana (2013)	Penggunaan Media <i>Flash Player</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar
2.	Ratna Khairunnisa (2017)	Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikatif (TIK) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III B SDN 005 Awang Long Samarinda

NO	PENULIS	JUDUL PENELITIAN
3.	Rifa'atul Mahmudah (2015)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Movie Maker</i> di Sekolah Dasar
4.	Reza Syehma Bahtiar (2013)	Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar
5.	Citra Roisa (2013)	Penerapan Strategi <i>Mind Map</i> Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
6.	Nova Mayasari dkk (2019)	Peranan Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> Berbantu Media <i>Audio Visual</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS
7.	Wahyu Bagja Sulfemi dkk (2018)	Penggunaan Metode Demontrasi dan Media <i>Audio Visual</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS

Dari 10 artikel tidak dipilih karena pada jurnal tersebut tidak memuat pengaruh hasil belajar siswa dan ada beberapa jurnal yang tidak diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar. Dari 7 artikel hasil peneliti masih sangat luas sehingga perlu dikaji ulang untuk mendapat intisari dari jurnal. Hasil analisis artikel akan dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar sebagai pengaruh pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

NO	JUDUL PENELITIAN	PENULIS	PENINGKATAN HASIL BELAJAR			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
1.	Penggunaan Media <i>Flash Player</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	Dian Febriana (2013)	71,03	83,46	12,43	18
2.	Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunasik (TIK) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III B SDN 005 Awang Long Samarinda	Ratna Khairunnisa (2017)	65	79,10	14,10	22
3.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Movie Maker</i> di Sekolah Dasar	Rifa'atul Mahmudah (2015)	70	93,33	23,33	33
4.	Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Reza Syehma Bahtiar (2013)	70,44	90,83	20,39	29
5.	Penerapan Strategi <i>Mind Map</i> Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Citra Roisa (2013)	67,29	75,94	8,65	13
6.	Peranan Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> Berbantu Media <i>Audio Visual</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	Nova Mayasari dkk (2019)	57,07	86,72	29,65	52
7.	Penggunaan Metode Demontrasi dan Media <i>Audio</i>	Wahyu Bagja	65,5	82,3	16,8	26

NO	JUDUL PENELITIAN	PENULIS	PENINGKATAN HASIL BELAJAR			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
	<i>Visual</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS	Sulfemi dkk (2018)				
	Pemanfaatan pembelajaran teknologi	inovasi berbasis	66,618	84,525	17,91	27,57

Dari tabel hasil penelitian diatas, semua proses pembelajaran yang menggunakan penerapan media berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar, dari yang terendah 13% sampai yang tertinggi 52% dengan rata-rata 27,57%. Hasil penelitian dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi ini meningkatkan minat belajar siswa, ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berhubungan dengan hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Watters dan Diezmann (2007) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar ilmu pengetahuan dengan memberikan efek visual dan verbal. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga berdampak pada kekreativitasan siswa sehingga pendapat para peneliti dan para ahli yang sudah disebutkan di bagian pendahuluan dapat terjawab. Dari tinjauan hasil penelitian dan beberapa tinjauan pustaka yang dilakukan, kekreativitasan siswa. Dari tabel diatas, dapat membuktikan pernyataan dari Azhar (2002) yang mengatakan bahwa ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran diantaranya adalah dengan penggunaan media dapat memperluas pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa, dengan penggunaan media akan adanya proses interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan tempat mereka belajar, penggunaan media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, penggunaan media juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, dengan penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, serius dan sesuai dengan keinginan mereka, media dapat menciptakan keinginan dan minat baru, media dapat mengawasi kecepatan belajar siswa dan memberikan pengalaman yang utuh kepada anak dari hal yang abstrak sampai ke hal yang konkret. Berdasarkan hasil penelitian dan didukung pendapat dari beberapa ahli, dapat dilihat bahwa setiap penelitian memperoleh hasil nilai peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis teknologi berbeda-beda. Penulis menganalisis ada beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan hasil dari para peneliti tersebut, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri seperti tidak ada motivasi, minat serta dukungan. Faktor eksternalnya adalah faktor dari luar diri siswa, seperti dukungan dari sekolah, dari guru, dan bahkan dari orang tua. Selanjutnya yang mempengaruhi hasil penelitian adalah latar belakang tempat penelitian sehingga mempengaruhi hasil karena perbedaan daerah. Perbedaan tingkat kemampuan siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi terbilang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun ada kendala-kendala yang dihadapi yang terkait dengan fasilitas yang tersedia, namun dari tabel hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus meningkatkan motivasi dan minat siswa terlebih dahulu. Melalui pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis IT, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Namun dalam penerapan media pembelajaran berbasis IT, guru juga harus mempertimbangkan beberapa kendala yang akan dihadapi. Pelatihan terhadap guru juga sebaiknya diadakan rutin agar pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran juga dapat maksimal.

SIMPULAN

Pemanfaatan inovasi pembelajaran media interaktif berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil meta analisis menunjukkan bahwa mampu

meningkatkan hasil belajar siswa yang terendah 13% sampai yang tertinggi 52% dengan rata-rata 27,57%. Bagi penelitian lebih lanjut supaya bisa menggunakan lebih banyak artikel yang terkait atau sumber lainnya. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya peneliti dapat lebih ketat menyeleksi hasil penelitian yang akan digunakan dalam penelitian meta analisis serta perlu penggunaan metode statistik agar hasil meta analisis dapat diperoleh dengan hasil yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77-89.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>
- Ahmadi, F., Witanto Y., Ratnaningrum I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/12368>
- Bahtiar, R. S., Supriyono. (2013). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-10
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3147/1840>
- Damayanti, Ida. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2(3), 1-12
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/12169/4603>
- Dewi, S. Z., Hilman. I. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 49-53
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/15100>
- Gunawan, Hanif dkk. (2013). Pengelolaan Kelas Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan Kota Pontianak. *Jurnal tesis PMIS-UNTAN-PSIAN*. 1-20.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpmis/article/view/2293>
- Halidi, H. M., Husain S.N., Sehana S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 53-60
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/MitraSains/article/view/4153>
- Hikmawati, C. R., Suprayitno. (2013). Penerapan Strategi Mind Map Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-11
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2945/1708>
- Indriati, D. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 192-197
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2138/2239>
- Khairunisa, R. (2017). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III B SDN 005 Awan Long Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*. 2(1): 100-107.
<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/95/55>
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 773-780.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/4827>
- Lestari, D. F., Gregorius. J. (2013). Penggunaan Media Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-9

- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2952/1715>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) di SDN RRI Cisalak. *Jurnal SAP*, 3(2), 137-142.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/3033>
- Mayasari, N., Sulfemi W. B. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53-68
<http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/235>
- Normawati, N. (2016). Pemanfaatan Komputer Dalam Pembelajaran di SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 23, 239-250.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/3209>
- Nupita, E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-9
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2979/1729>
- Rohmah, I. A dkk. (2018). Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Sub-subtema untuk Meningkatkan Kebermaknaan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(3), 206-215
- Sa'adah, M., Mawardi. (2019). Peningkatan Kebermaknaan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Alternatif Berbasis Projek Pada Siswa Kelas 5. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 1-14.
<https://www.neliti.com/publications/266978/peningkatan-kebermaknaan-dan-hasil-belajar-siswa-melalui-desain-pembelajaran-tem>
- Sole, F. B. dkk. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 2(1), 10-18.
<https://e-journal.litpam.org/index.php/e-Saintika/article/view/79>
- Sulfemi, W. B., Nurhasanah. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151-158
<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/229/144>
- Prayandari, Ni Made dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1)
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3011/2495>
- Puspita, Ari Metalin Ika dkk. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Buku teks Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(10), 1880-1883.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6882/3054>
- Wahyudin dkk. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6, 58-62
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPF1/article/view/1105/1016>