

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas VII di SMP Negeri 2 Ciledug

Andri

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ciledug. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental design) dengan desain faktorial 2×2 . Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VII sebanyak 224 siswa, dengan sampel 64 siswa yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Hasil analisis menggunakan ANAVA dua jalur menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai $F_{hitung} = 13,24 > F_{tabel} = 3,28$; (2) terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai $F_{hitung} = 29,19 > F_{tabel} = 3,28$; dan (3) tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar TIK siswa, dengan $F_{hitung} = 0,304 < F_{tabel} = 3,28$. Hasil uji lanjutan (Paired Sample T-test) menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ yang menegaskan perbedaan signifikan antara kelompok perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terbukti lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan hasil belajar TIK, serta motivasi belajar tinggi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, Quizizz, motivasi belajar, hasil belajar, TIK

Abstract

This study aims to determine the effect of the Quizizz learning media and learning motivation on the learning outcomes of Information and Communication Technology (ICT) among seventh-grade students at SMP Negeri 2 Ciledug. The research employed a quasi-experimental method with a 2×2 factorial design. The population consisted of 224 students, and 64 students were selected randomly as samples. The research instruments included a learning achievement test and a learning motivation questionnaire. Data analysis using two-way ANOVA revealed that: (1) there was a significant effect of learning media on students' learning outcomes, with $F_{count} = 13.24 > F_{table} = 3.28$; (2) there was a significant effect of learning motivation on learning outcomes, with $F_{count} = 29.19 > F_{table} = 3.28$; and (3) there was no significant interaction between learning media and learning motivation on ICT learning outcomes, with $F_{count} = 0.304 < F_{table} = 3.28$. The follow-up test (Paired Sample T-test) showed a significance value of $p = 0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between groups. Therefore, the use of the interactive Quizizz learning media proved to be more effective than conventional media in improving ICT learning outcomes, and high learning motivation contributed positively to students' academic achievement.

Keywords: learning media, Quizizz, learning motivation, learning outcomes, ICT

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang selalu mengalami dinamika perkembangan sesuai dengan tuntutan wawasan dunia. Kehidupan manusia selalu mengalami perubahan, hal ini dikarenakan budaya dan ilmu pengetahuan yang selalu berkembang, oleh karena itu perkembangan pendidikan haruslah terjadi. Dalam menghadapi perkembangan tersebut, meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global adalah langkah yang harus dilakukan oleh suatu negara.

Pendidikan menjadi tongkat strategis dalam pembangunan suatu negara, hal ini dikarenakan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dari segala aspek, seperti dalam aspek spiritual, aspek sosial, aspek intelektual, dan kemampuan profesional seseorang. Upaya tersebut ditempuh dengan penyelenggaraan pendidikan yang berprestasi serta efektif dan efisien, sehingga para peserta didik dapat secara sadar bereaksi terhadap permasalahan yang ada di dalam kehidupan dan menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Tujuan pendidikan adalah mendidik siswa sedemikian rupa dengan mengharapkan terjadinya perubahan yang positif dalam kehidupannya, perubahan ini meliputi perubahan intelek, sikap, moral, serta hubungan sosial dalam bernegara, sehingga pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila aspek tersebut terpenuhi. Adapun tujuan pendidikan nasional yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Pemeringkatan pendidikan dunia tersebut, tidak lepas dari penilaian tentang hasil belajar, Indonesia saat ini sedang mengalami masalah dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya hasil belajar. Hal ini mencerminkan proses pendidikan dan pembelajaran yang ada di Indonesia belum dapat dikatakan berhasil. Permasalahan ini haruslah ditanggapi serius oleh setiap elemen negara Indonesia, baik pemerintahan sampai masyarakat.

Jakarta merupakan ibukota negara, pendidikan di daerah tersebut menjadi salah satu panutan bagi daerah lain di Indonesia. Didukung dengan fasilitas yang menunjang serta kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi, menjadikan Jakarta salah satu daerah yang diminati dalam menimba ilmu, namun kembali lagi hasil belajar menjadi indikator penting dalam melihat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar ditentukan oleh nilai akademik yang dicapai oleh siswa, sehingga masalah hasil belajar siswa menjadi masalah yang tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan yang selalu mengalami perkembangan menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Strategi serta media pembelajaran yang digunakan harus lebih baik dari sebelumnya. Seiring terus berkembangnya pendidikan, teknologi juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan teknologi tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh guru dan murid, sehingga dapat menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pendidikan yang diselenggarakan di sekolah merupakan pendidikan formal yang menyuguhkan sebuah sistem pendidikan yang di dalamnya terdapat suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di laksanakan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang menitik beratkan pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan ekonomi saat ini berada pada posisi yang sangat penting, hal ini dikarenakan ilmu ekonomi sangat

melekat dengan kehidupan masyarakat, sehingga menjadikan pendidikan ekonomi menjadi ilmu yang tidak dapat dipisahkan pada pendidikan formal.

Dapat kita jumpai, saat ini masih banyak siswa yang kurang tertarik mempelajari materi pelajaran karena penyajiannya kurang dapat memberikan stimulus terhadap siswa. Hal ini akan berdampak pada tujuan pembelajaran karena siswa dalam proses pembelajaran cepat merasa bosan dan mengantuk. Untuk menghindari gejala tersebut guru sebagai pendidik haruslah mampu untuk meramu materi pelajaran sedemikian rupa agar tampak menarik, sehingga siswa dapat terangsang dan tertantang untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.

Daryanto mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai salah satu instrument dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, pembelajaran yang bersifat komunikatif tidak akan terselenggara dengan optimal. Pada dasarnya penggunaan media ditujukan untuk merangsang siswa dalam pembelajaran ilmu ekonomi, terkhusus untuk siswa yang menilai pembelajaran tersebut membosankan, sehingga untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara memilih dan menggunakan media yang menarik yang merangsang minat peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Teknologi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat, smartphone dan laptop merupakan contoh teknologi yang mengalami perkembangan dalam penggunaannya, penggunaan ponsel pintar (smartphone) serta laptop di dunia pendidikan sudah menjadi lumrah saat ini. Penggunaan teknologi ini sudah banyak diterapkan di berbagai sekolah, bahkan dengan merebaknya aplikasi-aplikasi pembelajaran menjadikan belajar semakin efektif dan efisien. Dalam hal ini teknologi tersebut digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Motivasi merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Motivasi sangat penting, hal ini dikarenakan motivasi menjadi dorongan atau hasrat seseorang untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya, sehingga ketika seseorang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar maka, dorongan dalam dirinya akan menciptakan suasana semangat dalam belajar yang akan berdampak pada hasil belajar.

Dalam kegiatan observasi, ditemukan sejumlah masalah yang dihadapi dalam proses kegiatan belajar mengajar pada kelas VII yang terbagi dalam 7 kelas dengan masing-masing kelas 32 siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pelajaran ekonomi adalah 78, berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat sekurangnya 42% siswa yang tidak mencapai nilai KKM, hal tersebut memperlihatkan bahwa, terjadi masalah yang harus ditangani dengan serius oleh guru mengenai proses pembelajaran yang berujung pada masalah hasil belajar. Temuan masalah selanjutnya adalah media pembelajaran yang kurang merangsang siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang masih banyak membuat aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran serta banyaknya siswa yang mengantuk karena merasa bosan dalam pembelajaran. Masalah selanjutnya adalah waktu yang diberikan dalam pembelajaran dalam sekali pertemuan dirasa kurang untuk menjelaskan materi yang diberikan, sehingga membuat ritme mengajar oleh guru yang tidak stabil. Suasana kelas yang pasif menjadikan semangat belajar para siswa terlihat tidak termotivasi, hal tersebut dapat membawa dampak yang buruk terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti untuk mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas VII di SMP Negeri 2 Ciledug”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kebutuhan utama manusia yang berfungsi sebagai proses pencerdasan dan perubahan perilaku menuju arah yang lebih baik. Menurut berbagai ahli seperti Skinner, Gagne, Withrington, Crow and Crow, Hilgard, Morgan, Santrock, Piaget, Burton, Slameto, Winkel, dan Hamalik, belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terjadi karena adanya pengalaman serta interaksi aktif dengan lingkungan. Belajar bukan merupakan tujuan akhir, melainkan suatu proses yang menghasilkan perubahan yang relatif menetap. Hasil belajar sendiri merupakan segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dan merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Agung dan Purwanto, hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Taurina menambahkan bahwa hasil belajar menggambarkan apa yang diketahui, dipahami, dan dapat dilakukan siswa setelah proses belajar. Hamalik memandang hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya, Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang muncul setelah siswa mengalami proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan positif yang dicapai siswa setelah melalui proses interaksi pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku ke arah yang lebih baik.

2.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan dasar yang digunakan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, prinsip-prinsip belajar meliputi perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

- a. Perhatian dan Motivasi yaitu Proses belajar tidak akan terjadi tanpa perhatian siswa. Perhatian muncul jika siswa merasa bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhannya.
- b. Keaktifan yaitu Siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Menurut teori kognitif, belajar merupakan proses aktif dalam mengolah informasi, bukan sekadar menerima.
- c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman – Belajar akan efektif jika dilakukan melalui pengalaman langsung, baik secara individu maupun kelompok, misalnya dengan pemecahan masalah.
- d. Pengulangan – Pengulangan diperlukan untuk memperkuat kemampuan mengingat dan memahami, seperti pisau yang semakin tajam jika sering diasah.
- e. Tantangan – Tantangan diperlukan untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar agar siswa terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik.
- f. Balikan dan Penguatan – Siswa perlu mengetahui hasil dari proses belajarnya. Umpan balik positif meningkatkan motivasi, sedangkan penguatan membantu siswa memahami materi secara benar.
- g. Perbedaan Individual – Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi kepribadian maupun kemampuan, sehingga guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran agar hasil belajar optimal.

Dengan memahami prinsip-prinsip ini, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

2.3 Indikator Hasil Belajar

Allen dan Friedman dalam jurnal Asgari Menekankan tiga aspek penting dari hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan perilaku dalam rangka mempersiapkan siswa untuk lingkungan pekerjaan dan kehidupan profesional mereka. Hasil belajar terdiri dari beberapa indikator, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, ranah kognitif dalam penilaian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kearah yang lebih baik.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Dimiyati 2017)

a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/tingkat yakni:

1. Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
2. Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
3. Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara). Secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4. Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
5. Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek Afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi.

c. Aspek Psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motoric, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi non verbal, dan kemampuan berbicara.

2.4 Indikator Hasil Belajar

Allen dan Friedman dalam jurnal Asgari Menekankan tiga aspek penting dari hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan perilaku dalam rangka mempersiapkan siswa untuk lingkungan pekerjaan dan kehidupan profesional mereka. Hasil belajar terdiri dari beberapa indikator, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, ranah kognitif dalam penilaian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kearah yang lebih baik.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Dimiyati 2017)

a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

1. Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
2. Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa iamemahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
3. Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara). Secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4. Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
5. Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidikdituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek Afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi.

c. Aspek Psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motoric, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi non verbal, dan kemampuan berbicara.

2.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang membantu penyampaian pesan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut berbagai ahli seperti Indriyani dan Pipih, Gerlach dan Ely, AECT, serta Gagne, media adalah segala bentuk alat, manusia, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media juga mencakup segala bentuk komunikasi cetak maupun audiovisual yang memberikan stimulus belajar bagi siswa.

Guru berperan bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Menurut Corey, Dimiyati & Mudjiono, serta Isjoni, pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sistematis agar siswa dapat belajar aktif melalui penyediaan sumber belajar. Rusman menegaskan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang saling berhubungan, sedangkan Mukhtar dan Martinis Yamin menambahkan bahwa proses pembelajaran harus sesuai antara rencana guru dan hasil belajar siswa. Knirk dan Gustafson juga menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat fisik atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan pesan, merangsang perhatian dan motivasi siswa, serta memperjelas makna materi yang diajarkan. Menurut Cecep & Bambang serta Briggs, media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan dan mendorong siswa untuk aktif belajar. Azhar Arsyad serta Ibrahim & Nana Syaodih menambahkan bahwa media pembelajaran digunakan dalam interaksi guru-siswa untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, dan mengatur kondisi emosional siswa.

Menurut Oyedele et al. dan Hamalik Oemar, penggunaan media yang tepat lebih efektif dibandingkan penjelasan verbal yang panjang karena membantu pemahaman siswa dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting sebagai komponen utama dalam proses komunikasi pendidikan. Tanpa media, kegiatan belajar mengajar akan sulit berlangsung secara optimal.

Secara sintesis, media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran dengan tujuan membantu siswa memahami materi, menciptakan suasana belajar yang efektif, serta meningkatkan hasil belajar melalui komunikasi yang lebih jelas dan menarik.

2.5 Mata Pelajaran TIK

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan gabungan antara dua bidang utama, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan alat bantu, manipulasi, serta pengelolaan informasi, sedangkan teknologi komunikasi berhubungan dengan proses pemindahan data antarperangkat. Dengan demikian, TIK menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling melengkapi dalam pengelolaan dan penyebaran informasi. Dalam konteks pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama

(SMP), standar isi mata pelajaran TIK mencakup tiga aspek penting, yaitu konsep, pengetahuan, dan operasi dasar; pengolahan informasi untuk produktivitas; serta pemecahan masalah, eksplorasi, dan komunikasi. Melalui ketiga aspek tersebut, siswa diharapkan mampu memahami dasar-dasar komputer dan etika penggunaan teknologi, mengoperasikan perangkat lunak dan jaringan, serta menerapkan keterampilan TIK dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran TIK bertujuan untuk membekali siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memanfaatkannya secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.

2.6 Pembelajaran TIK

Pembelajaran TIK memiliki visi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab. Siswa diarahkan untuk memanfaatkan TIK dalam mencari, mengelola, dan menganalisis informasi yang relevan dengan kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari. Proses pembelajaran TIK menekankan pada pengembangan sikap inisiatif, eksplorasi mandiri, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang terus berkembang. Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting dalam memilih metode pembelajaran yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa, seperti metode demonstrasi, praktik langsung, dan proyek kolaboratif. Teknologi sendiri berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sekaligus sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, TIK juga berfungsi sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, alat manajemen sekolah, dan sarana administrasi. Dengan demikian, penerapan TIK dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang modern dan relevan dengan tuntutan zaman.

2.7 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut berbagai ahli, motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan psikologis yang menimbulkan semangat, mengarahkan perilaku, serta mempertahankan usaha seseorang dalam mencapai tujuan belajar. McDonald mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan dorongan untuk bertindak, sedangkan Sardiman menyatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak yang menimbulkan, menjaga, dan mengarahkan kegiatan belajar. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan psikologis yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar siswa agar mampu mencapai hasil yang diinginkan. Siswa dengan motivasi tinggi akan cenderung lebih tekun, aktif, dan antusias dalam belajar, sedangkan siswa dengan motivasi rendah akan menunjukkan sikap pasif dan kurang bersemangat terhadap proses pembelajaran.

2.4 Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses belajar, karena menjadi pendorong utama bagi siswa untuk berbuat dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman, motivasi memiliki tiga fungsi utama, yaitu mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi tindakan. Motivasi berperan sebagai penggerak utama yang membuat siswa mau belajar, memberikan arah terhadap kegiatan belajar agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, serta membantu siswa menentukan tindakan yang bermanfaat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam konteks pembelajaran, motivasi dapat menumbuhkan minat, mengubah sikap, dan meningkatkan ketekunan siswa dalam menghadapi tantangan belajar. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui berbagai pendekatan yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat, konsisten, dan berusaha mencapai prestasi terbaiknya.

2.5 Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar mencerminkan sejauh mana siswa memiliki dorongan dan semangat dalam kegiatan belajar. Menurut Hamazah, indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu, Keller mengemukakan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) sebagai ukuran motivasi belajar yang efektif. Siswa yang menunjukkan perhatian tinggi terhadap pelajaran, merasa materi relevan dengan kehidupannya, memiliki kepercayaan diri dalam belajar, dan merasa puas atas hasil yang dicapai, dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi. Siswa yang termotivasi akan belajar secara mandiri, menunjukkan minat terhadap pelajaran, ulet menghadapi kesulitan, dan senang memecahkan masalah. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung mudah menyerah dan membutuhkan dorongan dari luar. Oleh karena itu, guru perlu memahami indikator motivasi belajar agar dapat memberikan dukungan dan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa secara optimal.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan **metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif**. Pendekatan ini menekankan pada objektivitas data dan pemisahan yang jelas antara peneliti dengan objek penelitian. Jenis eksperimen yang digunakan adalah **Quasi Experimental Design** atau **eksperimen semu**, yang melibatkan dua kelompok, yaitu **kelompok eksperimen** dan **kelompok kontrol**.

Desain ini dipilih karena tidak semua variabel dapat dikontrol secara ketat oleh peneliti, namun tetap memungkinkan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis TIK) dan hasil belajar TIK.

Variabel dalam penelitian terdiri dari:

- **Variabel bebas (independen):** media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta media pembelajaran konvensional.

- **Variabel terikat (dependen):** hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.
- **Variabel moderator:** motivasi belajar siswa.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug yang berjumlah **224 siswa**. Teknik pengambilan sampel menggunakan **random sampling**, di mana setiap unit populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel.

Prosedur pengambilan dilakukan dengan pengundian untuk menentukan **kelas eksperimen** dan **kelas kontrol**, yang kemudian dibagi lagi berdasarkan tingkat **motivasi belajar tinggi dan rendah** melalui pengisian angket.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	32
VII B	32
Jumlah	64

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), variabel penelitian adalah sifat atau nilai yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan disimpulkan. Dalam penelitian ini:

- Variabel bebas (X) adalah media interaktif animasi berbasis TIK.
- Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

Hasil belajar TIK didefinisikan sebagai pencapaian siswa setelah proses pembelajaran TIK yang meliputi kemampuan memahami konsep, menganalisis masalah, dan memberikan solusi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Secara operasional, hasil belajar diukur melalui skor tes hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan dua media yang berbeda. Penilaian mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3.5 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang menggerakkan dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan semangat dan kesungguhan dalam belajar, sementara siswa dengan motivasi rendah cenderung kurang aktif. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi antara lain keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, penghargaan, serta lingkungan belajar yang kondusif.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu:

1. Angket (Kuesioner): digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.
2. Tes hasil belajar: digunakan untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi TIK setelah perlakuan, berupa **post-test** dalam bentuk pilihan ganda.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Tes hasil belajar terdiri atas 40 soal pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban. Tes ini mengukur hasil belajar aspek kognitif pada pokok bahasan konsep dasar TIK.

3.7.2 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen motivasi belajar mengukur empat indikator utama sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Indikator	No Item (+)	No Item (-)	Total
Hasrat dan keinginan berhasil	1, 5, 9, 13, 28	18, 24, 27	8
Dorongan dan kebutuhan belajar	4, 6, 7, 23	3, 11, 15, 20	8
Penghargaan dalam belajar	8, 10, 21, 22	19, 25, 26	7
Lingkungan belajar kondusif	2, 14, 16, 17	12, 29	6

Penilaian menggunakan Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Likert

Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

Berdasarkan teori Cureton dalam Surapranata, siswa dikelompokkan menjadi 27% bermotivasi tinggi dan 27% bermotivasi rendah, sementara sisanya tidak digunakan untuk memperjelas perbedaan antar kelompok.

3.8 Uji Coba Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Validitas diuji secara logis (expert judgement) dan empiris (uji coba instrumen).

a) Validitas Tes Hasil Belajar (Point Biserial):

$$r_{pbi} = \frac{(M_p - M_t)}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Item valid jika $r_{pbi} \geq r_{tabel}$.

b) Validitas Angket Motivasi Belajar (Pearson Product Moment):

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Instrumen valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Alpha:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right)$$

Kriteria: reliabel jika $r_{11} \geq 0,70$.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas (Liliefors): Data berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$.

b) Uji Homogenitas (Barlett): Data dikatakan homogen jika $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ pada $\alpha = 0,05$.

3.9.2 Uji Hipotesis

Analisis data menggunakan ANAVA dua jalur (faktorial 2×2) dengan hipotesis:

$$\begin{array}{ll}
H_0 : \mu_{A1} = \mu_{A2} & H_1 : \mu_{A1} \neq \mu_{A2} \\
H_0 : \mu_{B1} = \mu_{B2} & H_1 : \mu_{B1} \neq \mu_{B2} \\
H_0 : \text{Int. A} \times \text{B} = 0 & H_1 : \text{Int. A} \times \text{B} \neq 0
\end{array}$$

Apabila terdapat perbedaan signifikan, dilanjutkan dengan **uji Tuckey** pada taraf $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui kelompok mana yang menunjukkan hasil belajar lebih baik.

3.9.3 Uji Beda (Paired Sample T-Test)

Untuk mengetahui perbedaan antara dua kelompok berpasangan, digunakan **uji t** dengan bantuan SPSS versi 24.

Hipotesis statistik:

$$H_0: \mu_{A1} = \mu_{A2} \text{ dan } H_0: \mu_{B1} = \mu_{B2}$$

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan), sedangkan jika $< 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat perbedaan signifikan).

4. PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ciledug dengan jumlah populasi sebanyak 224 siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran TIK. Dari populasi tersebut diambil 64 siswa sebagai sampel menggunakan teknik random sampling, yang dibagi menjadi dua kelas: kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran Quizizz) dan kelas kontrol (menggunakan media konvensional). Masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Pembagian sampel ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	32
VII B	32
Jumlah	64

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis Quizizz dan media pembelajaran konvensional, serta satu variabel moderator yaitu motivasi belajar siswa (tinggi dan rendah). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar TIK siswa setelah perlakuan. Data hasil belajar TIK diperoleh melalui tes objektif sebanyak 40 soal pilihan ganda setelah proses pembelajaran berlangsung.

Berikut deskripsi hasil belajar berdasarkan kombinasi antara media pembelajaran dan motivasi belajar:

Tabel 4.2. Rata-rata Hasil Belajar Berdasarkan Media dan Motivasi

Media Pembelajaran	Motivasi	n	$\sum X$	$\bar{X}$	SD
Quizizz (A1)	Tinggi (B1)	9	817.5	90.83	4.33
Quizizz (A1)	Rendah (B2)	9	750	83.33	2.50
Konvensional (A2)	Tinggi (B1)	9	770	85.55	4.10
Konvensional (A2)	Rendah (B2)	9	737.5	81.94	7.78

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar TIK tertinggi terdapat pada kelompok siswa bermotivasi tinggi dengan media pembelajaran Quizizz (90.83), sedangkan nilai terendah terdapat pada siswa bermotivasi rendah dengan media konvensional (81.94).

2. Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh kelompok memiliki $Lo < Lt$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Barlett dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hasil menunjukkan bahwa χ^2 hitung = 3.43 < χ^2 tabel = 7.81, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) dua jalur (2x2 Faktorial) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran, motivasi belajar, dan interaksi keduanya terhadap hasil belajar TIK.

Tabel 4.3. Hasil Analisis Varians (ANOVA) Dua Jalur

Sumber Variasi	DK	JK	KT	Fo	Ft (0.05)
Antar Kolom (Media Pembelajaran)	1	189.06	189.06	13.24	3.28
Antar Baris (Motivasi Belajar)	1	416.84	416.84	29.19	3.28
Interaksi (A × B)	1	4.34	4.34	0.304	3.28
Dalam	32	456.94	14.28	-	-
Total	35	1,067.18	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

4. Fo media pembelajaran (13.24) > Ft (3.28), artinya terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran Quizizz dan media konvensional terhadap hasil belajar TIK.
5. Fo motivasi belajar (29.19) > Ft (3.28), artinya terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar TIK.
6. Fo interaksi (0.304) < Ft (3.28), artinya tidak terdapat interaksi signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar TIK.
7. 4. Uji Lanjut (Paired Sample T-test)

Untuk memperkuat hasil ANOVA, dilakukan uji lanjutan menggunakan Paired Sample T-test dengan bantuan program SPSS versi 24.

Tabel 4.4. Hasil Uji Paired Sample T-test

Variabel	Rata-rata	SD	t hitung	Sig. hitung	α	Kesimpulan
Media Pembelajaran	3.75	4.06	4.32	0.000	0.05	Berbeda signifikan
Motivasi Belajar	6.93	5.11	6.35	0.000	0.05	Berbeda signifikan

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($p = 0.000 < 0.05$) baik pada media pembelajaran maupun motivasi belajar, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar menggunakan media Quizizz dan media konvensional, serta antara siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar TIK siswa. Hal ini disebabkan karena Quizizz menyediakan pembelajaran interaktif berbasis permainan (game-based learning) yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, yang menyatakan bahwa pengalaman

langsung dan visual dapat meningkatkan daya serap siswa. Penelitian ini juga mendukung hasil studi oleh Hasan Mahmud Halidi dkk. (2020) serta Tatan Z.M. dan Teti S. (2021) yang membuktikan bahwa media berbasis TIK meningkatkan efektivitas dan hasil belajar.

Selain itu, hasil penelitian juga membuktikan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar TIK. Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan kesungguhan dan ketekunan dalam belajar, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang menimbulkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Penelitian ini diperkuat oleh temuan Elis Warti (2021) yang menemukan korelasi kuat antara motivasi dan hasil belajar ($r = 0.974$).

Namun demikian, tidak ditemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar TIK. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar bekerja secara independen, tidak saling memengaruhi satu sama lain dalam menentukan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mussakir (2019) yang juga menyimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara kedua variabel tersebut terhadap hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz dan motivasi belajar siswa secara mandiri berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar TIK, namun tidak terdapat interaksi antara keduanya. Penggunaan media interaktif seperti Quizizz terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran TIK yang menuntut aktivitas kognitif dan partisipasi aktif siswa.

5. KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *Quizizz* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar TIK pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Quizizz* dengan media pembelajaran berbasis konvensional terhadap hasil belajar TIK pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ciledug. Artinya, hasil belajar TIK siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik dari pada hasil belajar TIK yang menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional.
2. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap hasil belajar TIK pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug. Dengan kata lain bahwa hasil belajar TIK siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik dari pada hasil belajar TIK siswa yang memiliki motivasi belajar rendah
3. Tidak terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran *Quizizz* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar TIK pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciledug. Dengan tidak ditemukannya pengaruh interaksi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dan motivasi belajar tidak secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar TIK pada kelompok siswa dengan motivasi tinggi ataupun rendah.
4. Berdasarkan data penelitian ini menunjukan secara keseluruhan media

pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis konvensional terhadap hasil belajar TIK. Dengan demikian, dapat direkomendasikan bahwa media pembelajaran *Quizizz* diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar TIK.

5. Secara keseluruhan motivasi belajar tinggi memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar rendah, hal tersebut menjadi hal yang harus diperhatikan sebelum belajar. Meningkatkan motivasi belajar sebelum memulai pelajaran sangatlah penting dan berpengaruh terhadap hasil belajar TIK.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan diatas, saran-saran yang dapat diberikan peneliti adalah:

1. Bagi para guru, terutama guru TIK disarankan dalam memberikan pembelajaran dapat memilih media pembelajaran yang benar-benar cocok sesuai dengan karakteristik materi yang akan diberikan.
2. Bagi para guru disarankan dalam melaksanakan pembelajaran mampu memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran agar memiliki motivasi belajar yang tinggi yang akan berdampak pada hasil belajar yang baik.
3. Kepada kepala sekolah disarankan agar memperbaiki fasilitas kelas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru baik teknologi maupun non teknologi dan memberikan pelatihan media pembelajaran berbasis TIK kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA