

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 8 No. 3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

Penelitian Pengaruh Media Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA Ekasakti Padang

Detman

Universitas Ekasakti, detmandetmandet@yahoo.com

*Corresponding Author

Detman

Universitas Ekasakti, detmandetmandet@yahoo.com

Abstract

Pada zaman teknologi sekarang Dalam Akademisi pendidikan diartikan sebagai salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003: pasal 1). Pengertian dari Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran, yaitu suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan keluarga, seperti cara orang tua mendidik anak, keharmonisan hubungan antara anggota keluarga, dan ekonomi akan berdampak terhadap cara belajar. Cara keluarga memahami konsep pendidikan akan berbeda prosesnya pada siswa yang keluarganya tidak memahami tentang perlunya pendidikan bagi anaknya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Faktor yang kedua adalah lingkungan sekolah, seperti metode, kurikulum, relasi guru dan siswa, siswa dan siswa, sarana dan prasarana. Faktor yang ketiga adalah lingkungan masyarakat, siswa lebih banyak menggunakan waktunya di lingkungan masyarakat setelah mereka belajar di sekolah. Kehidupan di lingkungan masyarakat turut pula mempengaruhi cara dan proses pembelajaran pada diri siswa, seperti kegiatan, teman bergaul, dan mas media. Ketiga faktor lingkungan tersebut turut pula mempengaruhi proses pembelajaran pada diri siswa. Selain lingkungan, faktor internal siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran, seperti kecerdasan, motivasi, kepribadian, dan kesempatan.

Keywords: Media, Komputer, Hasil Belajar, Ekonomi, SMA Ekasakti Padang

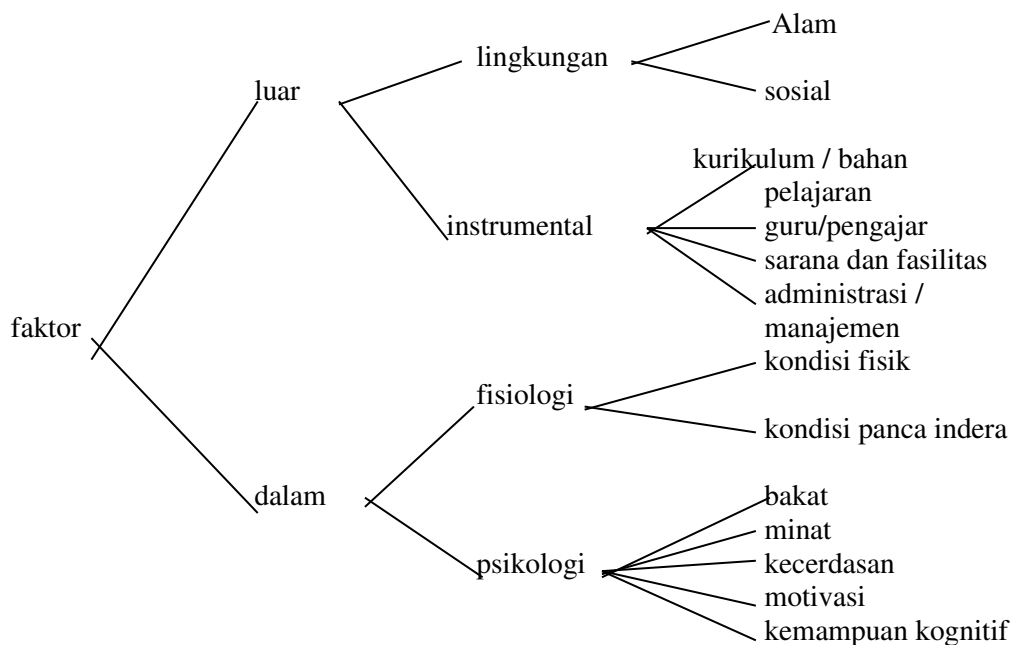
© 2024 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Hasil belajar secara umum dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan alam dan sosial. Sedangkan faktor Instrumental adalah faktor kurikulum/bahan pelajaran, guru, sarana dan fasilitas, dan administrasi/manajemen. Faktor internal terdiri dari fisiologi dan psikologi. Faktor fisiologi yaitu kondisi fisik dan panca indra. Sedangkan faktor psikologi adalah bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Proses pembelajaran dapat membuat siswa aktif apabila siswa termotivasi dalam

belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat siswa aktif, antara lain penerapan metode dan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan dan sedang disajikan guru, sehingga hasil belajar meningkat. M. Ngalim Purwanto (2010: 107) mengikhtisarkan hasil belajar pada setiap orang, dengan gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Media adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Sebagai media dalam pembelajaran tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang bervariasi, berdaya guna, relevan dengan materi pembelajaran apalagi didesain oleh seorang guru yang profesional tentunya akan berpengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar. Media yang bermanfaat adalah yang mampu menarik minat dan motivasi siswa pada materi pembelajaran, mampu memfokuskan perhatian siswa pada proses pembelajaran yang

berlangsung. Media yang baik adalah media yang mampu merangsang panca indra siswa, semakin banyak panca indra yang digunakan siswa dalam pembelajaran maka semakin aktif siswa tersebut, dengan belajar aktif akan membuat hasil belajar tercapai.

Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer, Google dan lain-lain segera dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada

hakikatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Penggunaan media berbasis komputer ini harus ditunjang pula oleh sarana dan prasarana, seperti : Laptop, LCD, ketersediaan listrik, Sinyal dan yang sangat penting lagi adalah kompetensi guru sebagai operator, fasilitator, dan desainer. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media berbasis komputer dalam pembelajaran IPS Ekonomi dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas siswa, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peserta didik memiliki karakteristik yang heterogen. Siswa berbeda dalam cara belajar dan menerima pembelajaran. Sebagian siswa ada yang sudah memahami materi pembelajaran hanya dengan keterangan guru saja, ada pula yang memahaminya bila guru menggunakan media. Siswa belajar menggunakan panca indranya, semakin banyak panca indra yang digunakan maka semakin baik proses pembelajaran tersebut. Siswa berbeda pula dari bakat, minat dan kecerdasannya. Siswa yang berbakat seni akan mudah menerima pelajaran kesenian yang diajarkan oleh gurunya, namun akan mengalami kesulitan bagi siswa yang tidak memiliki bakat seni. Siswa yang memiliki kecerdasan bahasa akan mudah menerima pelajaran bahasa, namun siswa yang tidak memiliki kecerdasan bahasa akan mengalami masalah dalam menerima pelajaran bahasa tersebut, dan seterusnya. Kesulitan-kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Motivasi merupakan kekuatan mental pada diri siswa yang mendorong terjadinya proses belajar. Kekuatan mental itu berupa keinginan untuk belajar yang muncul bila siswa sudah berminat atau tertarik dalam pembelajaran tersebut. Motivasi merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Siswa akan belajar dengan aktif dan baik bila motivasi belajarnya juga baik. Motivasi belajar pada diri siswa semestinya harus mampu dimunculkan oleh guru, karena tugas guru membuat siswa belajar sampai berhasil. Tantangan profesional guru justru terletak pada “mengubah” siswa tak berminat menjadi

bersemangat belajar. mengubah siswa cerdas yang acuh tak acuh menjadi lebih bersemangat belajar. Untuk memotivasi siswa salah satunya adalah penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran. Bila siswa termotivasi dalam pembelajaran maka hasil belajar akan tercapai.

Pembelajaran IPS Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD, SMP/MTs/SMA dan Perguruan Tinggi. IPS Ekonomi mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMA pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Pada saat sekarang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS Ekonomi dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (BSNP, 2007).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai hasil pembaharuan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dan kelas merdeka tersebut juga menghendaki, bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta tapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS SMA memuat pembelajaran IPS Ekonomi yang semestinya diminati oleh siswa karena sangat berperan dimasa sekarang dan kehidupan mereka di masa yang akan datang, terutama dalam menghadapi era globalisasi. Kenyataannya di lapangan pembelajaran IPS Ekonomi di Sekolah Menengah Pertama merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi siswa juga oleh sebagian guru.

Materi dengan penyampaian metode yang tidak variatif, penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan, dan jauh dari multimedia membuat pembelajaran IPS Ekonomi monoton dan terasa membosankan. Materi yang berkembang setiap saat dan pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan membuat guru kesulitan dalam mentransformasikan materi pembelajaran kepada siswa.

Pada zaman terdahulu guru mata pelajaran IPS Ekonomi SMA mengajar dominan dengan metode ceramah, mencatat, menghafal, dan mengerjakan latihan yang ada di buku. Kegiatan belajar seperti ini cenderung membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran jadi kurang bermakna dan kurang terciptanya pengalaman belajar dalam proses pembelajaran tersebut. Swkarang kemampuan guru dalam menggunakan multimedia turut pula mempengaruhi pembelajaran IPS Ekonomi dengan gesitnya siswa dalam melaksanakan tugas dan media-media pembelajaran seperti gugel.

Hasil pengamatan peneliti terhadap pembelajaran IPS Ekonomi di SMA Ekasakti selama ini kurang berhasil dan kurang memuaskan, walaupun guru telah mengupayakan berbagai metode dan media, seperti: peta, peta buta, peta tematis, model, bagan, dan metode yang bervariasi, mulai dari ceramah, kolaboratif, sampai bermain peran tidak membuat hasil belajar sesuai dengan harapan. Semestinya pembelajaran IPS Ekonomi di SMA itu menyenangkan, selalu ditunggu kehadirannya, membuat siswa termotivasi, kreatif, aktif, dan pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar IPS Ekonomi.

Sebagai dasar peneliti untuk mengadakan penelitian terhadap pembelajaran IPS Ekonomi di SMA Ekasakti Padang penulis telah melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran IPS di kelas X dan XI dan XII SMA di SMA Ekasakti Padang. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS di SMA Ekasakti Padang menurut peneliti harus disesuaikan dengan kondisi sekolah yang merupakan rintisan internasional dan memiliki sarana prasarana pembelajaran cukup baik dari sekolah yang ada di kota Padang, yang merupakan ibukota kota Padang.

Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan mempertimbang kan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas kompetensi, serta kemampuan sumber daya pendukung meliputi warga sekolah, sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan

pembelajaran. Satuan Pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal (BSNP, 2007). Keterbatasan kekuatan aspek pendukung dan rendahnya hasil belajar membuat sekolah di SMA Ekasakti menetapkan KKM pada kelas X 76, kelas XI dan XII 78. Guru merupakan aspek pendukung yang harus memiliki kompetensi dalam menggunakan multimedia yang tersedia.

Sebagai gambaran kurang berhasilnya pembelajaran Ekonomi di kelas X, XI dan XII. SMA Ekasakti Padang, dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa sebelum diremedial pada semester II. 2024/2025 .

Tabel 1. Daftar Nilai Rata-rata Ulangan Harian Siswa Kelas X, XI dan VII-SMA Ekasakti Padang Pada Tahun Pelajaran 2024/2025

NO	KELAS	KKM	NILAI RATA-RATA
1	X	7,6	68,50
2	XI	7,8	77,55
3	XII	7,8	77,55

Sumber: guru bidang studi SMA Ekasakti Padang

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa hasil pembelajaran ekonomi di kelas X masih rendah, hal ini disebabkan kurang berhasilnya guru dalam memotivasi siswa akibatnya pembelajaran menjadi pasif dan tidak terjadinya proses pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah dipaparkan, maka peneliti yang ingin turun ke SMA Ekasakti Padang untuk mengkaji atau meneliti pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar dengan berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, maka peneliti memandang pentingnya peranan dan pengaruh media dalam proses dan hasil belajar terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Ekonomi yang akan Peneliti teliti.

II RESEARCH METHOD

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian quasi eksperimen dipilih karena peneliti hanya mengambil kelas-kelas yang sudah ada untuk melakukan penelitian dan tidak membuat kelas baru sebagai kelas eksperimen. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media berbasis komputer dan kelas kontrol menggunakan media berbasis non komputer. Penelitian dilakukan di kelas X dan XI SMA Ekasakti Padang yakni siswa kelas, sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XII SMA Ekasakti, sebagai kelas kontrol. Penetapan jadwal penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sekolah.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, dan XI SMA Ekasakti Padang dengan jumlah siswa 15 orang dan XII dengan jumlah siswa 15 orang berjumlah 30 orang. Sampelnya dipilih dengan cara *purposive Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak sederhana. Dari pengacakan yang dilakukan peneliti, maka diperoleh siswa kelas XII sebagai kelas eksperimen dan kelas XI sebagai kelas kontrol.

3. Definisi Operasional

Untuk tidak terjadinya perbedaan pendapat terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dikemukakan definisi operasional dari istilah-istilah tersebut:

1. Hasil belajar adalah skor yang didapat siswa SMA Ekasakti Padang dari test objektif yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan urutan materi pembelajaran yang diberikan.
2. Media berbasis komputer adalah media yang digunakan guru untuk mempresentasikan materi pembelajaran dan membuat siswa aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran.
3. Media non komputer adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran selain media komputer.
4. Pengetahuan awal siswa adalah kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa SMA Ekasakti Padang sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Pengetahuan awal yang

dimiliki oleh siswa ini diperoleh dari penguasaan siswa terhadap materi sebelumnya atau materi yang relevan dengan materi yang akan disajikan.

4. Desain Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini didesain untuk mempresentasi materi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dan media berbasis non komputer. Pada pelaksanaan tindakan di lapangan akan digunakan desain penelitian *Factorial 2x2* sebagai berikut:

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Media berbasis komputer	Media berbasis non komputer
Pengetahuan awal tinggi	$\mu A1B1$	$\mu A1B2$
Pengetahuan awal rendah	$\mu A2B1$	$\mu A2B2$

Keterangan:

A1B1=hasil belajar yang menggunakan media berbasis komputer pada siswa dengan pengetahuan awal tinggi.

A1B2=hasil belajar yang menggunakan media non komputer pada siswa dengan pengetahuan awal tinggi.

A2B1=hasil belajar yang menggunakan media berbasis komputer pada siswa dengan pengetahuan awal rendah.

A2B2=hasil belajar yang menggunakan media non komputer pada siswa dengan pengetahuan awal rendah.

Metode ini dilaksanakan dengan prosedur tes pengetahuan awal sebagai alat untuk melihat tingkat kemampuan awal siswa di awal pembelajaran.

Tabel 2 . Desain Perlakuan

Eksprimen	Kontrol
Media Berbasis Komputer	Media Non Komputer

Kegiatan:	Kegiatan:
1. Test pengetahuan awal	1. Test pengetahuan awal
2. Menggunakan media berbasis komputer	2. Menggunakan media berbasis non komputer
a. Memberi informasi tentang langkah-langkah pembelajaran	a. Siswa mengamati media
b. Mempresentasikan materi pembelajaran menggunakan komputer dengan bantuan LCD.	b. Guru memberikan informasi singkat tentang materi pelajaran,
c. Siswa mengerjakan lembar tugas dengan menyimak presentasi.	c. Siswa mengerjakan lembar tugas dengan informasi singkat guru
d. Guru menjawab pertanyaan siswa bila ada yang meragukan saja.	d. Siswa melakukan tanya jawab
e. Menutup dan menyimpulkan materi pembelajaran	e. Menutup dan menyimpulkan materi pembelajaran
3. Test hasil belajar	3. Test hasil belajar

5. Prosedur Penelitian

a. Tahap Persiapan

Meliputi studi kepustakaan, pembuatan proposal, instrument penelitian, dan penentuan kelas yang dijadikan tempat pelaksanaan penelitian dan uji coba instrumen penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan pelaksanaan test pengetahuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer untuk kelas eksperimen dan media non komputer untuk kelas kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh guru sebagai pengajar di kelas X, dan XI SMA Ekasakti Padang. Pelaksanaan

penelitian dimulai pada pertengahan bulan Juli sampai dengan pertengahan bulan Agustus 2024. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru/peneliti melakukan apersepsi yang bertujuan untuk memantau sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki siswa atau untuk menghubungkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan diberikan. Setelah apersepsi guru memotivasi siswa dengan cara menayangkan materi yang guru yakini dapat memotivasi siswa, dalam penayangan ini menggunakan program komputer yang di tayangkan dengan LCD. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yang memang harus diketahui siswa agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

- Siswa duduk secara individu sesuai dengan tempat duduk yang telah ditentukan oleh guru kelasnya.
- Guru mempresentasikan materi pembelajaran melalui LCD, siswa mengamati presentasi dan mengulang presentasi kembali bila perlu.
- Guru memberikan LTS
- Siswa mengerjakan LTS berdasarkan hasil pengamatan mereka pada presentasi materi yang ditayangkan oleh guru dan petunjuk LTS.
- Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan LTS.
- Secara acak siswa diminta untuk melaporkan hasil kerjanya, sementara siswa yang lain memberikan tanggapan.
- Guru memberikan tanggapan terhadap hasil LTS secara keseluruhan .
- Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang nilai terbaik.

3. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan penayangan materi pelajaran melalui LCD dan bimbingan guru. Siswa menjawab post test berupa kuis yang telah disiapkan guru secara bervariasi, lisan atau tulisan. Guru menutup

pembelajaran dengan mengingatkan siswa untuk mengulanginya di rumah.

4. Tahap Akhir

Tahap akhir setelah dilaksanakan penelitian pembelajaran sebanyak 8 kali pertemuan dengan media berbasis komputer pada kelas eksperimen dan media berbasis non komputer untuk kelas kontrol, maka pada pertemuan 9 diadakan post tes untuk menguji penguasaan materi pembelajaran yang sebelumnya telah diuji coba pada siswa kelas X, dan XI Padang. Kegiatan penelitian ini diakhiri dengan reorganisasi data, analisis data, dan penarikan kesimpulan untuk dilaporkan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Alat untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPS Ekonomi yang diberikan, dengan menggunakan media berbasis komputer maupun media berbasis non komputer maka dilakukan tes. Tes yang dilakukan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar diawali dengan tes pengetahuan awal yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, setelah proses pembelajaran 8 kali pertemuan berakhir, maka dilaksanakan tes hasil belajar. Sebelum dilaksanakan tes hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol, maka tes hasil belajar tersebut diuji coba di kelas X selain kelas eksperimen dan kontrol.

Tes yang diberikan berupa *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. Penskoran test objektif ini menggunakan rumus Arikunto (1999:228) yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test objektif atau pilihan ganda, untuk variabel hasil belajar. Instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator dari materi eksperimen.

a. Validitas Tes

1. Daya beda

Cara menentukan daya pembeda (nilai D) untuk kelompok kecil (kurang dari 100) yaitu seluruh kelompok test dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Seluruh pengikut tes, dideretkan mulai dari skor teratas sampai terbawah, lalu dibagi dua (Arikunto, 2007:212).

Analisis daya beda, bertujuan untuk melihat kemampuan soal membedakan antara siswa yang kemampuannya di atas rata-rata dengan siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata, dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad (\text{Arikunto, 2007: 13})$$

Keterangan:

J = jumlah peserta

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang dapat menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang dapat menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya beda tes hasil belajar berkisar antara 0,0000 – 0,6111. Tes yang memiliki daya beda 0,0000 dibuang karena tidak memiliki daya beda. Jadi tes yang digunakan untuk tes hasil belajar adalah yang memiliki daya beda antara 0,1666 – 0,6111.

2. Tingkat kesukaran

Analisis indeks kesukaran bertujuan untuk melihat apakah suatu soal mudah atau sukar. Rumus yang digunakan adalah:

$\text{IK} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah siswa yang memberikan jawaban}}$

Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

$\text{IK} = 0,00 - 0,30$ = Sukar

$\text{IK} = 0,31 - 0,70$ = Sedang

$\text{IK} = 0,71 - 1,00$ = Mudah

Indeks kesukaran berkisar antara 0,1667 – 0,8333. Tes yang digunakan untuk tes hasil belajar adalah yang memiliki indeks kesukaran antara

0,4444 – 0,8333. Validitas tes menggunakan rumus *Product Moment*.

b. Reliabilitas

Reliabilitas test berhubungan dengan masalah ketetapan. Untuk mencari reliabilitas test menggunakan rumus *Kuder Richardson (KR 20)* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right) \quad (\text{Arikunto, 2007: 100})$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas test secara keseluruhan

p = proporsi peserta menjawab dengan benar

$q = (1 - p)$ proporsi peserta menjawab dengan salah

$\sum pq$ = jumlah perkalian p dan q

N = jumlah item soal

S^2 = standar deviasi dari test

Instrumen hasil belajar siswa diperoleh dari tes objektif, dianalisis untuk mencari validitasnya dengan menggunakan Indeks Kesukaran dan Daya Beda. Reliabilitas tes hasil belajar yang telah diuji coba, maka tes dapat digunakan untuk tes hasil belajar

8. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yakni uji normalitas dengan formula Liliefors dan uji homogenitas data dengan uji t . Dalam penelitian ini untuk variabel pengetahuan awal siswa yang memiliki data ekstrim tidak digunakan dalam analisis data sehingga data awal untuk pengetahuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Uji- t digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hipotesis dan Anava untuk melihat interaksi antara media pembelajaran dan pengetahuan awal terhadap hasil belajar.

III RESULTS AND DISCUSSION

1. Hipotesis Pertama

Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media non komputer dalam pembelajaran IPS, dari hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa secara keseluruhan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media non komputer, baik pada kelompok siswa dengan pengetahuan awal rendah maupun pada kelompok siswa dengan pengetahuan awal tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dari daftar nilai rata-rata hasil belajar dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kelompok siswa dengan pengetahuan awal rendah dari nilai rata-rata 58,260 menjadi 73,448 dan pada siswa dengan pengetahuan awal tinggi dari nilai rata-rata 69,022 menjadi 82,143. Hal ini menjadi salah satu indikasi bahwa peningkatan hasil belajar, salah satunya dapat dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer.

Media berbasis komputer setelah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas, telah membuat siswa terpusat perhatiannya kepada materi pembelajaran yang sedang dipresentasikan oleh guru, pembelajaran jadi menyenangkan dan siswa menjadi mudah menerima dan memahaminya karena guru mendesain materi presentasi dengan menggunakan aplikasi program komputer yang dimodifikasi dengan animasi yang menarik. Perhatian siswa terpusat pada materi yang di presentasikan tanpa guru harus memberi aba-aba untuk memperhatikan. Guru berperan sebagai operator, sementara siswa menyimak presentasi dengan serius, ini terlihat ketika siswa tidak memerlukan penayangan ulang materi, walau guru menawarkannya. Pada waktu siswa mengerjakan LTS siswa tidak banyak bertanya, ini mendeskripsikan bahwa siswa sangat menguasai materi pembelajaran yang telah diterimanya dengan baik. Hal penting lainnya adalah siswa menjadi ceria, terlihat siswa terkadang tersenyum bahkan tertawa ketika memperhatikan tayangan materi. Ketika siswa mengerjakan LTS suasana gembira dan menyenangkan terus berlangsung, yang berpengaruh positif pada hasil belajarnya dan tujuan pembelajaran tercapai. Khusus dalam pembelajaran IPS akan menghapus paradigma

bahwa pembelajaran IPS membosankan, karena membuat pembelajaran IPS lebih mudah dimengerti dan dipahami siswa.

Taksonomi yang mendukung media berbasis komputer menurut Sadiman (2020:20) yaitu Taksonomi Rudy Bretz yang menyatakan, ciri utama dari media terdiri dari tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Unsur-unsur utama media tersebut dapat diaplikasikan oleh media berbasis komputer.

Fatah Syukur (2019: 117) menyatakan media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Sesuai dengan kajian teori tentang media, bahwa media berbasis komputer memiliki beberapa keuntungan antara lain dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran, karena komputer itu sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna 'Fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan dan saling melengkapi antara guru dan komputer', Nasution (2020: 110).

Keuntungan menggunakan media berbasis komputer adalah dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan, Azhar Arsyad (2006: 54).

Hasil belajar siswa yang diajar dengan media berbasis komputer berdasarkan hipotesis dan didukung oleh kajian teori lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan media non komputer.

2. Hipotesis kedua

Hasil belajar siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajar dengan menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dengan menggunakan media non komputer dalam pembelajaran IPS.

Dari data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dari kelompok siswa dengan pengetahuan awal tinggi sebesar 90,839 ditarik garis lurus dari pengetahuan awal sebesar 79,78, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar

pembelajaran menggunakan media non komputer dari kelompok siswa dengan pengetahuan awal tinggi sebesar 80,744, ditarik garis lurus dari pengetahuan awal sebesar 76,74, maka garis interaksi yang terjadi merupakan interaksi ordinal, karena kedua garis tidak berpotongan. Dari data tersebut dapat dilihat hasil belajar menggunakan media berbasis komputer pada kelompok siswa pada pengetahuan awal tinggi mendapat hasil belajar yang berarti.

Hipotesis ini membuktikan hasil penelitian, bahwa siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi meningkat hasil belajarnya dengan menggunakan media berbasis komputer, karena media berbasis komputer dapat membuat siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi merasa tertantang dengan rasa ingin tahu yang Tinggi untuk menguasai materi pembelajaran yang dipresentasikan oleh guru, sesuai dengan pernyataan Azhar Arsyad (2006:55) bahwa komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.

Hasil belajar siswa dengan pengetahuan awal tinggi yang diajar dengan media berbasis komputer berdasarkan hipotesis dan kajian teori lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajar dengan media non komputer.

3. Hipotesis Ketiga

Terdapat interaksi antara media berbasis komputer dan pengetahuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, berdasarkan perhitungan Anava disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa. Siswa dengan pengetahuan awal tinggi dengan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar dan demikian juga pada siswa dengan pengetahuan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis komputer cukup efektif untuk memudahkan siswa menerima dan memahami pembelajaran yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berdasarkan hipotesis tidak berinteraksi dengan pengetahuan

awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, ini membuktikan bahwa media sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik bagi siswa dengan pengetahuan awal yang tinggi maupun siswa dengan pengetahuan awal rendah.

Media berbasis komputer membuat siswa dengan pengetahuan awal tinggi menjadi semakin mudah memahami pembelajaran dan siswa dengan pengetahuan awal rendah lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan guru

Pemilihan media yang tepat oleh guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2006: 25-27) memiliki beberapa manfaat praktis, yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan

meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran berdasarkan hipotesis dan kajian teori tidak berinteraksi dengan pengetahuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, kesimpulannya siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajar dengan media berbasis komputer sama-sama meningkat hasil belajarnya.

IV CONCLUSION

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media non komputer pada kelompok siswa dengan pengetahuan awal tinggi maupun rendah. Artinya penerapan media berbasis komputer lebih baik dari media non komputer dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media berbasis komputer dapat memotivasi dan memusatkan perhatian siswa pada materi yang dipresentasikan guru, sehingga siswa mudah memahami, menguasai, mengingat kembali materi pembelajaran yang telah dipresentasikan guru.

Hasil belajar dengan pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media non komputer.

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat interaksi antara penggunaan media berbasis komputer dengan pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi, artinya media berbasis komputer dapat diaplikasikan untuk siswa, baik pengetahuan awal tinggi maupun rendah. Jadi media berbasis komputer efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh selama melaksanakan penelitian ini, peneliti perlu menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru sekolah dasar agar dapat menggunakan media berbasis komputer dalam pembelajaran ekonomi dan bidang studi lainnya di sekolah, Penggunaan tersebut dapat dilakukan dengan: (a) guru harus menguasai cara menggunakan komputer dan aplikasinya dalam pembelajaran; (b) guru mampu menguasai materi pembelajaran dan mendesainnya dalam program-program komputer yang sesuai; dan (c) guru secara bersama dan berkesinambungan berlatih untuk terus mengembangkan diri dalam kegiatan KKG di gugus masing-masing untuk mengefektifkan penggunaan media pembelajaran.
2. Kepada guru sekolah, untuk memperhatikan perbedaan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran IPS. Guru diharapkan dapat mendesain dan mengembangkan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran tersebut.
3. Kepada kepala sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana pendukung dalam penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran di

kelas. Penguasaan Penggunaan media berbasis komputer oleh guru dapat memanfaatkan tenaga profesional dari LPTK, LPMP, dan sebagainya.

4. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan sampel yang lebih besar sehingga didapatkan data yang lebih sempurna dan akurat tentang penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran.

Bibliography

- [1] Agus Irianto. 2021. *Statistik (Konsep Dasar dan Aplikasinya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [2] Aleks Maryunis. 2020. *Konsep Dasar Penerapan Statistik dan Teori Probabilitas untuk Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP
- [3] Arief.S.Sadiman. 2019. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [4] Azhar Arsyad. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [5] Badan Standar Nasional Pendidikan. 2020. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [6] Bahdin Nur Tanjung dan Ardial. 2021. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Medan: Kencana Prenada Media Group
- [7] Depdiknas. 2022. *Kurikulum Merdeka (Kurikulum Berbasis Kompetensi)*. Jakarta: Depdiknas
- [8] 2022. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- [9] Dimiyati dan Mudjiono. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta
- [10] Fatah Syukur. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL Media Group
- [11] Indra Djati Sidi. 2021. *Menuju Masyarakat Belajar*. Jakarta: Paramadina dengan Logos Wacana Ilmu
- [12] Iskandar. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- [13] M.Ngalim Purwanto. 2020. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [14] Muhammad Ali. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- [15] Nana Syaodih Sukamadinata. 2019. *Pengembangan kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [16] Nasution. 2019. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- [17] Oemar Hamalik. 2019. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [18] Paulina Panen dkk. 2021. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Diktinas
- [19] Prawiradilaga, Dewi Salma dan Siregar, Enline. 2019. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [20] Prayitno, dkk. 2019. *Buku Panduan Penulisan Tesis dan Desertasi*. Padang: PPs UNP.
- [21] Seels, Barbara B, Richey, Rita C. 2019. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta
- [22] Slameto. 2021. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- [23] Sudjana. 2022. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- [24] Suharsimi Arikunto. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- [25] Sumadi Suryabrata. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajagrafindo Persada
- [26] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [27] Trianto. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik; konsep, landasan teoritis – praktis dan implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka