

# **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 02 Batanghari**

**Arista Wati, Nur Asyiyatul Muthiy, dan Siti Alfinah, Wellfarina Hamer**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 15 A, Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro  
Email: [aristawati112@gmail.com](mailto:aristawati112@gmail.com), [nurasyiyatulmuthiy@gmail.com](mailto:nurasyiyatulmuthiy@gmail.com),  
[finalfinah106@gmail.com](mailto:finalfinah106@gmail.com), [wellfarinahamer@metrouniv.ac.id](mailto:wellfarinahamer@metrouniv.ac.id)

**Abstract:** The purpose of this study is intended to determine whether there is an influence of the use of IT-based learning media in the social studies learning process to improve student learning outcomes in SMP Negeri 02 Batanghari. This research uses a quantitative method of experimental explanation. The subjects of this study were students of class IX with a sample of 30 students. The results showed the average value of the use of the two learning media was statistically tested using the t test statistic by comparing the results of t arithmetic with t table. The results of t count for the average learning outcomes of Social Sciences is 1.77093 with a significance of 0,000 while the results of t tables on social studies learning are 2.16037. This is based on significance ( $\alpha = 5\%$ ) and degree of freedom (degree of freedom) 13 ( $n(15) - 2$ ). Therefore, the significance for the two-tailed test is  $0,000 > 0,25$ . So  $H_0$  is rejected because the two average social studies learning outcomes using conventional learning media with social studies based on information technology are really significantly different.

**Keywords:** Conventional Social Studies Learning Media, IT Media and Learning Outcomes.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran IPS terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 02 Batanghari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanasi eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX dengan sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata dari penggunaan kedua media pembelajaran tersebut diuji secara statistik menggunakan statistik t tes dengan cara membandingkan hasil t hitung dengan t tabel. Hasil t hitung untuk rata-rata hasil belajar IPS adalah 1,77093 dengan signifikansi 0,000 sedangkan hasil t tabel pada pembelajaran IPS sebesar 2,16037. Hal ini didasarkan pada signifikansi ( $\alpha = 5\%$ ) dan derajat kebebasan (*degree of freedom*) 13 ( $n(15) - 2$ ). Oleh karena itu, signifikansi untuk uji dua sisi  $0,000 > 0,25$ . Maka  $H_0$  ditolak karena kedua rata-rata hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran secara konvensional dengan pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi benar-benar berbeda secara signifikan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran IPS Konvensional, Media IT dan Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam mempersiapkan generasi muda untuk memiliki pengetahuan dan kecerdasan yang tinggi serta menguasai berbagai keahlian yang kompeten sesuai dengan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003, dimana tujuan pendidikan yaitu untuk menciptakan suasana belajar 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. Menurut Ma'arif (1991:8) Pendidikan dijadikan jembatan penghubung dalam mengantarkan generasi muda pada tatanan masyarakat pembelajar (*Learning Society*) yang terus belajar dari waktu ke waktu sehingga tercapai suatu acuan dasar yang merefleksikan tugas mulia pendidikan dalam meningkatkan taraf hidup suatu bangsa.

Dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan

senantiasa berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Media Pembelajaran menurut Benny (2004:146) adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari pengirim atau sumber informasi kepada penerima atau *learner*. Sedangkan menurut penulis media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media Pembelajaran itu sendiri dibagi menjadi dua jenis yaitu media pembelajaran secara konvensional dan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran secara konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher senter*). Sudjana (2001:39) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menekankan pentingnya aktivitas pendidik dalam pembelajaran peserta didik. Dalam hal ini peserta didik hanya berperan sebagai audien dan secara pasif

menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan pembelajaran dengan berbasis TI merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis TI, peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran yaitu hanya sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar.

Permasalahan dalam pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu mengenai media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Meskipun telah dikatakan zaman modern, dengan ditandai berbagai kemudahan yang disediakan teknologi dalam berbagai bidang khususnya pendidikan, akan tetapi kemudahan tersebut belum sepenuhnya diterapkan dalam dunia pendidikan secara keseluruhan khususnya di Indonesia. Dapat dilihat secara realitas sebagian besar pendidikan yang ada di Indonesia

masih menggunakan media konvensional dengan pembelajaran yang berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran karena hanya berperan sebagai penerima ataupun pendengar. Faktor yang menjadi penyebab belum diterapkannya pembelajaran berbasis TI di Indonesia dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, bukan hanya terbatasnya ketersediaan media teknologi di seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, tetapi juga kurangnya profesionalitas pendidik dalam menggunakan media teknologi yang ada, sehingga hampir sebagian besar pendidik mengambil jalan praktis dalam kegiatan mengajar yaitu menggunakan media konvensional dengan berpusat kepada pendidik sebagai penyampai materi yang bersumber dari buku mata pelajaran meskipun pada dasarnya buku tersebut telah dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Nugroho (2005), ada beberapa permasalahan yang dihadapi sekolah menengah di Indonesia dalam memanfaatkan TI sebagai media pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran berbasis TI membutuhkan dana yang cukup besar baik untuk pengadaan maupun pemeliharannya
- b. Belum mendukungnya fasilitas, sarana dan prasarana, serta infrastruktur seperti listrik
- c. Masih kurangnya pendidik dan sumber daya pengajar yang berkompeten dalam memanfaatkan TI sebagai media pembelajaran, dan
- d. Sumber informasi dan referensi yang masih sangat kurang.

Pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher senter*) memang tidak dapat di hapuskan dalam kegiatan pembelajaran karena sebaik apapun teknologi yang digunakan, peran pendidik tidak dapat sepenuhnya digantikan dengan peran teknologi, hanya saja butuh adanya media yang digunakan pendidik dalam proses mengajar. Oleh karena itu, teknologi diperlukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar materi yang disampaikan dapat secara mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik dan diharapkan peserta didik memiliki daya ingat yang kuat terhadap materi yang

disampaikan karena peserta didik dapat secara langsung melihat, mendengar dan membaca materi melalui teknologi sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi pembelajaran yang bermakna khususnya yaitu bagi pembelajaran IPS.

IPS bukan merupakan disiplin ilmu, akan tetapi IPS merupakan kumpulan disiplin ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah. Adapun berbagai disiplin ilmu tersebut meliputi ilmu sosiologi, ekonomi, geografi, psikologi, antropologi, sejarah, politik, dan hukum yang kesemuanya membahas manusia sebagai objek kajiannya. Dalam pembelajaran IPS, kegiatan pembelajaran akan bermakna apabila peserta didik dapat secara langsung melihat dan mendengar mengenai materi yang dibahas. Sedangkan untuk meminimalisir waktu dan biaya dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, butuh adanya media pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang tujuannya agar proses pembelajaran tidak harus di lokasi mengenai materi yang sedang

dibahas. Oleh karena itu, adanya teknologi sangat mempermudah dalam pembelajaran IPS. Contohnya, ketika membahas candi borobudur, peserta didik harus tau bagaimana bentuk relief candi borobudur serta sejarah dari candi borobudur agar peserta didik dapat secara mudah memahaminya. Dengan adanya media teknologi dapat memberikan gambaran bagaimana bentuk relief dan sejarah dari candi borobudur sehingga pembelajaran menjadi bermakna, dan dengan adanya media teknologi dapat menghilangkan pemikiran yang bersifat abstrak atau hanya bersifat angan-angan.

Pada era globalisasi seperti saat ini, sistem pendidikan harus peka terhadap dinamika kehidupan berbangsa yang kini menuntut perubahan di berbagai bidang, serta dinamika dari perubahan dunia. Pada masa seperti sekarang ini dituntut adanya manajemen pendidikan yang modern dan profesional dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi. Melalui kemajuan teknologi informasi (TI) diharapkan pendidikan akan menjadi lebih baik serta fleksibel, baik dalam sistem yang hendak dikembangkan, materi

yang dapat diakses pendidik dan peserta didik, strategi pembelajaran yang akan diterapkan serta mencari alternatif solusi bila ditemukan hambatan dari pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Penerapan TI di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mengkaji lebih jauh dan mendalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran IPS terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 02 Batanghari.

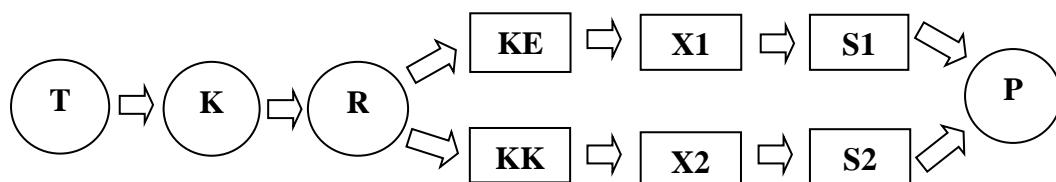
## **METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiono (2010:2) metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode eksplanasi eksperimen. Menurut Bungin (2005:148) metode eksplanasi

eksperimen merupakan metode yang sangat efektif untuk pengumpulan data guna melakukan pengukuran pengaruh atau efektivitas suatu alat atau media pada kondisi tertentu.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel adalah media pembelajaran secara konvensional dan berbasis TI sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan hasil belajar peserta didik sebagai

variabel terikat (*dependent variable*). Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini dibatasi hanya pada bidang kognitif yang diperoleh dari data primer berupa nilai peserta didik yang diukur setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran. Adapun tahap yang ditempuh peneliti dalam pelaksanaan karya ilmiah ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Design Penelitian Eksperimen

Keterangan:

- T : Menetapkan tujuan eksperimen
- K : Menyiapkan kebutuhan eksperimen
- R : Menentukan kelompok secara randomisasi
- KE : Kelompok Kontrol
- KK : Kelompok Eksperimen
- X1 : Proses pembelajaran secara konvensional
- X2 : Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT
- S1 : Tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran konvensional
- S2 : Tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT
- P : Pengolahan data

Setelah data terkumpul, selanjutnya yaitu berkaitan dengan kegiatan analisis data. Menurut Bungin (2005:165) kegiatan analisis data terdiri dari tiga tahap, yaitu: tahap pemeriksaan (*editing*), tahap pengodean (*coding*) dan tahap tabulasi. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan analisis deskriptif. Tujuan penggunaan analisis deskriptif yaitu untuk meringkas data penelitian guna memberi gambaran yang lebih jelas serta agar lebih mudah dipahami oleh para pembaca.

Menurut Santosa dan Anshari (2005:19) ukuran-ukuran yang digunakan dalam statistik deskriptif meliputi ukuran pemusatan (rata-rata, median dan modus), ukuran penyebaran (varians, standar deviasi, dan *range*). Selain menggunakan analisis deskriptif penulis juga menggunakan analisis frekuensi. Analisis frekuensi menurut Santoso (2006:133) adalah sebuah kegiatan menganalisis yang tujuannya agar memberikan gambaran sekelompok data secara sekilas dan ringkas. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan uji statistik inferensial. Maksud dari uji

statistik inferensial menurut Santosa dan Anshari adalah teknik statistik yang berhubungan dengan analisis data guna menguji hipotesis. Dalam pengujian hipotesis digunakan teknik analisis t untuk menguji perbedaan dua variabel.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada kegiatan penelitian yang dilakukan penulis, melibatkan siswa-siswi SMP Negeri 02 Batanghari yaitu tepatnya pada mata pelajaran IPS kelas IX dengan jumlah sampel 30 siswa/responden. Siswa tersebut dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

- 1) Kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang dikenakan variabel kontrol yaitu pembelajaran berbasis konvensional yang selama ini digunakan dan dijadikan perbandingan dengan pembelajaran menggunakan TI, serta
- 2) kelompok eksperimen adalah kelompok yang dikenakan variabel eksperimen, yaitu pembelajaran berbasis TI yang

digunakan dalam proses pembelajaran IPS

Dari keseluruhan sampel (30 siswa) pada penelitian ini diperoleh 15 siswa dalam kategori kelompok kontrol dan 15 siswa dalam kategori

Dalam kegiatan penelitian ini, penulis meminta data nilai hasil UTS siswa kepada guru mata pelajaran IPS yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Setelah data diberikan, langkah selanjutnya yaitu penulis melakukan uji coba dengan mengajar mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa power poin dan video sesuai dengan tema mata pelajaran yang di muat dalam silabus pembelajaran yaitu mengenai Interaksi Antar Ruang. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, penulis memberikan beberapa soal uraian kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah di sampaikan dengan menggunakan media teknologi.

kelompok eksperimen dengan rincian sebagai berikut:

Kelas	Kelompok		Jumlah
	Kontrol	Eksperimen	
IX	15	15	30

Tabel 1. Data Pengelompokan Siswa

Adapun hasil nilai siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 02 Batanghari dari kedua media pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut:

No	Kelas	Nilai IPS	
		Kontrol	Eksperimen
1	IX	72	95
2	IX	75	100
3	IX	70	100
4	IX	80	95
5	IX	95	95
6	IX	90	95
7	IX	70	95
8	IX	75	80
9	IX	85	85
10	IX	80	95
11	IX	80	95
12	IX	80	95
13	IX	90	85
14	IX	75	85
15	IX	75	95

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa



Dari tabel di atas, data hasil belajar siswa dengan menggunakan media konvensional berbeda secara signifikan dengan media pembelajaran teknologi. Untuk membuktikan apakah memang benar terdapat perbedaan hasil belajar siswa, maka penulis melakukan uji statistik untuk menguji kebenarannya atau semata-mata karena kesalahan dalam pengambilan sampel atau bahkan terdapat kesalahan dalam menggunakan teknik sampling (Soedjarmanto, 1989:41).

Dalam kegiatan penelitian ini penulis menggunakan analisis inferensial. Menurut Santosa (2005:2) analisis inferensial adalah teknik statistik yang berhubungan dengan analisis data. Analisis data ini dimaksudkan untuk melakukan uji terhadap hipotesis. Adapun hasil analisis statistika inferensial terhadap hipotesis pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan

media pembelajaran secara konvensional dengan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran IPS.

$H_1$  : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional dengan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran IPS.

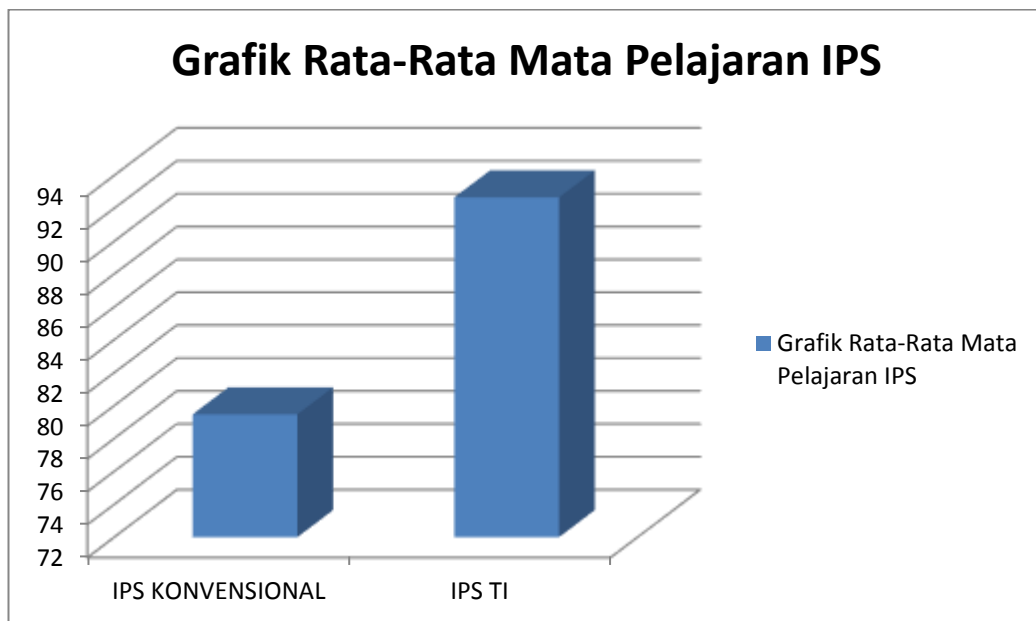
Untuk menguji hipotesis ini dibutuhkan data primer hasil belajar siswa untuk kedua kelompok. Tabel 3 dibawah ini mendeskripsikan ringkasan statistik dari kedua sampel yang masing-masing terdiri dari 15 siswa.

Mata Pelajaran	Media Pembelajaran	Jumlah Sampel	Rata-Rata	Standar Deviasi
IPS	Konvensional	15	79,46	7,61
	Berbasis TI	15	92,66	5,94

Tabel 3. Deskripsi Mata Pelajaran IPS

Dari tabel di atas terlihat hasil belajar IPS secara konvensional mempunyai nilai rata-rata 79,46 jauh dibawah nilai rata-rata hasil belajar IPS berbasis TI yaitu 92,66. Adapun standar deviasi untuk hasil belajar secara konvensional adalah 7,61 jauh

lebih besar dari hasil belajar IPS dengan berbasis TI dengan standar deviasi yaitu 5,94. Di bawah ini, terdapat grafik 1 yang menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar IPS secara konvensional dan rata-rata hasil belajar IPS berbasis Teknologi.



Grafik 1. Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran IPS

Selanjutnya kedua nilai rata-rata ini diuji dengan menggunakan uji statistik t tes untuk mengetahui apakah kedua nilai rata-rata tersebut benar-benar berbeda atau perbedaannya hanya disebabkan semata-mata karena kesalahan dalam pengambilan sampel atau kesalahan menggunakan teknik sampling (Soedjarnarto: 1989:41). Adapun statistik t yang digunakan adalah

*Independent Sample Test* yang bertujuan untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata dari kedua sampel pada satu variabel (Santoso, 2006:195). Tabel 4. Dibawah ini menampilkan hasil uji statistik t-tes yang dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari hasil belajar IPS dengan menggunakan dengan

menggunakan media berbasis konvensional dan teknologi.

$H_0$  : Rata-rata hasil belajar IPS secara konvensional dan rata-rata hasil

belajar IPS berbasis TI identik.

$H_1$  : Rata-rata hasil belajar IPS secara konvensional dan rata-rata hasil belajar

IPS Berbasis TI adalah tidak identik.

Mat a Pelaj aran	T hitu ng	Signif ikasi	T tabe l	Signif ikasi
IPS	1,77 093	0,000	2,16 037	0,05 ( $\alpha=5$ %)

Tabel 4. Analisis t tes Mata Pelajaran IPS

Dari tabel 4 terlihat bahwa t hitung untuk rata-rata hasil belajar IPS adalah 1,77093 dengan signifikansi 0,000. Hasil t hitung di atas dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,16037. Hal ini didasarkan pada signifikansi ( $\alpha = 5\%$ ) dan derajat kebebasan (*degree of freedom/df*) 13 ( $n(15)-2$ ). Oleh karena signifikansi untuk uji dua sisi yaitu 0,000 ( $0,000/2$ ) > 0,025 ( $0,05/2$ ). Maka  $H_0$  ditolak atau kedua rata-rata (*mean*)

hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran secara konvensional dengan pembelajaran IPS berbasis teknologi benar-benar berbeda signifikan (nyata). Untuk uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS secara konvensional dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran IPS ( $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima).

Dari hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa tingginya hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran TI disebabkan kemampuan media tersebut dalam menyampaikan materi secara nyata dan menarik serta dapat dilakukan berulang-ulang sampai siswa dapat memahami materi yang sedang dibahas. Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Pribadi (2004:148) dan Sutisna (2005), yaitu media pembelajaran berbasis TI memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Hal ini dikarenakan

media tersebut mampu menyajikan informasi yang dapat diulang-ulang sesuai keperluan dan kecepatan respon siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis TI dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi karena memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, suara dan animasi grafik sehingga mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lebih nyata. Hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui berbagai analisis statistik di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Batanghari dapat memberi pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan dan menjadi pemicu bagi semua pihak terkait kegiatan pembelajaran untuk segera menerapkan pembelajaran berbasis TI yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari data hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti,

menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok belajar. Perolehan nilai tertinggi terdapat pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok belajar dengan menggunakan media teknologi. Perbedaan nilai hasil belajar yang signifikan tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran baru yang sangat menarik bagi siswa sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang sangat besar pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Koesnandar (2003) yang menyatakan bahwa media yang baru lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Faktor lain yang menyebabkan nilai kelompok kontrol berbeda jauh dengan nilai kelompok eksperimen yaitu karena pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan kelompok kontrol senantiasa menggunakan media pembelajaran konvensional, dimana dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung, pembelajaran terpusat pada pendidik (*teacher senter*). Pendidik berperan sebagai penyampai materi yang bersumber dari buku pelajaran dan peserta didik hanya berperan sebagai penerima

materi. Hal ini yang membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna karena dalam suatu kegiatan pembelajaran peserta didik hanya pasif sebagai penerima. Untuk dapat meningkatkan nilai pembelajaran mata pelajaran IPS salah satunya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila peserta secara aktif terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung, serta tidak hanya dapat mendengar tetapi juga dapat melihat materi yang sedang dibahas. Dan salah satu cara untuk dapat menerapkan pembelajaran aktif yaitu

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, karena selain peserta didik dapat mendengar, juga dapat melihat secara langsung terhadap materi yang dibahas. Hal ini jika dikaitkan dengan realitas yang ada, dimana peserta didik sifatnya beragam. Terdapat peserta didik yang visual maupun audio visual. Dan untuk menyeimbangkan hal tersebut, maka pendidik dituntut untuk dapat menggunakan berbagai strategi, metode maupun media yang ada yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bungin, B. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Koesnandar, A, 2003. *Guru dan Media Pembelajaran*. Dalam [www.pustekkom.go.id](http://www.pustekkom.go.id) diunduh pada 27 Oktober 2019.
- Ma'arif, A. S. Fajar. 1991. *Pendidikan di Indonesia antara Cita dan Fakta*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nugroho, Lukito E. 2005. *Model Open Source dan Pembelajaran TI di Sekolah*

*Menengah di Indonesia*. Dalam [www.mti.ugm.ac.id](http://www.mti.ugm.ac.id) diunduh pada 27 Oktober 2019.

Pribadi, Benny A. "Ketersediaan dan Pemanfaatan Media dan Teknologi Pembelajaran di Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 5, No. 2 (2004): 146-148.

Santosa, Purbayu B., dan Anshari. 2005. *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta: Andi.

- Santoso S. 2006. *Menguasai Statistik di Era Informasi Dengan SPSS 14*. Jakarta: Exel Media Komputindo.
- Soedjarnarto. 1989. *Istatistik Infrensial*. Surabaya: IKIP Negeri Surabaya.
- Sudjana, N. 2001. *Penelitian Jasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono dalam Endra, Febri. 2010. *Pedoman Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sutisna, E. 2005. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Dalam [www.bantencerdas.net](http://www.bantencerdas.net) diunduh pada 27 Oktober 2019.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem pendidikan Nasional*.
- Wardani, Wardani. (2019). *Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Kecerdasan Emosional melalui Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Sosial Siswa*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS Volume 4, No. 2, 2019, ISSN 2503-5307

