

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (INFORMATION, COMMUNICATION, AND TECHNOLOGY) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 BANGUNTAPAN**

Miftakhul Hidayah, Sri Nuryanto, dan Miftahul Fawaid  
Mahasiswa FISE Universitas Negeri Yogyakarta

## **Abstract**

*This research aimed to discover how much influence the use of ICT-based Learning Media on student motivation in learning economics class X in SMA N 1 Banguntapan. The research method used in this study is the experimental method.*

*While the research design that was used is "control-group pretest-posttest design." Then the data collection techniques used in this study were divided into 3 stages: the first is the pre - test (initial data collection ability students), the second is the final test post test to determine student achievement, and the third is through the Student Activity Evaluation Sheet show indications of a lack of student motivation to economic subjects.*

*The results related to the influence of the implementation of ICT-based instructional media on student motivation shows the value and impact of a positive nature, which in the execution of this study indicate that the economic conditions of the learning experience rapid progress. Learning media are made with a very attractive design combined with sound effects, video, photo, and elements - elements of other instructional media support, so that it becomes a strategy that can enhance students' motivation in the classroom. The - average value obtained by the students during the pre - test before the use of ICT-based instructional media on economic subjects is at 7 and the average value of students as post-test after the use of ICT-based instructional media is at 8.5. So from these results it can be concluded, that there is increasing student motivation to economic subjects after the use of ICT learning media that can be seen from an increase in student learning outcomes.*

*Keywords: ICT-based Learning Media, motivation to learn, Economics*

## **PENDAHULUAN**

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada jenjang menengah maupun lanjutan. Mata pelajaran ini diajarkan dengan maksud untuk memberikan bekal bagi para siswa agar dapat menganalisis permasalahan-permasalahan ekonomi yang ada di sekitarnya dan selanjutnya mampu mengatasi permasalahan tersebut ditinjau dari segi ekonomi. Namun, berdasarkan data ujian nasional tahun 2009/2010 di SMAN 1 Banguntapan ditemukan bahwa mata pelajaran ekonomi menduduki peringkat terakhir dari enam mata pelajaran yang ada. Ekonomi menduduki posisi dengan rata-rata nilai siswa sebesar 7,1 sedangkan peringkat pertama diduduki oleh Bahasa Inggris yaitu sebesar 8,3. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan gairah motivasi belajar siswa di SMAN 1 Banguntapan dengan cara menggunakan media pembelajaran ICT dalam kegiatan belajar mengajar ekonomi khususnya pada siswa kelas X.

Media pembelajaran berbasis ICT dipilih sebagai solusi strategis guna memperbaiki sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Banguntapan. Media pembelajaran berbasis ICT

merupakan suatu media yang mengandung variabel atau unsur kecanggihan teknologi dan tentunya mampu mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, sarana media pembelajaran khususnya ICT di SMAN 1 Banguntapan belum dimanfaatkan secara maksimal. Dari hasil pengamatan peneliti saat kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran hanya sebatas menggunakan metode pembelajaran ceramah yang sifatnya abstrak. Hal tersebut berakibat pada munculnya kecenderungan siswa menjadi malas, bosan, dan pada akhirnya kurang termotivasi untuk belajar ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Hasil yang positif dan signifikan sangat diharapkan dalam kegiatan penelitian ini karena jika motivasi belajar siswa meningkat maka prestasi belajar siswa juga akan ikut meningkat dan mampu mempengaruhi posisi mata pelajaran ekonomi di dalam hasil ujian nasional. Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini ialah adanya peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi khususnya dan dampak positif dari ketrampilan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT ialah bersifat universal maksudnya media pembelajaran berbasis ICT tidak hanya mampu mendukung guru dalam penyampaian materi pembelajaran ekonomi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lain.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2002: 9), salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar, belajar harus selalu di mulai dari pengalaman langsung tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2002: 12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan untuk pembelajaran dan apa saja yang dapat dilakukan oleh guru terhadap media agar memiliki peran efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini dikenal tiga ciri dari media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: ciri fiksatif, manipulatif, distributif.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dapat diurutkan dan disusun kembali. Misalnya media yang digolongkan seperti fotografi, video, tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki media manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua sampai tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri Distributif (*Distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dalam wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya, rekaman *video*, *audio*, *disket*, *video compact disk* (VCD) dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

### **Pola Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima, yaitu siswa. Media yang dapat mengolah pesan dan respon sering disebut sebagai media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa serta siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pengajaran yang interaktif untuk dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan, yaitu dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan media yang efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pola. Sadiman (1993: 189) memberikan beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran antara lain sebagai berikut

1. Pola pemanfaatan menurut tempat.
2. Pola pemanfaatan menurut penggunanya.
3. Pemanfaatan media secara masal.

### **Penelitian yang Relevan**

Penggunaan media berbasis komputer memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan tanpa menggunakan media berbasis komputer. Hasil yang terakhir ini ternyata sesuai dengan beberapa hasil penelaitan terdahulu yang menunjukkan bahwa belajar dengan memanfaatkan media berbasis komputer akan lebih efisien dan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan alat bantu lainnya. Hasil penelitian tersebut antara lain di ungkap oleh Santoso (1996: 72) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan penggunaan media komputer dibandingkan dengan media lain adalah karena dalam media komputer dilengkapi dengan animasi (visualisasi yang berkaitan dengan gerak) yang relatif dapat menunjukkan gejala fisis yang sesungguhnya.

### **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini ialah metode eksperimen. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian memang benar-benar mampu menunjukkan adanya perubahan dari penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada pembelajaran ekonomi. Teknik pengambilan data yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu *pretest*, *posttest*, dan penggunaan lembar evaluasi kegiatan belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Banguntapan yang terdiri dari enam kelas paralel dengan tiap kelas terdiri dari 36 siswa. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2010/2011. Kelas sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive random sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan. Dua kelas sebagai sampel penelitian diambil dari enam kelas yang ada. Satu kelas digunakan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas yang lainnya sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan dilanjutkan refleksi guna mengetahui kephahaman serta ketercapaian siswa terhadap materi pelajaran ekonomi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *Control-Group pretest-posttest Design* (Arikunto, 2006: 86) seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian dengan Metode Eksperimen

Group	Pretest	Treatment	Posttest
KE	T1	X <sub>1</sub>	T2
KK	T1	X <sub>2</sub>	T2

Keterangan:

KE : Kelompok eksperimen menggunakan media berbasis ICT

KK : Kelompok kontrol tanpa menggunakan media berbasis ICT

T1 : Pre-test untuk mengungkap kemampuan awal

T2 : Post-test untuk mengungkap kemampuan akhir

X<sub>1</sub> : Proses belajar ekonomi dengan menggunakan media berbasis ICT

X<sub>2</sub> : Proses belajar ekonomi tanpa menggunakan media berbasis ICT

Titik pokok yang dihasilkan dari penelitian ini ialah peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Banguntapan dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis ICT, antara lain meliputi: media *slide presentation*, gambar, video, *macro media flash*, dan lain sebagainya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMAN 1 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Waktu penelitian disesuaikan dengan penyampaian materi Kebutuhan Ekonomi dimulai pada bulan Juni 2010 semester genap tahun pelajaran 2010/2011. SMAN 1 Banguntapan tentunya juga termasuk sekolah negeri yang menerapkan sistem kurikulum berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Berdasarkan pengamatan dan penelitian secara lebih lanjut, motivasi belajar siswa di SMAN 1 Banguntapan masih cukup rendah terutama dalam bidang mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut disebabkan karena guru belum memanfaatkan sarana prasarana sekolah sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, dan menekankan metode pembelajaran pada ceramah. Guru belum secara optimal memanfaatkan sarana prasana sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru belum memiliki kemampuan terutama dalam bidang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT.

Berdasarkan fakta serta kondisi diatas maka tim peneliti memberikan sebuah solusi strategis dalam rangka mengubah paradigma pembelajaran yang klasik dan tradisional tersebut yaitu menciptakan pembelajaran yang menarik, mampu mengembangkan dan meningkatkan motivasi

belajar dengan menerapkan Media Pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*). Adapun cara agar guru mampu menggunakan media pembelajaran ICT ialah dengan mengikuti pelatihan, seminar pendidikan, kursus, dan pelatihan media pembelajaran yang lainnya.

Tim peneliti menyampaikan materi pelajaran ekonomi dalam kegiatan pembelajaran melalui suatu media pembelajaran dengan desain yang menarik, kreatif, dan tentunya dapat diterima oleh para siswa. Media pembelajaran tersebut dapat berupa: media *slide presentation*, *macro media flash*, film, foto, video. Tim peneliti menyusun media pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus, rancangan perencanaan pembelajaran, sumber bahan pustaka yang telah ditentukan sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara utuh dan menyeluruh.

### **Pembahasan dan Analisis**

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada saat berlangsungnya pelajaran ekonomi dengan materi kebutuhan manusia melalui dua tahap kegiatan.

#### **A. Perencanaan**

- a) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c) Mempersiapkan dan membagikan kepada siswa media pembelajaran berbasis ICT, meliputi media *slide presentation*, *macro media flash*, video.
- d) Membuat instrumen penelitian.

#### **B. Pelaksanaan**

- a) Dalam penelitian ini, tim peneliti mengajar di kelas X pada saat mata pelajaran ekonomi.
- b) Tim terdiri dari tiga orang yaitu Miftakhul hidayah, Sri Nuryanto, dan Miftahul Fawaid. Tim tersebut membagi tugas masing-masing yaitu Miftakhul Hidayah sebagai pengajar, Miftahul Fawaid sebagai observer catatan lapangan, dan Sri Nuryanto sebagai observer dokumentasi.
- c) Tim peneliti melakukan penelitian dengan melaksanakan sesuai dengan Rencana Perencanaan Pembelajaran.
- d) Peneliti memberikan materi Kebutuhan Manusia yaitu mengenai pengertian, macam-macam dan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia. Sebagian besar siswa belum memahami konsep dari kebutuhan manusia itu sendiri, dan siswa begitu antusias mengikuti materi yang disampaikan.
- e) Pembagian kelompok sesuai subbab permasalahan khususnya terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia.

- f) Tim peneliti mengarahkan siswa dengan teliti dan berhati-hati karena kondisi kelas yang tidak kondusif.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi empat kelompok besar berdasarkan subbab permasalahan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia. Hal tersebut ditujukan agar siswa mengetahui dan tentunya benar-benar paham tentang faktor-faktor apa yang mempengaruhi kebutuhan hidup manusia di lingkungan sekitarnya.

Berikut adalah hasil presentasi dari masing-masing kelompok berdasarkan subbab permasalahan terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia.

1. Kelompok A (Keadaan Alam)

Kelompok ini berusaha memaparkan dan menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia yang salah satunya yaitu faktor keadaan alam (tempat). Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub, membutuhkan pakaian yang tebal untuk menahan hawa dingin. Lain halnya dengan penduduk yang tinggal di daerah tropis, cukup memakai pakaian yang tipis. Oleh karena itu, tampak di sini bahwa keadaan alam dapat mendorong manusia untuk menginginkan barang-barang yang sesuai dengan kondisi alam tempat mereka tinggal.

2. Kelompok B (Agama)

Kelompok ini berusaha memaparkan dan menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia yang salah satunya yaitu agama/kepercayaan. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda pula. Misalnya, penganut agama Islam dilarang makan babi, sedangkan penganut agama Hindu dilarang makan sapi. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing agama memerlukan alat-alat pemenuhan kebutuhan tertentu yang harus dipakai dalam menjalankan ibadah.

3. Kelompok C (Adat Istiadat)

Kelompok ini berusaha memaparkan dan menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia yang salah satunya yaitu adat istiadat. Adat atau tradisi yang berlaku di masyarakat sangat memengaruhi kebutuhan hidup masyarakat. Alasannya, suatu adat atau tradisi akan memengaruhi baik perilaku mau tujuan hidup kelompok masyarakat setempat.

4. Kelompok D (Tingkat Peradaban)

Kelompok ini berusaha memaparkan dan menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia yang salah satunya yaitu tingkat peradaban. Makin tinggi peradaban suatu masyarakat makin banyak kebutuhan dan makin tinggi pula kualitas atau mutu barang yang dibutuhkan. Pada zaman purba, kebutuhan manusia masih sedikit. Namun, seiring

berkembangnya peradaban, kebutuhan manusia semakin banyak. Manusia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhannya agar mencapai kemakmuran.

C. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh tim peneliti didapatkan bahwa siswa kelas X SMAN I Banguntapan kurang memiliki semangat serta motivasi belajar terhadap mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil uji penelitian dengan menggunakan *Control-Group pretest-posttest Design*.

Tabel 2. Hasil Ekperimen Penggunaan Media Pembelajaran berbasis ICT

Group	Pretest	Treatment	Posttest
KE	7	X <sub>1</sub>	8,5
KK	7	X <sub>2</sub>	7,5

Keterangan: Rata- rata nilai dari 36 siswa

Dari hasil tabel eksperimen di atas dapat dijelaskan bahwa KE sebagai kelas saat *pretest* rata- rata nilai siswa adalah 7. Setelah mengalami proses *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT rata-rata nilai siswa yaitu 8,5. Sedangkan KK sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis ICT pada saat *pretest* rata- rata nilai siswa adalah 7. Setelah mengalami proses *treatment* dalam bentuk penggunaan media pembelajaran ICT rata-rata nilai yang dihasilkan oleh siswa ialah sebesar 7,5. Kenaikan nilai pun sangat besar yaitu 2,4 % dari pada sebelum penggunaan media pembelajaran ICT.

Kemudian besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa dapat dihitung melalui uji peningkatan gain dengan rumus sebagai berikut.

$$G_{Abs} = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{pre}} \times 100\% \qquad G = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{maks} - X_{pre}}$$

Maka uji peningkatan gain ialah:

$$G_{abs} = \frac{8,5 - 7}{7} \times 100\% = 21,428571\% \qquad G_{abs} = \frac{8,5 - 7}{7} \times 100\% = 21,428571\%$$

$$G = \frac{8,5 - 7}{10 - 7} = 0,5 \qquad G = \frac{8,5 - 7}{10 - 7} = 0,5$$

Berdasarkan proses eksperimen penggunaan media pembelajaran ICT pada mata pelajaran ekonomi dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar sebesar 21,428571 % sedangkan berdasarkan tinggi rendahnya *gain score*

dihasilkan G sebesar 0,5 yang masuk dalam kategori sedang. Artinya, jika media pembelajaran digunakan secara lebih intensif maka motivasi belajar siswa pun akan mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pertama dapat dijabarkan hasil dari pengamatan individu siswa adalah skor tertinggi adalah 10, dengan demikian sudah tercapai skor ideal sedangkan untuk skor terendah adalah 5. Skor penilaian kelompok tertinggi diraih oleh *kelompok C (adat istiadat)* dengan skor 90, skor terendah adalah 60 diraih oleh kelompok A (*keadaan alam*). Skor ideal untuk penilaian kelompok siswa adalah 90.

#### D. Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dengan penerapan media pembelajaran berbasis ICT, siswa mampu menyerap serta memahami materi pembelajaran ekonomi secara lebih efektif dan terpadu.
2. Tercipta situasi pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan tuntutan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).
3. Siswa dapat mengerjakan lembar kerja kelompok dengan hasil bahwa setiap kelompok mampu menyebutkan/menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dengan tepat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Beberapa hal penting yang dapat disimpulkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Banguntapan.
2. Penelitian ini ingin melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa melalui beberapa tes prestasi belajar yang dibagi menjadi dua tahap yaitu *pretest* yang dilaksanakan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan *postes* serta ditambah dengan lembar evaluasi kegiatan siswa.
3. Berdasarkan penelitian dan eksperimen yang dilakukan pada media pembelajaran berbasis ICT untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa menghasilkan beberapa fakta yaitu kelas sampel yang menggunakan media pembelajaran ICT saat dilakukan pre – test dihasilkan nilai ekonomi dengan rata – rata 7 dan setelah dilakukan post – tes rata nilai menjadi 8,5. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis ICT saat dilakukan *pretest* dihasilkan nilai ekonomi dengan rata- rata 7 dan setelah dilakukan *postest* rata- rata nilai 7,5.

4. Berdasarkan pengujian *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan pembelajaran ekonomi melalui penggunaan media pembelajaran ICT terjadi peningkatan prestasi belajar yang signifikan karena adanya peningkatan motivasi belajar dari siswa.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan minat, motivasi serta prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, tim peneliti akan memberikan saran demi ke depannya agar lebih baik yang mencakup 4 hal.

1. Kegiatan pembelajaran ekonomi harus berorientasi pada siswa bukan pada guru sehingga kemampuan siswa menjadi dapat lebih dikembangkan secara optimum.
2. Media pembelajaran ICT yang berbasis pada teknologi perlu digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bukan hanya bersifat abstrak sehingga siswa menjadi lebih semangat untuk belajar dan berprestasi.
3. Hendaknya guru mampu meningkatkan kapasitas dan kualitas dari sisi penguasaan di segala bidang ilmu, misalnya teknologi dalam rangka menunjang kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Perlu adanya kebijakan dari pemerintah dan sekolah terkait peningkatan sarana serta prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Sadiman, Arif S., dkk (1993). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Santoso, Boedi. (1996). Komparasi efektifitas penggunaan modul tercetak dan modul dengan media komputer untuk pokok bahasan getaran dan gelombang dalam pengajaran fisika kelas 1 SMU Bopkri 2 Yogyakarta (*skripsi*). FMIPA IKIP YOGYAKARTA.

Nurgiantoro, Burhan, Gunawan, Marzuki. (2000). *Statistik Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Prasetyo, Fransiskus Hadi (2007). *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Ardan Media.

Uno, Hamzah B. (2001) *Pengembangan Instrumen untuk Penelitian* Jakarta: Delima Press.

Knight Randall D (2004). *Five Easy Lessons*. New York: Addison Wesley.

Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- \_\_\_\_\_. (2002). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Madcom. (2004). *Membuat Animasi Persentasi dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Djamarah, Syaiful Bahri ( 2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (1989). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sumaji, dkk. (1998). *Pendidikan Sains yang Humanitis*, Yogyakarta: Kanisius.
- Hadi, Sutrisno. (2000). *Seri Program Statistik – Versi 2000*. Yogyakarta: UGM.
- Tim UNY. (2000). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung: Kencana.