

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA ICT DAN MEDIA VISUAL
DENGAN MEMPERHATIKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS VIII DI SMPN 8
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
RIKA YULI ARIYANTI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGUNAKAN MEDIA ICT DAN MEDIA VISUAL DENGAN MEMPERHATIKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VIII DI SMPN 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Rika Yuli Ariyanti

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar dengan memperhatikan keaktifan belajar siswa, oleh kurangnya penerapan media pembelajaran dalam pelajaran IPS.

Tujuan penelitian ini untuk meneliti perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media ICT dan media Visual, perbedaan hasil belajar IPS siswa yang memiliki keaktifan belajar siswa tinggi dan rendah, efektivitas penggunaan media ICT lebih tinggi dibandingkan media Visual pada siswa yang memiliki keaktifan belajar siswa tinggi dan rendah, dan interaksi antara media pembelajaran dengan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pendekatan komparatif dengan desain faktorial 2x2. Menggunakan random sampling yang berjumlah 59 siswa, dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan Two Way Anova dan t-Test Dua Samples Independent.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan media Visual, terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang keaktifan belajar tinggi dan rendah, hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Visual pada siswa yang keaktifan belajarnya tinggi, hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran Visual lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran ICT pada siswa yang keaktifan belajarnya rendah, dan ada interaksi antara media pembelajaran dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Keaktifan Siswa, Media ICT, Media Visual.

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF IPS LEARNING OUTCOMES USING ICT MEDIA AND VISUAL MEDIA BY PAYING ATTENTION TO THE ACTIVENESS OF CLASS VIII STUDENTS IN SMPN 8 BANDAR LAMPUNG

By

Rika Yuli Ariyanti

This study was motivated by the low learning outcomes with regard to student learning activeness, by the lack of application of learning media in social studies lessons. The purpose of this study was to examine the differences in social studies learning outcomes of students who use ICT media and Visual media, differences in social studies learning outcomes of students who have high and low student learning activeness, the effectiveness of using ICT media is higher than Visual media on students who have high and low student learning activeness, and the interaction between learning media with student learning activeness on social studies learning outcomes. This study used an experimental method of comparative approach with a 2x2 factorial design. Using random sampling totaling 59 students, with data collection using observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. Hypothesis testing using Two Way Anova and t-Test Two Independent Samples. The results of this study indicate that there are differences in social studies learning outcomes of students whose learning using ICT media compared to Visual media, there are differences in social studies learning outcomes of students who are high and low learning activeness, social studies learning outcomes between students whose learning using ICT learning media is higher than using Visual learning media in students whose learning activeness is high, social studies learning outcomes of students using Visual learning media is lower than using the learning media, there is an interaction between the learning media and student activeness on social studies learning outcomes.

Keywords: ICT Media, Social Studies Learning Outcomes, Student Activity, Visual Media.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA ICT DAN MEDIA VISUAL
DENGAN MEMPERHATIKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS VIII DI SMPN 8
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

RIKA YULI ARIYANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **STUDI PERBANDINGAN HASIL
BELAJAR IPS DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA ICT DAN
MEDIA VISUAL DENGAN
MEMPERHATIKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS VIII SMP 8 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Rika Yuli Ariyanti**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113031087**

Program Studi

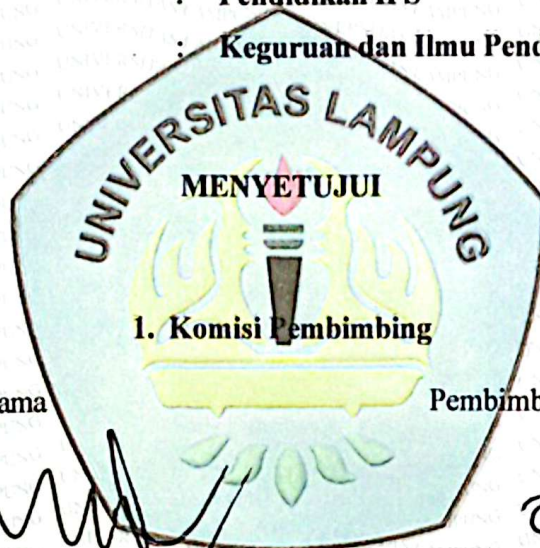
: **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. Nurdin M.Si.

NIP 196008171986031003

Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN 199301222024212027

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Suroto, S.Pd., M.Pd.

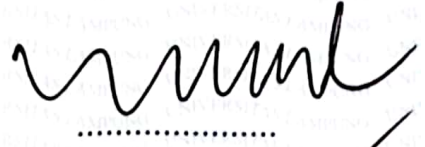
NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Nurdin, M.Si.



Sekretaris

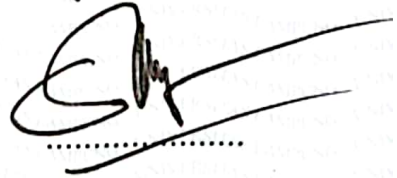
: Fanni Rahmawati, S. Pd., M. Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Suroto S. Pd., M. Pd.





2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Juni 2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624
e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Yuli Ariyanti
NPM : 2113031087
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 11 Juni 2025



Rika Yuli Ariyanti
2113031087

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rika Yuli Ariyanti biasa dipanggil Rika. Penulis lahir di Bandar Lampung tanggal 21 Januari 2003, anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Subakdi dan Ibu Semiati (Alm). Penulis berasal dari Candra Mukti, Tulang Bawang Barat.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) di SDN 4 Candra Kencana, lulus pada tahun 2015
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 5 Tulang Bawang Tengah, lulus pada tahun 2018
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 2 Tumijajar, lulus pada tahun 2021
4. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur PMPAP.

Pada tahun 2023 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan tahun 2024 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Totoharjo, Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Totoharjo. Pada tanggal 28 Februari 2025 penulis melaksanakan seminar proposal, kemudian pada tanggal 4 Juni 2025 seminar hasil dan ujian kemprehensif pada tanggal 11 Juni 2025. Selama duduk dibangku kuliah penulis aktif mengikuti kegiatan kepanitiaan pada organisasi ASSETS (Association of Economic Education Students). Penulis juga aktif mengikuti kegiatan organisasi kampus yaitu KMNU sebagai staff usaha, serta aktif mengikuti himpunan IKAM TUBABA pada tahun 2022.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai tahap ini. Dengan bangga dan rasa Syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

Kedua orang tua saya Bapak Subakdi dan Ibu Semiati (Alm)

Terimakasih telah membesarkan dan merawat saya dengan penuh cinta kasih. Terimakasih atas setiap doa, usaha dan pengorbanan yang dilakukan hingga saya sampai pada tahap ini. Terimakasih karena tidak menyerah dan selalu mendukung saya sampai dapat menyelesaikan pendidikan saya. Aku bersyukur mempunyai kalian. Terima kasih untuk semua hal yang mungkin tidak dapat saya balas..

Keluarga besar

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukungku selama proses perkuliahan dan mendoakan keberhasilanku.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pendidik

Terimakasih Bapak/Ibu atas semua jasa dalam membimbing, memberi arahan, serta ilmu yang telah diajarkan selama ini, semoga Tuhan selalu memberikan kemudahan dan kelancaran untuk segala urusan Bapak dan Ibu. Amin.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (Pahala) dari (Kebijakannya) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S Al-Baqarah 286)

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

"Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu"

(Ummar Bin Khattab)

"Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedih lah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia."

(Baskara Putra – Hindia)

Orang tua dan keluarga besarmu dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpanlah keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu

(Rika Yuli Ariyanti)

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media ICT Dan Media Visual Dengan Memperhatikan Keaktifan Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program strata satu dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih terkhusus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, dan segenap jajarannya.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riyadi S. Pd., M. Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Dr. Nudin, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan sekaligus pembimbing akademik penulis. Saya ucapkan banyak terima kasih kepada Bapak karena telah membimbing dan membantu hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih atas jasa, dukungan, dan saran yang telah Bapak berikan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Bapak selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.

9. Ibu Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi penulis. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Ibu atas segala jasa, bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih atas saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.
10. Bapak Suroto S.Pd., M.Pd. selaku pembahas skripsi penulis yang telah bersedia memberikan saran dan kritikan untuk penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Bapak atas segala motivasi, bimbingan, dan saran yang telah diberikan. Semoga Bapak selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.
11. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
12. Kepada sang penulis yaitu diri saya sendiri. Seorang anak perempuan ketiga yang berusia 21 tahun. Terima kasih telah hadir di dunia dan bertahan sejauh ini. Dari sekian banyaknya air mata yang jatuh, dari semua pikiran yang berantakan setiap malam, dari setiap renungan disudut kamar, terima kasih sudah memutuskan untuk tetap berusaha dan tidak menyerah. Untuk rasa takut yang berhasil dikalahkan, untuk tantangan yang berhasil dilalui. Selamat atas pencapaiannya, Rika Yuli Ariyanti.
13. Untuk cinta pertama dan pahlawanku, Bapak Subakdi. Mungkin jalanmu tak sempat membawamu ke bangku kuliah, namun semangatmu tak pernah padam untuk membimbingku. Dengan kerja kerasmu, dengan setiap keringat yang menetes ditubuhmu, dengan setiap motivasi dan dukungan yang kau berikan, aku mampu berdiri di sini, menyelesaikan perjalanan perkuliahan ini. Terima kasih, Bapak, atas segalanya. Kau adalah inspirasiku, dan cintamu adalah kekuatan terbesarku untuk tetap melangkah.
14. Untuk Surgaku dan jiwaku, Ibu Semiati (Alm). Tak banyak waktu untuk menikmati hidup bersamamu. Namun, hanya dirimu yang benar-benar

mengajarkan aku arti sebuah ketabahan dan kehidupan untuk melangkah lebih jauh tanpa memikirkan hal apa yang akan terjadi di esok hari. Sangat berat jika dirasakan karena 16 tahun sudah berlalu begitu saja dan aku masih ingin menjadi anak kecilmu. Setiap kali penulis merasa tersesat diujung jalan, penulis hanya bisa pulang ke rumah barumu buk, tak hentinya penulis berdoa agar bisa dipertemukan Kembali di Surga Allah dan di kehidupan selanjutnya aku tetap ingin menjadi anak PerempuanMu satu-satunya karna aku yakin setiap langkah yang aku pijak pastinya dirimu membersamaiku ibuku.

15. Kakak ku Eko Yuli Setianto, Terima kasih atas kehadiranmu yang selalu menjadi sumber semangat dan kekuatan dalam hidupku. Terima kasih telah menjadi sosok kakak yang tidak hanya membimbing, tetapi juga menginspirasi penulis untuk terus bangkit dan berjuang, meskipun menghadapi berbagai tantangan. Terimakasih telah menjadikanku adik yang kuat, yang tak mudah menyerah, dan selalu percaya bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil.
16. Kakak ku tercinta Galih Dwi Asmiyanto, terimakasih atas segala hal yang sudah dipertaruhkan untuk penulis, terimakasih telah menjadi sosok yang paling bisa dijadikan cerminan dan diandalkan dalam segala aspek dan yang paling bertanggung jawab dalam keluarga, terimakasih telah menjadikan adikmu yang cengeng ini sebagai lulusan sarjana dan merasakan bangku kuliah tanpa suatu kekurangan apapun, terimakasih telah menjadi panutan yang tegar untuk selama ini. Banyak hal yang tidak bisa penulis katakakan dengan kata-kata untukmu. Terimakasih telah menggantikan peran ibu sekaligus ayah untuk sang penulis. Kehadiranmu memotivasiku untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dalam belajar dan kehidupan sehari-hari. Hiduplah lebih lama karna sang penulis hanya berpegangan erat denganmu. Doaku selalu menyertaimu, semoga setiap langkahmu dipenuhi keberkahan dan kesuksesan. Terima kasih telah menjadi pelindung, teman, dan motivator terbaik dalam hidupku. Penulis sangat bersyukur memiliki kakak sepertimu.
17. Kepada Mba Novita Dewi Indriana Sari, selaku istri Bapak Galih. Terima kasih telah menjadi ipar panutan yang sangat luas hatinya, yang selalu mengajarkan arti keikhlasan dan lapang dada. Kehadiran Mba Novita dalam hidup penulis adalah anugerah yang tak ternilai. Mba Novita adalah sosok yang selalu

memberikan inspirasi dan motivasi, telah mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan kebijaksanaan. Dengan sabar, Mba mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang penting, seperti kesabaran, ketulusan, dan semangat untuk terus belajar. Terima kasih telah menjadi teladan yang luar biasa, yang selalu menunjukkan bahwa hidup ini harus dijalani dengan hati yang lapang dan penuh syukur. Semoga kebaikan dan keikhlasan Mba Novita senantiasa dibalas dengan kebahagiaan dan keberkahan yang melimpah. Dengan penuh rasa hormat dan kasih, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga kita semua dapat terus belajar dan tumbuh bersama dalam kebersamaan yang harmonis.

18. Kepada Mba Eni selaku istri Bapak Eko. Terimakasih telah selalu mendukung dan mendoakan penulis hingga pada titik ini.
19. Kepada keponakan penulis: Sofya, Sarah, Seza, Ananda, Rio, dan Difa. Terima kasih atas pelukan hangat yang selalu kalian berikan setiap kali penulis pulang ke rumah. Kehangatan dan cinta yang kalian tunjukkan membuat setiap momen menjadi lebih berarti. Setiap tawa dan canda kalian adalah kebahagiaan tersendiri bagi penulis. Semoga kalian semua lekas tumbuh menjadi anak-anak yang hebat, penuh semangat, dan selalu berusaha untuk mencapai impian. Ingatlah, setiap langkah kecil yang kalian ambil adalah bagian dari perjalanan menuju kesuksesan. Jadilah pribadi yang baik, saling mendukung satu sama lain, dan jangan pernah ragu untuk mengejar apa yang kalian inginkan. Penulis percaya, dengan usaha dan ketulusan hati, kalian semua akan mampu mencapai hal-hal yang luar biasa. Sekali lagi, terima kasih atas cinta dan kebahagiaan yang kalian bawa dihidup tante.
20. Kepada Juleha. Terima kasih atas tawa dan canda serta air mata yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Setiap momen yang kita lewati bersama adalah kenangan berharga yang akan selalu terukir dalam hati. Penulis berharap untuk hal-hal hebat yang akan datang bagi kita berdua di masa depan, penuh dengan petualangan dan pencapaian yang membanggakan. Terima kasih telah menjadi sosok sahabat yang selalu ada, tidak meninggalkan penulis dalam keadaan apapun, dan selalu siap mendengarkan serta mendukung. Semoga persahabatan

kita terus tumbuh dan menguatkan satu sama lain dalam setiap langkah yang kita ambil.

21. Kepada Mba Yuyun Novita Sari, Terima kasih telah menjadi sosok kakak perempuan yang penuh dengan kehangatan. Kesabaran ekstra yang Mba tunjukkan dalam memberikan arahan kepada penulis sangat berarti dan membantu penulis menjalani setiap tantangan yang ada di depan mata. Kehadiran Mba dalam hidup penulis adalah sumber inspirasi yang tak ternilai. Semoga kebaikan dan kasih sayang Mba selalu dibalas dengan kebahagiaan dan keberkahan.
22. Kepada temanku Nurmita dan Intan. Terima kasih telah menjadi teman yang sangat menyenangkan semasa kuliah. Setiap momen yang kita habiskan bersama, baik dalam suka maupun duka, telah menciptakan kenangan yang tak terlupakan.
23. Keluarga besar Pakde Surat yang sudah banyak mendukung, memotivasi, memberikan semangat serta nasehat, dukungan dan kebersamaan kalian membuat perjalanan kuliah ini menjadi lebih berarti.
24. Teman-teman Kelompok KKN dan PLP desa Totoharjo yang telah memberikan banyak pengalaman dan mengajarkan arti kesabaran dan kebersamaan
25. Penghuni kontrakan surya kencana, Kak Rena, Fitri, dan Pitri. Terimakasih telah menjadi rumah kedua dan selalu menemani sang penulis selama masa skripsian.
26. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang selalu saling melengkapi, memotivasi, dan mendukung.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun semoga skripsi sederhana ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 11 Juni 2025

Penulis,

Rika Yuli Ariyanti

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat penelitian.....	14
G. Ruang Lingkup Penelitian	15
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	17
A. Tinjauan Pustaka	17
1. Definisi Belajar	17
2. Hasil Belajar	20
3. Media Pembelajaran	24
4. Keaktifan Siswa	32
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Pikir.....	43
D. Hipotesis	46
III. METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Jenis penelitian	47
B. Desain Penelitian	47
1. Prosedur penelitian	48
C. Populasi dan Sampel	50
1. Populasi	50
2. Sampel	50
D. Variabel Penelitian	51
E. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Uji Persyaratan Instrumen	56
1. Uji Validitas Instrumen.....	56
2. Uji Reliabilitas Instrument.....	59
3. Tingkat Kesukaran Soal.....	61
4. Daya Beda Soal.....	62
H. Uji Persyaratan Analisis Data.....	62

1.	Uji Normalitas.....	62
2.	Uji Homogenitas	63
I.	Teknik Analisis Data.....	64
1.	T-Test dua sampel Independen	64
2.	Analisis Varian Dua Jalan.....	66
3.	Pengujian Hipotesis	67
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A.	Gambaran umum lokasi penelitian.....	69
1.	Sejarah Singkat SMPN 8 Bandar Lampung	69
2.	Kokulikuler dan Ekstrakulikuler.....	71
B.	Deskripsi Data Penelitian	72
1.	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media ICT di Kelas Eksperimen	73
2.	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual di Kelas Kontrol.....	74
3.	Deskripsi Data HKeaktifan Siswa di Kelas Eksperimen.....	75
4.	Deskripsi Data Keaktifan Belajar di Kelas Kontrol	82
5.	Deskripsi Data Hasil Belajar Untuk Keaktifan Siswa di Kelas Eksperimen	86
6.	Deskripsi Data Hasil Belajar untuk Keaktifan Siswa di Kelas Kontrol	87
C.	Uji Prasyarat Analisis Data	89
D.	Pengujian Hipotesis	91
E.	Pembahasan	98
F.	Implikasi	109
G.	Keterbatasan Penelitian	110
V.	SIMPULAN DAN SARAN	111
A.	Simpulan.....	111
B.	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Harian Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung	7
2. Penyebaran kuesioner Keaktifan Belajar IPS Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung 2024	9
3. Penelitian Yang Relevan	34
4. Desain Penelitian	48
5. Definisi Konseptual dan Operasional	52
6. Instrumen Keaktifan Siswa	56
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal	57
8. Kriteria Korelasi	69
9. Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan Siswa	60
10. Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal	60
11. Klasifikasi Kesukaran	61
12. Klasifikasi Daya Beda	62
13. Rumus Unsur Tabel Penerapan Anava Dua Jalan	66
14. Fasilitas Belajar Sarana Dan Prasarana Belajar	70
15. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media ICT Dikelas Eksperimen	73
16. Kategori Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media ICT dikelas Eksperimen	74
17. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual	75
18. Kategori Data Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual dikelas Kontrol ..	76
19. Deskripsi Data Hasil Keaktifan Belajar di Kelas Eksperimen	77
20. Kategori Data Keaktifan Siswa di Kelas Eksperimen	78
21. Kategori Data Keaktifan Siswa Tinggi di Kelas Eksperimen	79
22. Kategori Data Keaktifan Siswa Rendah di Kelas Eksperimen	80
23. Deskripsi Data Keaktifan Siswa di Kelas Kontrol	81
24. Kategori Data Keaktifan Siswa Ekonomi di Kelas Kontrol	82
25. Kategori Data Keaktifan Siswa Tinggi di Kelas Kontrol	83
26. Kategori Data Keaktifan Siswa Rendah di Kelas Kontrol	84
27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Keaktifan Siswa Tinggi di Kelas Eksperimen	85
28. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Keaktifan Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	86
29. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Keaktifan Siswa Tinggi di Kelas Kontrol	82

30. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Keaktifan Siswa Rendah di Kelas Kontrol	88
31. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	90
32. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	91
33. Hasil Uji Hipotesis 1	93
34. Hasil Uji Hipotesis 2	94
35. Hasil Uji Hipotesis 3	95
36. Hasil Uji Hipotesis 4	96
37. Hasil Uji Hipotesis 5	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	43

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Surat Pra Penelitian	124
2. Hasil Penyebaran Kuesioner Siswa	125
3. Surat Balasan SMPN 8 Bandar Lampung Dokumentasi Saat Pembelajaran	125
4. Dokumentasi siswa saat pembelajaran	125
5. Dokumentasi Wawancara Guru IPS	127
6. Surat Penelitian	128
7. Surat Balasan Penelitian	129
8. Pelaksanaan Penelitian di Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung	130
9. Kisi-Kisi Soal Tes	131
10. Soal Tes Ekonomi	132
11. Kunci Jawaban Yang Benar	137
12. Data Nilai Kelas Eksperimen dan Keaktifan Belajar siswa	138
13. Data Nilai Dan Keaktifan belajar kelas kontrol	139
14. Kuesioner keaktifan siswa	140
15. Uji Validitas Variabel Keaktifan	144
16. Soal Uji Coba	144
17. Uji Realibilitas Variabel Keaktifan Siswa	145
18. Uji Reliabilitas Soal	145
19. Uji Homogenitas Belajar IPS	145
20. Homogenitas Keaktifan Siswa	145
21. Uji Homogenitas	145
22. Uji Hipotesis 1, 2, 5 (Two Way Anova)	145
23. Uji Hipotesis 3 (Independent Samples T-Test)	146
24. Uji Hipotesis 4	144
25. Hasil Perhitungan SPSS Variabel Keaktifan Siswa	155
26. Hasil Perhitungan SPSS Item Soal	160
27. RPP Mitigasi Bencana Alam Media ICT	161
28. RPP Mitigasi Bencana Alam Media Visual.....	161
29. Profil Sekola SMPN 8 Bandar Lampung	170
29. Lampiran Parafrase	171

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang baik adalah investasi jangka panjang yang menentukan kualitas hidup, kemajuan teknologi, dan kesejahteraan masyarakat di masa depan. Pendidikan yang efektif adalah kunci utama untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia, telah melewati berbagai fase sejarah dan filosofis, dengan komponen-komponen yang saling berkaitan. Meninjau dari sudut pandang sejarah, filsafat, dan teknologi, pendidikan di Indonesia terus berupaya mencetak generasi yang cerdas dan berdaya saing tinggi. Meski masih menghadapi tantangan-tantangan, harapan besar bahwa pendidikan di Indonesia akan terus maju menuju arah yang lebih baik.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan tentang tujuan pendidikan, pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Ini bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik individu maupun masyarakat dan negara. Secara lebih spesifik, pendidikan merupakan tindakan yang sengaja dilakukan untuk membentuk manusia yang memiliki kepribadian dan kemampuan yang optimal.

Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama: formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya, dengan jenjang pendidikan yang jelas dari dasar, menengah, sampai tinggi. Pendidikan nonformal paling banyak terdapat pada usia dini dan pendidikan dasar,

contohnya TPA dan Sekolah Minggu. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri

Pendidikan di tingkat SMP di Indonesia menghadapi berbagai masalah signifikan pada tahun ini. Salah satu isu utama adalah ketimpangan akses antara sekolah di perkotaan dan pedesaan, di mana banyak sekolah di daerah terpencil kekurangan fasilitas yang memadai, sehingga menghambat kualitas pendidikan. Selain itu, kasus kekerasan di sekolah masih tinggi, dengan laporan meningkat dari 26 kasus pada 2022 menjadi 30 kasus pada 2023. Kebijakan zonasi dalam penerimaan siswa juga menimbulkan tantangan, karena potensi kecurangan dan distribusi sumber daya yang tidak merata masih terjadi. Berdasarkan permasalahan tersebut lembaga pendidikan seperti sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam memastikan kelangsungan program pendidikan.

Sebagai institusi pendidikan, sekolah tidak hanya menyediakan tempat belajar tetapi juga bertanggung jawab atas pengembangan potensi peserta didik meliputi pengetahuan, sikap, serta keterampilan mereka sehingga dapat menyelesaikan tugas hidup dengan lebih baik. Proses pembelajaran pada pendidikan formal di sekolah terjadi sebagai hasil interaksi aktif antara guru dan murid (Fatmawati, 2021). Kinerja profesional guru diukur dari tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara efektif dan efisien, serta kemampuannya dalam mencapai tujuan dan standar yang ditetapkan dengan kualitas yang tinggi (Barkah, 2018)

Kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran telah menjadi masalah yang signifikan. Hal ini tidak hanya memengaruhi kualitas pendidikan secara keseluruhan tetapi juga memiliki implikasi jangka panjang bagi perkembangan akademis dan karir masa depan mereka. Dampak dari ketidak pemahaman ini dapat dilihat pada prestasi akademis yang rendah, motivasi belajar yang menurun, serta kemungkinan gagal

mencapai tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab dan menerapkan strategi pengajaran efektif agar siswa dapat lebih baik memahami materi pelajaran (Muhaiba, dkk 2020).

Upaya serius untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyampaikan informasi sehingga siswa bisa merasakan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Selain itu, pemberdayaan teknologi edukatif seperti *e-learning* atau aplikasi pembelajaran online juga harus dipertimbangkan sebagai alternatif baru dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dengan cara yang lebih dinamis dan menantang. Melalui peningkatan keterampilan berkomunikasi antara guru-siswa dan integrasi teknologi modern, diharapkan akan tercapai hasil yang optimal dalam bidang pendidikan Indonesia (Baginda, 2022).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tahap penting dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Dalam konteks ini, SMP berfungsi sebagai landasan yang kuat untuk mempersiapkan siswa menuju tingkat selanjutnya, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) (Hakim, 2016). Tujuan utamanya adalah mengoptimalkan kemampuan intelektual, interaksi sosial, keseimbangan emosi, dan kondisi fisik. SMP tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan dasar tetapi juga membentuk karakter individu yang mandiri dan siap bersaing di era globalisasi modern. Pelajaran-pelajaran tersebut harus sesuai dengan persyaratan hidup sehari-hari. Oleh karena itu pentingnya pelajaran-pelajaran tersebut harus sesuai dengan persyaratan hidup sehari-hari agar generasi muda dapat menempati posisi strategi dalam pembangunan bangsa (Sugiarto dan Farid, 2023).

Pentingnya pemantauan yang cermat oleh otoritas pemerintah atau badan-badan pendidikan lainnya guna menjadikan proses belajar-belajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, partisipasi aktif orang tua dan komunitas lokal sangat diperlukan untuk mendukung program-program edukatif yang dilaksanakan oleh sekolah (Mariana dkk, 2024) SMP menjadi titik awal

yang krusial bagi perkembangan intelektual dan moralitas setiap individu, agar mereka berkembang menjadi rakyat yang berwibawa serta manfaat bagi umum secara keseluruhan (Fitria, 2016)

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat disampaikan melalui simbol-simbol seperti angka, huruf, dan kalimat (Wahyuni, 2020). Hasil belajar siswa adalah ukuran penting dari efektivitas sistem pendidikan. Mereka memberitahu kami tentang tingkat pemahaman dan keterampilan yang telah dicapai oleh anak-anak kita selama periode pelajaran. Analisis mendetail atas prestasi akademik ini akan membantu mengidentifikasi area kekuatan maupun kelemahan individual masing-masing murid (Khotimah, 2019).

Di sekolah, hasil belajar dapat diukur melalui penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari. Proses pengajaran yang efektif akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Semakin besar upaya yang dilakukan untuk menciptakan kondisi pengajaran yang baik, semakin tinggi pula hasil yang dicapai. Hasil belajar siswa berfungsi untuk memotivasi mereka dan juga untuk membantu guru dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Rosary & Stevanus, 2023)

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, semua stakeholder seperti pemerintah, sekolah, guru dan orang tua harus berkolaborasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta menyediakan instrumen pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, kita dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikan mereka secara optimal dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan percaya diri tinggi (Jaenudin, 2024)

Peneliti melakukan penelitian di salah satu SMPN di Bandar Lampung, yaitu SMPN 8 Bandar Lampung. SMPN 8 Bandar Lampung adalah sebuah

SMPN di wilayah kecamatan Kedaton Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Bumi Manti II No.16, Kampung Baru, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung. Dalam penelitian ini peneliti memilih SMPN 8 Bandar Lampung untuk dijadikan penelitian karena adanya tantangan yang dihadapi oleh guru IPS, yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi faktor-faktor penyebab dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. SMPN 8 Bandar Lampung juga memiliki karakteristik dan isu yang menarik untuk diteliti, serta relevan dengan topik penelitian ini. SMPN 8 Bandar Lampung memiliki karakteristik yang menonjol dan berbeda dibandingkan dengan sekolah lain di wilayah Bandar Lampung. Sebagai sekolah negeri dengan akreditasi A.

SMPN 8 tidak hanya unggul dari segi mutu pendidikan, tetapi juga dalam penerapan manajemen berbasis sekolah yang inovatif. Sekolah ini secara konsisten mengembangkan potensi seluruh warga sekolah, khususnya guru, untuk berinovasi dan meningkatkan kemampuan profesional mereka guna menunjang proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan demokratis tanpa rasa takut salah, sehingga mendukung tumbuhnya kreativitas dan partisipasi siswa secara optimal.

Berbeda dengan SMP lain yang mungkin masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana atau pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, SMPN 8 Bandar Lampung telah memanfaatkan fasilitas pembelajaran secara maksimal dan menerapkan pendekatan pembelajaran aktif di semua mata pelajaran, termasuk IPS. Sekolah ini juga menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan yang kuat, sekaligus mengembangkan budaya sekolah yang religius dan kondusif, yang menjadi modal penting dalam membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh.

Isu yang dihadapi SMPN 8 Bandar Lampung, khususnya dalam pembelajaran IPS, berkaitan dengan tantangan guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, termasuk pemanfaatan media visual dan teknologi digital. Hal ini mendorong perlunya penelitian untuk mengidentifikasi faktor penyebab dan merumuskan solusi yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Selain itu, penguatan kemitraan dengan lembaga pendidikan dan media untuk publikasi program sekolah menjadi salah satu fokus untuk meningkatkan peran serta masyarakat dalam mendukung pendidikan di sekolah ini.

Dengan karakteristik unggulan dan isu yang spesifik tersebut, SMPN 8 Bandar Lampung menjadi lokasi penelitian yang sangat relevan dan strategis. Penelitian diharapkan dapat memberikan solusi efektif yang tidak hanya mengatasi permasalahan pembelajaran IPS, tetapi juga memperkuat keunggulan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, berkarakter, dan berdaya saing tinggi dibandingkan sekolah lain di Bandar Lampung. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk permasalahan yang telah diidentifikasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah tersebut. Dengan demikian, tidak hanya berkontribusi pada pemecahan masalah yang ada, tetapi juga penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMPN 8 Bandar Lampung yang mempunyai tujuan untuk mewujudkan sekolah terbaik, menghasilkan peserta didik yang berkualitas iptek dan imtaq nya.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara di SMPN 8 Bandar Lampung diketahui bahwa dari keterangan guru bidang studi IPS mengenai hasil ulangan harian yang diperoleh siswa kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung umumnya kurang optimal. Karena masih banyaknya siswa yang belum mencapai Nilai Kriteria Ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP).

Berikut ini disajikan data hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung 2024/2025

No	Kelas	Nilai		Jumlah Siswa
		<73	≥73	
1	VIII A	15	14	29
2	VIII B	17	11	28
3	VIII C	21	8	29
4	VIII D	20	9	29
5	VIII E	18	12	29
6	VIII F	16	13	29
Jumlah		107	67	173
Presentase %		61%	38%	100%

Sumber: guru mata pelajaran IPS SMPN 8 Bandar Lampung 2024

Dalam Tabel 1, tampak jelas bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa dari total 173 siswa, hanya 67 siswa (38%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP), sedangkan siswa yang belum mencapai KTTP sebanyak 107 orang (61%). Standar ketuntasan nilai mata pelajaran IPS yang ditetapkan adalah 73. Sehingga, jika siswa telah mencapai nilai KTTP tersebut maka siswa dinyatakan lulus pada materi yang telah diajarkan dan tidak perlu mengikuti pembelajaran remedial, sebaliknya jika siswa belum mencapai nilai KTTP yang diharapkan maka siswa tersebut harus mengikuti remedial yang diadakan oleh guru yang bersangkutan. Tabel I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SMPN 8 Bandar Lampung sangat rendah.

Berdasarkan pemikiran di atas yang sudah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum optimal dan hasilnya rendah, maka perlu adanya inovatif dalam penyampaian materi guna menciptakan

suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Adapun upaya yang harus dilakukan guru untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dengan mengubah metode pembelajaran. Dalam suasana ini, siswa cenderung hanya duduk diam, mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat tanpa memberikan tanggapan atau interaksi yang berarti. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, di mana guru lebih banyak melakukan ceramah tanpa melibatkan siswa dalam diskusi atau eksplorasi materi.

Ketidakaktifan ini dapat diperparah oleh faktor-faktor seperti kurangnya keterampilan sosial, di mana siswa merasa ragu untuk berinteraksi dengan teman sekelas atau guru, serta ketidaknyamanan di lingkungan kelas yang dapat membuat mereka merasa terintimidasi atau tidak didukung. Selain itu, kekhawatiran akan penilaian negatif dari guru atau teman sebaya juga dapat menghambat siswa untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat, sehingga mereka memilih untuk tetap diam. Dampak dari suasana belajar yang pasif ini sangat signifikan, karena siswa yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih rendah terhadap materi yang diajarkan, serta mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Selain itu, motivasi belajar mereka dapat menurun, yang pada gilirannya berdampak negatif pada hasil akademis. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong partisipasi aktif siswa, melalui penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk kehidupan di luar sekolah.

Tabel 2. Penyebaran kuesioner Keaktifan Belajar IPS Kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung 2024/2025

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban			
		Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1.	Apakah Anda selalu hadir di kelas?	45	75	15	25
2.	Apakah Anda aktif bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas?	14	23,3	46	76,7
3.	Apakah Anda selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru?	31	51,7	29	48,3
4.	Apakah Anda berinisiatif mencari materi tambahan untuk pelajaran?	25	41,7	35	58,3
5.	Apakah Anda merasa fokus saat guru menjelaskan materi?	23	38,3	37	61,7
6.	Apakah Anda berani menyampaikan ide atau pendapat di kelas?	17	28,3	43	71,7
Jumlah		155	43%	205	57%

Sumber: Penyebaran Kuesioner Tahun 2024

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 60 siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung mengenai keaktifan belajar, ditemukan bahwa sebagian besar siswa tergolong memiliki keaktifan belajar yang rendah. Hanya 43% siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang tinggi, sementara 57% siswa lainnya memiliki keaktifan belajar yang rendah. Temuan ini menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran, di mana mayoritas siswa tidak terlibat secara aktif. Selain itu, pengamatan langsung selama proses pembelajaran mengungkapkan bahwa beberapa siswa tampak kurang bersemangat dan tidak berpartisipasi secara aktif. Hal ini menciptakan suasana belajar yang pasif, di mana siswa tidak menunjukkan inisiatif untuk bertanya, berdiskusi, atau terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung, digunakan media ICT dan Visual. Kedua media ini dapat digunakan secara bersamaan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Desain media harus menarik agar siswa tidak merasa bosan,

dan penting bagi mereka untuk dapat membuat media pembelajaran sendiri karena Semakin menarik media yang diterapkan, semakin besar pula termotivasi siswa untuk belajar (Rahma, 2019). Media ICT dan Visual memungkinkan guru dan siswa berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta membantu guru memilih metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan alat bantu dalam pendidikan yang memanfaatkan berbagai teknologi untuk mencari, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, menyebarkan, dan menyajikan informasi atau data melalui komputer dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan saat ini, desain pembelajaran yang menggunakan media berbasis ICT sangat penting dan relevan untuk mendukung proses belajar mengajar. Ketika merancang pembelajaran berbasis ICT, penting untuk menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Proses perancangan harus mempertimbangkan berbagai aspek untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat dan digunakan secara efektif oleh siswa atau pihak lain. Oleh karena itu, sebelum memulai perancangan, perlu dilakukan analisis kebutuhan media serta langkah-langkah yang tepat dalam proses desain media pembelajaran (Hyono dkk, 2023).

Dapat diketahui bahwa, analisis kebutuhan media pembelajaran adalah langkah awal yang kritis dalam merancang sistem pembelajaran yang efektif. Ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan preferensi siswa, serta memilih strategi dan teknologi ICT yang tepat untuk mendukung proses belajar mereka. Langkah-langkah ini membantu memastikan bahwa mediapembelajaran yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan kinerja belajar mereka secara signifikan.

Media visual terdiri dari berbagai elemen seperti gambar, foto, video, dan komponen visual lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Media visual menekankan kemampuan dalam membangkitkan emosi, menyampaikan informasi, dan menciptakan pengalaman yang mendalam bagi pemirsa. Oleh karena itu, interpretasi visual dan metode penyampaian pesan melalui elemen-elemen visual ini menjadi aspek penting dalam penggunaan media visual (Marpaung, panjaitan, waruwu 2024).

Keaktifan merupakan aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan mental, di mana tindakan dan pemikiran berjalan sebagai satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Aktivitas fisik adalah gerakan yang dilakukan oleh siswa melalui pergerakan anggota tubuh, menciptakan sesuatu, bermain, atau bekerja di dalam kelas. Sementara itu, siswa terlibat dalam aktivitas psikis ketika kemampuan mentalnya berfungsi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa adalah salah satu elemen fundamental yang sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "aktif" berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Siswa melaksanakan kegiatan bekerja dan berusaha dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Keaktifan mencakup aktivitas fisik dan mental, yaitu tindakan dan pemikiran yang berjalan sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (wibowo, 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media ICT Dan Media Visual Dengan Memperhatikan Keaktifan Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, hasil belajar IPS siswa kelas VIII masih terbilang rendah
2. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Belum optimalnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS.
3. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, perlunya memperhatikan keaktifan siswa dikelas dalam penerapan media guna meningkatkan hasil belajar IPS.
4. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, belum diketahuinya perbandingan Media ICT dan Media Visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII.
5. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, belum diketahuinya pengaruh keaktifan siswa dikelas terhadap hasil belajar IPS dengan penerapan Media ICT dan Media Visual.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, terdapat berbagai permasalahan di SMPN 8 Bandar Lampung. Oleh karena itu, untuk memfokuskan penelitian, perlu dilakukan tindakan terhadap masalah. Pembatasan ini bertujuan agar penelitian lebih terarah, efektif, dan efisien. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini terbatas pada variabel Media ICT (X_1), Media Visual (X_2), hasil belajar (Y), dan Keaktifan Siswa (Z).

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan Media ICT dibandingkan dengan Media Visual?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang aktifitas belajarnya tinggi dengan yang aktifitas belajarnya rendah?
3. Apakah hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media Visual pada siswa yang aktifitas belajarnya tinggi?
4. Apakah hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media Visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media ICT pada siswa yang aktifitas belajarnya rendah?
5. Apakah terdapat interaksi antara Media pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan Media ICT dibandingkan dengan Media Visual
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang aktifitas belajarnya tinggi dengan yang aktifitas belajarnya rendah
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media Visual pada siswa yang aktifitas belajarnya tinggi
4. Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media Visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media ICT pada siswa yang aktifitas belajarnya rendah
5. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara Media pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Secara Teoritis

- a. Dapat memberikan wawasan mengenai keefektifan sebagai perangkat pengajaran dalam konteks pemahaman mata pelajaran IPS. Dapat menjelaskan tentang ini akan membantu dalam memilih alat pelatihan yang lebih efektif dimasa yang akan datang.
- b. Melalui penelitian ini, peneliti dapat lebih memahami penggunaan ICT dan media visual. Hal ini dapat memberikan wawasan berharga bagi guru dan perancangan kurikulum untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan pereferensi siswa
- c. Sebagai referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian terkait alat peraga.

2) Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Manfaatnya bagi peneliti adalah memberikan pengalaman dalam membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ICT dan media visual. Bermanfaat juga sarana mengembangkan daya pikir dan menerapkan ilmu yang dipelajari di bangku kuliah serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

b. Bagi siswa

Menambah pengetahuan dan wawasan siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, serta membanu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk lebih memahami materi.

c. Bagi guru

Manfaatnya bagi guru adalah memberikan informasi dan gambaran perbandingan hasil belajar menggunakan media ICT dan media Visual untuk mengetahui hasil belajar IPS, serta dapat menjadikan masukan dari guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di masa yang akan datang agar lebih bervariasi dan inovatif.

d. Bagi sekolah

Manfaanya untuk sekolah ialah dapat menjadi masukan dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih efektif dalam mencapai keberhasilan dan keberlangsungan hasil belajar siswa.

e. Bagi mahasiswa

Menambah wawasan untuk turun lapangan saat mengajar dan menambah pengetahuan peneliti tentang perbandingan hasil belajar Media ICT dan Media Visual.

f. Bagi Prodi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan menjadi sumbangan yang signifikan dalam bidang penelitian, sehingga dapat dijadikan referensi yang baik bagi mahasiswa di masa depan dalam melaksanakan penelitian yang sesuai dengan karakteristik Program Studi Pendidikan Ekonomi, serta mendukung peningkatan mutu lulusan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual dibandingkan dengan siswa yang diajarkan melalui media ICT.

2. Subjek penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup siswa kelas VIII, di mana kelas VIII A berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol.

3. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMPN 8 Bandar Lampung.

4. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2024/2025.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang studi IPS dengan tujuan untuk menganalisis masalah sosial dan memberikan wawasan yang mendalam terhadap permasalahan yang sedang dihadapi

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Definisi Belajar

Belajar mengacu pada proses mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman melalui pengalaman, observasi, atau pengajaran. Aktivitas ini melibatkan keterlibatan aktif dengan informasi, di mana individu berusaha untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep baru. Melalui proses belajar, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta meningkatkan kreativitas dan inovasi. Proses ini dapat berlangsung di berbagai konteks, baik dalam lingkungan formal maupun informal, dan melibatkan berbagai metode seperti membaca, berdiskusi, melakukan praktik langsung, atau melakukan refleksi (Surya, 2017).

Belajar juga melibatkan aspek emosional dan sosial, di mana motivasi serta dukungan dari lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan individu dalam menyerap informasi. Oleh karena itu, belajar merupakan perjalanan yang berlangsung sepanjang hidup, yang mendorong perkembangan pribadi dan profesional. Menurut (Festiawan, 2020). Belajar adalah suatu proses di mana seseorang mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan perilaku dan kemampuan respons yang bersifat relatif permanen. Proses ini terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya (Nurrita, 2018), mengatakan Belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, yang diperoleh melalui pengalaman sebelumnya atau dari proses pembelajaran yang terencana dan bertujuan.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan kesadaran atau secara sengaja. Aktivitas ini mencerminkan keterlibatan seseorang dalam aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam diri mereka. Oleh karena itu, sebuah kegiatan belajar dapat dianggap baik jika terdapat peningkatan dalam keaktifan jasmani dan mental individu. Sebaliknya, meskipun seseorang dianggap sedang belajar, jika tingkat keaktifan fisik dan mentalnya rendah, maka kegiatan belajar tersebut tidak mencerminkan pemahaman yang nyata tentang proses belajar yang sedang berlangsung (Pane dan Dasopang, 2017).

Siswa belajar karena dipicu oleh kekuatan mental yang dimilikinya. Kekuatan mental ini meliputi keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Tingkat kekuatan mental tersebut dapat bervariasi, ada yang rendah dan ada yang tinggi (Rozaini dan Anti, 2017). Sedangkan Tanjung, Ritonga, Siregar (2021) mengatakan belajar adalah proses mengubah apa yang dialami setiap individu menjadi hal baru yang belum diketahui dan memungkinkan seseorang untuk mendapatkan serta membentuk kompetensi, keterampilan, dan meningkatkan laku melalui pengalaman yang terjadi setelah belajar secara terus menerus.

Definisi belajar memiliki makna yang sangat kompleks, sehingga sulit untuk menentukan dengan tepat apa yang dimaksud dengan belajar. Menurut Nasution, pemahaman tentang belajar sangat dipengaruhi oleh teori belajar yang dianut seseorang. Beberapa batasan definisi belajar dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam sistem saraf. (b) Belajar diartikan sebagai proses penambahan pengetahuan. (c) Belajar dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman dan latihan (Herawatti, 2018).

Berdasarkan kalimat di atas dapat diketahui bahwa belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menyebabkan perubahan perilaku serta kemampuan secara permanen, yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Proses ini melibatkan aktivitas

yang dilakukan dengan kesadaran, mencerminkan keterlibatan mental yang dapat meningkatkan keaktifan jasmani dan mental individu. Selain itu, motivasi internal seperti keinginan dan perhatian berperan penting dalam memicu proses belajar, yang memungkinkan individu mengubah pengalaman menjadi kompetensi dan keterampilan baru.

Menurut Robert M. Gagne dalam (Susanto, 2016) dapat dipahami sebagai proses di mana individu mengalami perubahan perilaku akibat dari pengalaman yang didapat. Konsep belajar dan mengajar saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya terintegrasi dalam interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Gagne menekankan bahwa belajar adalah upaya untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Ia juga menyatakan bahwa belajar merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi, yang mencakup perintah, arahan, dan bimbingan dari pendidik atau guru.

Adapun ciri-ciri dari aktivitas belajar menurut Setiawati (2018) sebagai berikut:

- 1) Kemampuan Baru atau Perubahan: Terdapat perubahan dalam perilaku yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan yang Menetap: Perubahan yang terjadi bersifat permanen dan dapat diingat, bukan hanya sementara.
- 3) Usaha dalam Perubahan: Proses perubahan memerlukan usaha dan tidak terjadi secara otomatis; perubahan ini merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan.
- 4) Faktor Penyebab Perubahan: Perubahan tidak hanya disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, dan tidak dipengaruhi oleh kelelahan, penyakit, atau obat-obatan. Secara keseluruhan, hasil belajar mencerminkan efektivitas pendidikan dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta pentingnya membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Perubahan ini dapat terlihat dari peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Hasil belajar ini membuktikan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam program pendidikan.

Hasil belajar siswa mencerminkan prestasi akademis yang diraih melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Sedangkan menurut (Nurrita, 2018) Hasil belajar merupakan pencapaian pembelajaran individu yang terjadi melalui interaksi aktif dan positif dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman belajarnya (Asriyanti dan Janah, 2018). Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, symbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung (Syachtiyani dan Trisnawati, 2021).

Hasil belajar berkaitan erat dengan kegiatan belajar, yang merupakan suatu proses. Hasil belajar mencakup berbagai aspek psikologis, dan hal ini terjadi sebagai akibat dari pengalaman serta proses pembelajaran siswa di dalam kelas di sekolah (Nabillah dan Abadi, 2019). Sedangkan, Taksonomi Bloom mengemukakan hasil belajar dalam konteks studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif terkait dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, dan meliputi lima jenjang kemampuan: menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks

nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi neuromuskular yang menghubungkan dan mengamati Sudjana dalam (andrian dan Rasto, 2019).

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh individu dalam mengasah kemampuannya melalui usaha yang dilakukan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta gabungan dari ketiganya. Proses ini memberikan pengalaman yang berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama, sehingga individu mengalami perubahan dan pengetahuan dari pengamatan yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perubahan ini akan tertanam secara permanen dalam diri individu, dan hasil belajar dapat dinilai melalui nilai evaluasi yang diperoleh siswa (Rahman, 2021)

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti gangguan kesehatan, disabilitas fisik, serta faktor psikologis seperti intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan siswa. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat Majib (dalam Nurhasanah & Soband, 2016).

Indikator hasil belajar siswa menurut Sudjana dalam (Ali, Moonti, yantu, 2018) terdiri dari hal-hal berikut:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pemahaman
3. Sikap dan aspirasi.

Proses pembelajaran IPS di sekolah sering kali dianggap kurang menarik. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang tidak memiliki minat untuk mendalami pelajaran IPS. Ketidakmenarikan tersebut berpengaruh pada motivasi belajar anak-anak. Sebagai hasilnya, siswa cenderung mengabaikan mata pelajaran ini. Situasi ini menunjukkan perlunya upaya

untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan relevan bagi siswa Ulfah dalam (Esterina dkk, 2022).

Hasil belajar IPS merupakan ukuran dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dalam menghadapi masalah kehidupan di masyarakat serta kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan (Fajrianti Meilana, 2022). Sedangkan, Menurut Fidya, Romdanih, oktaviana (2021) hasil belajar IPS adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi mengenai pencapaian keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS, dengan mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Sementara itu, pembelajaran IPS adalah proses pendidikan yang mengintegrasikan hubungan sosial dalam bentuk kurikulum, bertujuan untuk melatih kepedulian siswa terhadap isu-isu sosial yang ada di masyarakat.

Hasil belajar IPS adalah pencapaian optimal siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah mempelajari IPS melalui pencarian berbagai informasi yang diperlukan. Hal ini mencakup perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal serta mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan isu sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat (Esterina, Marhayani, Mertika, 2022). Secara garis besar, hasil belajar adalah pencapaian yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengasah potensi mereka melalui pengalaman belajar yang berkualitas, yang dapat dievaluasi melalui nilai dan prestasi akademis yang diperoleh. Proses ini berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama dan melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan.

Media ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan media visual, karena teknologi ini menyediakan berbagai alat dan platform yang memungkinkan pembuatan, distribusi, dan interaksi dengan konten visual secara lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi, pendidik dan pembuat

konten kini dapat menciptakan media visual yang lebih menarik dan informatif, seperti video pembelajaran, infografis, dan presentasi multimedia yang interaktif (Nazar dkk, 2024). Media visual ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau teks, tetapi juga menggabungkan elemen audio dan visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi dan narasi dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah, sementara infografis dapat menyajikan data dan informasi dalam format yang ringkas dan mudah dicerna (Tikulimbong dkk, 2024). Selain itu, penggunaan platform digital memungkinkan distribusi konten visual ini secara luas dan cepat, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Interaksi yang dihasilkan melalui media visual ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, keterkaitan antara media ICT dan media visual sangat signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis ICT dapat dianggap memberikan interaksi yang positif, karena siswa cenderung lebih fokus dan tidak terlibat dalam aktivitas lain di luar kegiatan belajar. Selain itu, media berbasis ICT memudahkan guru dalam menyampaikan materi, terutama jika perancangannya selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini berpengaruh pada pemahaman siswa, sehingga mereka lebih mudah menangkap pesan dari materi yang diajarkan. Di samping itu, media berbasis ICT juga membantu siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan yang ingin mereka ketahui dari materi yang disajikan, yang dapat mereka temukan melalui sumber-sumber di internet seperti Google. Pengamatan terhadap penggunaan media berbasis ICT menunjukkan adanya kesesuaian dengan berbagai dampak positif yang ditimbulkan dari penerapan media tersebut (Rosary & Stevanus, 2023)

Media sebagai alat motivasi dan juga sebagai perantara guru agar lebih mudah menyampaikan informasi dalam pembelajaran yang dipandang penting. Media visual dapat berfungsi dengan baik dan efektif, serta memberikan hasil yang memuaskan, karena memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran, serta dapat diamati melalui hasil evaluasi terhadap guru, yang menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik (Slamet, 2020).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Definisi ini cukup luas dan mendalam, mencakup pengertian sumber, lingkungan, individu, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pelatihan (Ekayani, 2017)

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai kombinasi antara materi dan perangkat, atau integrasi antara perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) media pembelajaran merupakan alat, bahan, maupun situasi yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran (Trisiana, 2020). Media pembelajaran mencakup segala hal, seperti alat, lingkungan, dan berbagai jenis kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengembangkan keterampilan bagi setiap individu yang menggunakannya (Aghni, 2018). Sedangkan menurut Nurrita (2018) media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat memicu pikiran, emosi, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, memiliki tujuan, dan terarah.

Secara menyeluruh media pembelajaran dapat dipahami sebagai kombinasi antara materi dan perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras. Media ini juga mencakup alat, lingkungan, dan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, dan mengembangkan keterampilan individu. Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang membantu menyampaikan informasi dan memotivasi siswa dalam proses belajar yang terencana dan terarah. Terdapat beberapa macam media pembelajaran, pada penelitian ini peneliti berfokus pada media ICT dan media Visual.

a. Media Pembelajaran ICT

Peranan media ICT di era modern sangat signifikan dalam mengubah cara individu berkomunikasi, belajar, dan berbisnis, dengan menyediakan platform yang memungkinkan interaksi instan dan akses mudah terhadap informasi, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif di sektor pendidikan, meningkatkan efisiensi operasional serta memperluas jangkauan pasar di dunia bisnis, serta memperkuat jaringan sosial yang menghubungkan berbagai budaya dan ide, menciptakan peluang baru yang mendorong inovasi dan kemajuan di berbagai bidang kehidupan.

Penggunaan media dalam sekolah sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena media dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, interaksi, dan pengalaman langsung yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah sistem yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT merupakan pendekatan yang inovatif dalam pengajaran (Sari, 2015)

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan alat yang digunakan untuk mengolah, mentransfer, dan menyajikan data atau informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Dengan demikian, proses komunikasi setiap data atau informasi menjadi lebih mudah dipahami oleh anak. Dalam penelitian ini, media ICT yang dikembangkan berupa Microsoft PowerPoint yang mencakup teks, gambar, video, dan animasi (Karlina, Kurniah, Ardina, 2018). Media pembelajaran yang saat ini diperlukan adalah media yang berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Berbagai studi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi saat ini adalah yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) (Wangge, 2020).

Media pembelajaran yang berbasis ICT dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dialami oleh siswa. Media ini mampu mengatasi batasan ruang kelas, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta menciptakan keseragaman dalam pengamatan. Selain itu, media ini dapat menanamkan konsep dasar yang tepat, konkret, dan realistis, serta membangkitkan minat dan keinginan baru. Media juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh, mulai dari hal-hal konkret hingga yang lebih abstrak (Khaira, 2020)

Pembelajaran yang berbasis TIK dapat dirancang untuk pengembangan media pembelajaran, sumber belajar atau materi ajar, serta evaluasi menurut (Junindra dkk, 2021) dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media
Perencanaan yang baik diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran efektif dengan TIK, seperti multimedia interaktif yang memudahkan pemahaman konsep abstrak.
2. Pengembangan Sumber Belajar
TIK mempermudah pencarian e-book dan e-journal di situs web atau perpustakaan digital, baik yang berbayar maupun gratis.

3. Pengembangan Evaluasi

TIK membuat proses evaluasi lebih efisien dibandingkan media konvensional, memudahkan pendidik menggunakan aplikasi seperti Google dan Microsoft, serta platform gratis seperti *Quizizz* dan *Kahoot*.

Indikator media ICT menurut (Puadi, 2020) dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Respon siswa terhadap penggunaan media TIK dalam pembelajaran.
2. Respon siswa selama pembelajaran berbasis ICT.
3. Respon siswa setelah menyelesaikan pembelajaran ICT.

Kelebihan dan kekurangan Media ICT dalam pembelajaran menurut Wati (2022) yaitu sebagai berikut:

- a. Memudahkan penggunaan gambar dan meningkatkan daya ingat siswa.
- b. Membantu pengajaran menjelaskan proses kompleks.
- c. Menciptakan suasana kelas interaktif dan menyenangkan.
- d. Menarik perhatian siswa dengan gambar dan suara.
- e. Mempermudah akses informasi bagi pengajar dan siswa.

Beberapa kekurangan dari media pembelajaran berbasis ICT meliputi:

- a. Tantangan dalam pengaturan perangkat.
- b. Biaya perangkat yang tinggi.
- c. tidak membantu bagi pengajar yang kurang berpengalaman.
- d. Risiko mencakup teknologi.

Media pembelajaran ICT dapat memberikan dasar-dasar berpikir yang konkret, sehingga dapat mengurangi kecenderungan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai dan fungsi menurut (Said dan Hassanudin, 2019) sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas belajar sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih solid.
3. Memberikan pengalaman yang nyata dan mendorong kegiatan belajar mandiri secara aktif.

Selain fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran berbasis ICT juga berperan sebagai alat untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh dosen, memudahkan mahasiswa dalam mencari referensi yang diperlukan, serta meningkatkan minat, motivasi, kinerja, dan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, di mana media sepenuhnya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa.

Secara menyeluruh dapat dipahami jika Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, interaksi, dan pengalaman langsung, menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. ICT memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang efektif, sumber belajar, dan evaluasi yang efisien. Meskipun memiliki kelebihan seperti meningkatkan daya ingat, interaktivitas, dan aksesibilitas informasi, media berbasis ICT juga menghadapi beberapa kekurangan, seperti biaya tinggi dan kesulitan operasional.

Media pembelajaran ICT dapat meningkatkan minat, perhatian, dan aktivitas belajar siswa, serta memberikan pengalaman nyata yang mendorong pembelajaran mandiri. Dalam hal ini ICT mencakup perangkat komunikasi atau aplikasi, meliputi: radio, televisi, telepon selular, komputer dan jaringan perangkat keras dan perangkat lunak, sistem satelit dan sebagainya, serta berbagai layanan dan aplikasi yang terkait dengan mereka, seperti video *conference* dan pembelajaran jarak jauh.

Menurut Nurdyansyah dan Widodo (2017), terdapat beberapa prinsip umum dalam penggunaan ICT, antara lain:

- a. Efektif dan Efisien: ICT harus meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan akses mudah.
- b. Optimal: ICT diharapkan menambah nilai dengan konten terkini.

- c. Menarik: Pembelajaran berbasis ICT lebih menarik dan memicu rasa ingin tahu siswa.
- d. Merangsang Kreativitas: ICT diharapkan mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar.

Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII di MTS Jabung Blitar. Hal ini menunjukkan bahwa ketika guru memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis TIK dengan cara yang tepat, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan hasil belajar yang lebih memuaskan. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK secara efektif dan efisien, karena pendekatan ini tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu strategi kunci dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Mahrani 2021)

b. Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah jenis media yang hanya memanfaatkan indera penglihatan. Media ini menyajikan materinya menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Dengan bantuan perangkat lunak yang mendukung alat proyeksi tersebut, akan dihasilkan cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan (Daulae, 2019).

Media visual didefinisikan sebagai media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Jenis-jenis media ini meliputi media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media yang menyajikan pesan berbentuk tulisan. Kedua, media visual non-verbal-grafis adalah media yang menyampaikan pesan non-verbal melalui simbol-simbol visual atau elemen grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan foto), grafik, diagram, bagan, serta peta. Ketiga,

media visual non-verbal tiga dimensi adalah media yang memiliki dimensi tiga, berupa model, seperti miniatur, *mock-up*, spesimen, dan diorama (Ayasari dkk, 2021)

Media Visual memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan media grafis lainnya menurut Rosada (2016), beberapa keuntungan tersebut adalah:

1. Gambar atau foto memberikan gambaran yang jelas dan realistis tentang materi yang disampaikan.
2. Media ini mengatasi batasan ruang dan waktu, memungkinkan siswa melihat objek seperti stadion tanpa harus mengunjungi lokasi aslinya.
3. Gambar atau foto membantu mengatasi keterbatasan pengamatan mata pada objek yang sulit dilihat.
4. Gambar memperjelas masalah, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.
5. Biaya pembuatan gambar atau foto rendah dan mudah digunakan oleh guru.

Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran dapat dioptimalkan dengan mengikuti beberapa prinsip untuk meningkatkan efektivitasnya menurut (Vandoyo dan hilmi, 2020) Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Menyederhanakan informasi dengan grafik, diagram, atau garis.
2. Menggunakan metode visual untuk merangkum informasi.
3. Memanfaatkan grafik sebagai ringkasan materi.
4. Melibatkan siswa dalam repetisi visual.
5. Menggunakan gambar untuk membedakan konsep.
6. Menjaga keseimbangan penggunaan visual.
7. Memastikan semua visual jelas dan akurat.
8. Memilih warna yang mudah diingat.
9. Menyertakan teks penjelasan pada gambar.

Media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mencakup berbagai tampilan yang unik dan menarik (Ritonga, 2018) antara lain:

- a. Gambar: Berbagai jenis gambar seperti foto, lukisan, dan ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan konsep bagi siswa.
- b. Chart dan Bagan: Chart harus memiliki tujuan jelas dan fokus pada satu konsep untuk siswa muda; jika ada beberapa gagasan, gunakan serangkaian chart sederhana.

- c. Transparansi (OHP): Transparansi adalah gambar besar yang diproyeksikan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep atau fakta, dibuat dengan teknik langsung atau tidak langsung.
- d. Grafik: Grafik adalah representasi visual sederhana yang menggambarkan data kuantitatif dengan cara menarik dan mudah dipahami.
- e. Diagram: Diagram menyederhanakan hal kompleks dengan petunjuk untuk memperjelas pesan

Indikator media Visual menurut (Rismandani, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan gambar yang dicetak dikertas karton dan menampilkan model (benda tiruan) dari kardus yang relevan dengan bahan (kubus dan balok)
2. Siswa mengamati gambar dan model (benda tiruan) yang ditampilkan oleh guru
3. Guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan gambar dan model (benda tiruan) yang telah disiapkan.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media visual merupakan alat penting dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan untuk menyampaikan materi. Media ini dapat berupa gambar, chart, transparansi, grafik, dan diagram, masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan tertentu. Penggunaan media visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara menyederhanakan informasi, memvisualisasikan konsep, dan merangsang kreativitas siswa.

Media visual juga memiliki keuntungan seperti sifat konkret, kemampuan mengatasi batasan ruang dan waktu, serta biaya yang relatif rendah. Untuk memaksimalkan pemanfaatan media visual, penting untuk mengikuti prinsip-prinsip tertentu, seperti menyederhanakan informasi, menggunakan grafik sebagai ringkasan, dan memastikan kejelasan serta keseimbangan visual juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa saat ini merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran yang mencerminkan keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental. Di era modern, keaktifan ini tidak hanya terbatas pada interaksi langsung di kelas tetapi juga melibatkan penggunaan teknologi. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi antara guru dan siswa, di mana keduanya saling berkomunikasi untuk mengevaluasi pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dengan kata lain, pembelajaran tidak bersifat sepihak meskipun guru aktif dalam menyampaikan informasi, siswa juga harus berperan serta.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "aktif" diartikan sebagai giat berusaha dan bekerja. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, siswa perlu aktif merespons materi yang diajarkan oleh guru. Keaktifan belajar siswa adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (Pour, Heryanti, Supriyanti, 2021)

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mencerminkan keterlibatan mereka dalam berbagai aspek psikologis, emosional, dan intelektual secara berkelanjutan. Penting bagi setiap guru untuk memahami, menyadari, dan mengembangkan keaktifan siswa dalam belajar, karena hal ini merupakan isu fundamental. Keterlibatan dalam belajar ditandai dengan partisipasi yang optimal, baik dari segi intelektual, emosional, maupun fisik (Amggraimi dan Wulandari, 2021)

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa menurut (Gunawan, 2018) terutama selama proses pembelajaran antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

- 2) Guru perlu mengembangkan diri dengan memperluas wawasan dan pengetahuan melalui pendidikan dan referensi untuk meningkatkan kompetensi.
- 3) Memberikan kesempatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan terkait strategi pembelajaran efektif.
- 4) Sekolah harus melaksanakan program literasi untuk meningkatkan minat baca siswa dan kepercayaan diri mereka.
- 5) Menerapkan sistem reward and punishment untuk memotivasi siswa terlibat aktif dalam belajar.

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dalam (Prasetyo dan Abduh, 2021) dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

- 1) Siswa aktif melaksanakan tugas belajar.
- 2) Siswa terlibat dalam pemecahan masalah selama pembelajaran.
- 3) Siswa tidak ragu bertanya jika mengalami kesulitan.
- 4) Siswa mencari informasi untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Siswa mengikuti diskusi kelompok sesuai arahan guru.
- 6) Siswa menilai kemampuan diri dan hasil yang dicapai.
- 7) Siswa berlatih memecahkan soal.
- 8) Siswa menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas.

Faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi ketidakaktifan siswa di dalam kelas. Salah satu faktor internal yang dapat menghambat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah kesehatan mental. Contoh lainnya meliputi kurangnya minat dan kebiasaan belajar yang menyenangkan, kurangnya ketekunan, serta rendahnya semangat guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu, ada juga faktor eksternal yang memengaruhi ketidakaktifan siswa, seperti kurangnya kebiasaan guru dalam memberikan pujian, penerapan hukuman yang berlebihan atau teguran yang tidak tepat, ketidakminatan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta metode pengajaran yang kurang menarik (Busa, 2023).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat mendorong dan mengembangkan bakat yang mereka miliki. Selain itu, siswa juga dapat berlatih berpikir kritis dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul selama pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru dapat berperan dengan merancang sistem pembelajaran secara terstruktur, sehingga dapat memicu partisipasi aktif peserta didik dalam

proses belajar (Wibowo, 2016). Keaktifan siswa dapat diukur melalui partisipasi mereka dalam kegiatan kelompok, diskusi di kelas, kemampuan untuk bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, serta keberanian untuk tampil di depan kelas (Rikawatik dan Sitijak, 2020).

B. Penelitian Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan yang ada kaitannya dengan pokok permasalahan.

Tabel 3. Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1	Rahmawati (2014)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Dengan Menggunakan Media ICT Dan Media Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014	Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang diajar menggunakan media ICT dan media visual, dengan $T_{hitung} (3,364) > T_{tabel} (1,98)$. Selain itu, perhitungan manual menggunakan rumus N-Gain menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan media ICT adalah 1,21, yang berarti media ICT lebih efektif dibandingkan media visual. Persamaan Kedua penelitian membahas perbandingan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran (ICT dan visual), menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Perbedaan Penelitian pertama fokus pada media ICT dan media visual dalam konteks pembelajaran IPS terpadu di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2013/2014, sedangkan penelitian kedua menekankan pada keaktifan

Tabel 3. Lanjutan

			siswa dalam proses pembelajaran dengan membandingkan kedua jenis media di SMPN 8 Bandar Lampung. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan memasukkan aspek keaktifan siswa sebagai variabel analisis dalam perbandingan efektivitas media ICT dan visual, memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana interaksi siswa dapat memengaruhi hasil belajar.
2	Hasana, Sugihartono, & SeptianRaibowo (2021)	Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model media pembelajaran audio visual berbasis ICT di SD Negeri Sekecamatan Seluma menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi, dengan nilai 96% untuk ahli materi pada tahap pertama dan 94% untuk tahap kedua, serta kualitas keseluruhan media dinyatakan sangat layak oleh guru PJOK sebesar 96%. Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa, menekankan pentingnya penggunaan media yang efektif guna meningkatkan pemahaman & keterlibatan siswa dalam belajar Perbedaan Penelitian pertama fokus pada pengembangan model media pembelajaran audio visual berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri Se-Kecamatan Seluma, sedangkan penelitian kedua membandingkan penggunaan media ICT dan visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan

Tabel 3. Lanjutan

			kebaruan dengan membandingkan dua jenis media (ICT & visual) serta memperhatikan keaktifan siswa sebagai faktor dalam analisis hasil belajar, sementara penelitian pertama hanya meneliti pengembangan media audio visual tanpa perbandingan dengan media lainnya.
3	Nursamsu dan Kusnafizal (2017)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang	Hasil penelitian ini adalah nilai 72,60 yang dimanfaatkan pada SMP Negeri 1 Manyak Panyed sedangkan nilai 66,92 yang dimanfaatkan pada SMP Negeri 2 Karang Baru. Maka penelitian ini bahwa pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran ICT, sering dilaksanakan di SMP Negeri 1 Manyak Panyed dari pada SMP Negeri 2 Karang Baru. Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh media pembelajaran berbasis ICT dan visual terhadap hasil belajar siswa, menekankan pentingnya penggunaan media dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Perbedaan Penelitian pertama fokus pada pemanfaatan media pembelajaran ICT di SMP Negeri Aceh Tamiang, sementara penelitian kedua membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ICT dan media visual di SMPN 8 Bandar Lampung, dengan perhatian khusus pada keaktifan siswa. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan membandingkan dua jenis media (ICT dan visual) serta mempertimbangkan keaktifan siswa sebagai faktor dalam

Tabel 3. Lanjutan

			analisis hasil belajar, sedangkan penelitian pertama hanya meneliti pemanfaatan media ICT tanpa perbandingan dengan media lain.
4	Ngubaidillah & Kartadie (2018)	Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif terhadap pembelajaran, hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar siswa . Dari hasil analisis uji independent sample t test kelas kontrol $0,155 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,158 > 0,05$ yang berarti adanya perbedaan. dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar setelah diberi perlakuan. Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh media pembelajaran visual dan ICT terhadap hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran yang diajarkan. Perbedaan Penelitian pertama fokus pada pengaruh media visual menggunakan aplikasi Lectora Inspire terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian kedua membandingkan penggunaan media ICT dan visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan membandingkan dua jenis media ICT dan visual serta mempertimbangkan keaktifan siswa dalam analisis hasil belajar, sementara penelitian pertama hanya meneliti pengaruh media visual tanpa membandingkannya dengan media lain.

Tabel 3. Lanjutan

5	Rahmawati, Baedhowi, Hakim (2017)	Media E-Learning Virtual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Kejuruan	Kesimpulan dokumen menyatakan bahwa penggunaan media e-learning berbasis virtual sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah vokasi. Inovasi ini memungkinkan siswa dalam belajar secara mandiri dan efektif, serta membantu dalam pemahaman materi. Penelitian ini menunjukkan bahwa media virtual sangat meningkatkan efektivitas pembelajaran dikelas sehingga diharapkan dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa disekolah. Persamaan fokus penelitian keduanya ada pada peningkatan hasil belajar siswa sebagai tujuan utama yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses belajar, yaitu media ICT, visual, dan e-learning virtual. Adapun pendekatan yang dipakai ialah pendekatan eksperimen yang membandingkan efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar. Perbedaan judul yang pertama lebih berfokus pada mata pelajaran IPS, sementara judul kedua mengacu pada pendidikan kejuruan Kebaruan menghadirkan inovasi dengan fokus pada penggunaan media e-learning virtual, yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini.
6	Harahap, Rezeki (2019)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Keterampilan	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan media Camtasia tidak lebih tinggi dibandingkan dengan media Powerpoint (thitung = 1,384; p = 0,175) dan media konvensional (thitung = 8,147; p = 0,000),

Tabel 3. Lanjutan

		Bertanya Siswa Sd Negeri 060798 Medan Area sedangkan media Powerpoint juga tidak lebih tinggi dibandingkan media konvensional (thitung = 5,208; p = 0,000). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang diajar dengan Media Camtasia (Fhitung = 24,964; p = 0,000) dan Media Powerpoint (Fhitung = 6,770; p = 0,002), tetapi tidak ada hubungan antara gaya belajar dan hasil belajar siswa (p = 0,802). Persamaan Kedua judul membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan Judul pertama fokus pada media pembelajaran berbasis ICT dan gaya belajar dalam konteks IPA di SD, sedangkan judul kedua membahas perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media ICT dan media visual di SMP. Kebaruan Judul pertama menekankan pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA, sedangkan judul kedua menyoroti perbandingan efektivitas media ICT dan visual dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.
7	Nababan, Pardede, Simamora, Manik, Samosir. (2023)	Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V Sd Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023 Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media visual terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2022/2023, dengan nilai Fhitung 35,04 yang lebih besar dari Ftabel 4,24, serta kontribusi sebesar 55,9%, dan guru PAK berperan efektif sebagai

Tabel 3. Lanjutan

			komunikator dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media visual dan pendekatan yang mendukung Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh media pembelajaran (visual dan ICT) terhadap keaktifan belajar siswa, menunjukkan pentingnya penggunaan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Perbedaan Penelitian pertama fokus pada media visual dalam konteks Pendidikan Agama Kristen untuk siswa kelas V, sedangkan penelitian kedua membandingkan penggunaan media ICT dan visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan membandingkan dua jenis media (ICT dan visual) dalam meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan penelitian pertama hanya meneliti pengaruh media visual terhadap keaktifan belajar siswa dalam satu mata pelajaran.
8	Gunawan (2018)	Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa	Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa (Y) dan prestasi belajar siswa (Z), dengan nilai thitung masing-masing 0,6552 dan 1,5614 yang lebih kecil dari ttabel 2,0129, sementara keaktifan siswa (Y) berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Z) dengan thitung 2,3868 yang lebih besar dari ttabel. Persamaan Kedua penelitian membahas

Tabel 3. Lanjutan

			pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dan prestasi belajar, menunjukkan pentingnya faktor motivasi dalam meningkatkan hasil akademis siswa. Perbedaan Penelitian pertama fokus pada hubungan antara motivasi belajar (X) dan keaktifan siswa (Y) dalam mewujudkan prestasi belajar (Z), sementara penelitian kedua membandingkan penggunaan media ICT dan visual dalam konteks pembelajaran IPS, dengan penekanan pada keaktifan siswa. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan memasukkan dimensi keaktifan siswa sebagai variabel analisis, memberikan perspektif baru tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.
9	Sari (2017)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) Dan Fasilitas Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Akuntansi Smk Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017	penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dan fasilitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, dengan nilai thitung dan probabilitas signifikan yang menunjukkan kontribusi masing-masing sebesar 31,6% dan 26,1%, serta Fhitung yang lebih tinggi dari Ftabel, maka totalnya menjelaskan 57,7% variabilitas keaktifan siswa. Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh media pembelajaran (ICT dan visual) terhadap hasil belajar siswa, dengan fokus pada efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran yang relevan. Perbedaan Penelitian pertama meneliti

Tabel 3. Lanjutan

			media pembelajaran berbasis ICT dan fasilitas belajar terhadap keaktifan siswa kelas X Akuntansi, sedangkan penelitian kedua berfokus membandingkan penggunaan media ICT dan visual dengan penekanan pada keaktifan siswa kelas VIII IPS di SMPN 8 Bandar Lampung. Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan dengan memasukkan keaktifan siswa sebagai variabel analisis dalam membandingkan efektivitas media pembelajaran, memberikan perspektif baru tentang bagaimana partisipasi aktif dapat memengaruhi hasil belajar.
10	Sari , Lestari (2018)	Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa	Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran visual dengan tanpa menggunakan media pembelajaran visual tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji t yaitu $t_{hitung} = 4,921 > t_{tabel} = 1,697$ maka H_0 ditolak dan terima H_a Persamaan Kedua penelitian membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, dengan fokus pada efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaan Penelitian pertama berfokus pada media visual dan dampaknya terhadap hasil belajar ekonomi siswa, sementara penelitian kedua membandingkan hasil belajar IPS dengan mempertimbangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, menambahkan dimensi interaksi yang tidak ada dalam penelitian pertama.

Tabel 3. Lanjutan

	Kebaruan Penelitian kedua menawarkan kebaruan memasukkan keaktifan siswa sebagai variabel analisis, memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana partisipasi memengaruhi efektivitas penggunaan media .
--	--

C. Kerangka Pikir

Penerapan media pembelajaran yang tepat pada pelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Sekolah yang menjadi wadah pendidikan sudah seharusnya menyediakan sarana dan prasarana untuk keberlangsungan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berstandar nasional serta berkualitas, guru berperan sebagai pusat perhatian yang paling utama untuk siswa dan diharapkan menguasai materi pelajaran (*teacher centered*) serta menyampaikannya di depan kelas dengan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Di SMPN 8 Bandar Lampung masih terdapat sejumlah guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak. Media pembelajaran tersebut sering kali membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa menjadi bosan dan tidak fokus pada pembelajaran yang berlangsung dikelas sehingga tugas yang diberikan oleh guru tidak dikerjakan dengan maksimal. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal, perlu diterapkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih ini hanya membandingkan antara kedua media yang menggunakan variabel bebas antara Media ICT (X_1) dan Media Visual (X_2). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y) siswa melalui penerapan media pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa (Y). Media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar

siswa, pemilihan media belajar yang tepat dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media ICT dan Media Visual karena dirasa cocok diterapkan pada kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung.

Fokus siswa yang terbatas terhadap penjelasan guru dan minimnya interaksi diskusi di antara teman sebaya dapat menghambat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi dan tidak mendapatkan perspektif yang beragam dari teman-teman mereka. Dominasi siswa-siswa tertentu yang lebih pandai dalam menyelesaikan soal juga menjadi masalah, di mana siswa lain cenderung hanya mencontek tanpa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Semua faktor ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar masih belum optimal, dan ada tantangan lebih lanjut terkait partisipasi mereka dalam kegiatan belajar yang menyebabkan hasil belajar menjadi tidak tercapai KТП.

Media pembelajaran berbasis ICT menawarkan berbagai keuntungan termasuk akses yang lebih luas ke sumber daya pendidikan untuk permulaan dalam waktu dan lokasi belajar, serta kemampuan guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan multimedia membantu menjelaskan konsep-konsep pendekatan dalam pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Anwar dan murtopo, 2021). Artinya dengan visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih cepat menangkap inti dari materi pelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar saat dikelas.

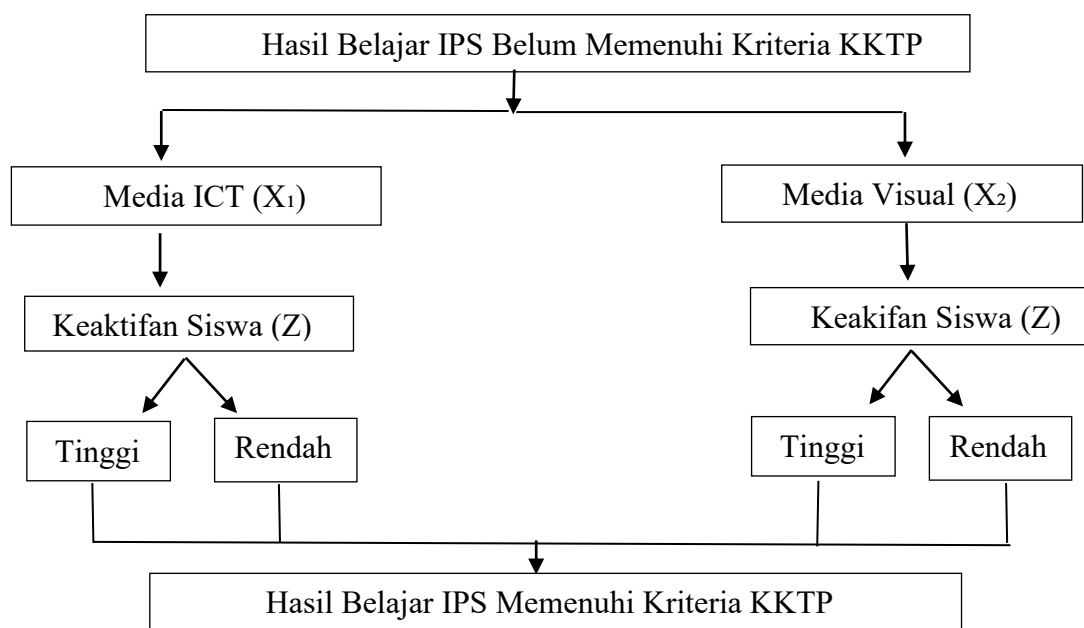
Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa dan ketertarikan terhadap teknologi modern yang sering kali membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Sehingga interaktivitas dan umpan balik langsung dari media digital juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Subari (2022) menunjukkan bahwa penerapan media ICT dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, dikarenakan penerapan ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal.

Media visual adalah alat bantu yang menggambarkan konsep atau informasi yang sulit disampaikan oleh guru hanya melalui kata-kata atau kalimat (Sari dan Lestari, 2018). Artinya dengan memanfaatkan media pembelajaran visual, guru dapat mendorong minat belajar siswa yang lebih aktif saat dikelas. Pemakaian media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat yang baru bagi siswa untuk belajar dengan baik dan lebih semangat saat dikelas. Selain dapat motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media visual juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nababan dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan media Visual dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang menarik dan sesuai dengan konteks dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

Untuk merumuskan hipotesis yang tepat, diperlukan argumentasi yang mendasarinya, yang akan menjadi landasan dalam penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih media yang sesuai untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas untuk memperjelas kerangka pikir maka dibuatlah pradigma sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan Media ICT dibandingkan dengan Media Visual.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang aktifitas belajarnya tinggi dengan yang aktifitas belajarnya rendah.
3. Ada perbedaan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media Visual pada siswa yang aktifitas belajarnya tinggi.
4. Ada perbedaan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Media Visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan Media ICT pada siswa yang aktifitas belajarnya rendah.
5. Terdapat interaksi antara Media pembelajaran dan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

III.METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Penelitian kuantitatif ditandai dengan karakteristik yang sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga desain penelitian. Jenis penelitian ini berfokus pada penggunaan angka dalam pengumpulan data, analisis, serta penyajian hasil. Di sisi lain, metode komparatif bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan antara dua variabel dalam aspek yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan manipulasi data dikumpulkan secara alami menggunakan instrumen tertentu, dan hasilnya dianalisis secara statistik untuk menemukan perbedaan antar variabel yang diteliti.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif, korelasi, dan eksperimen berdasarkan tingkat eksplanasinya. Desain yang digunakan adalah desain eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian komparatif, sebagaimana dijelaskan oleh (Arsyadi dkk, 2017) adalah prosedur statistik yang bertujuan untuk menguji perbedaan antara dua atau lebih kelompok data (variabel). Di sisi lain, penelitian eksperimen didefinisikan sebagai metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Dalam konteks ini, kondisi yang terkontrol merujuk pada variabel-variabel lain yang dapat memengaruhi proses eksperimen dan dapat dikendalikan secara ketat.

Penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang membandingkan dua variabel, seperti yang dijelaskan oleh Arsyadi dkk (2017). Ia menyatakan bahwa penelitian komparatif dapat mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan terkait objek, individu, prosedur kerja, ide, serta kritik terhadap individu atau kelompok. Pendekatan ini digunakan untuk mengungkap perbedaan variabel, yaitu hasil belajar ekonomi siswa kelas VIII di SMPN 8 Bandar Lampung, dengan dua perlakuan berbeda satu kelompok diajarkan menggunakan media ICT dan media visual

B. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian eksperimen, dengan jenis penelitian berupa *quasi-experiment*. Desain penelitian yang diterapkan dirancang menggunakan desain factorial (Rahmawati, 2017). Desain faktorial merupakan struktur penelitian di mana dua atau lebih variabel independen disusun bersama untuk menganalisis pengaruhnya, baik secara individual maupun interaksinya terhadap variabel dependen.

Desain faktorial memiliki tingkat kompleksitas yang bervariasi, dan dalam penelitian ini, digunakan desain paling sederhana, yaitu 2×2 . Dalam desain ini, variabel yang tidak dimanipulasi (media pembelajaran ICT) disebut sebagai variabel eksperimental (X_1), sedangkan variabel bebas kedua disebut sebagai variabel kontrol (X_2), dan variabel ketiga adalah variabel moderator yaitu keaktifan siswa, yang dibagi menjadi dua tingkat (rendah dan tinggi). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang berusaha untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen, di mana variabel independen dikendalikan dan dimanipulasi secara sengaja. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan kegiatan percobaan yang bertujuan untuk memahami

suatu fenomena atau dampak yang muncul akibat perlakuan tertentu (Abraham dan Supriyarti, 2022).

Pengambilan sampel dilakukan secara acak untuk menentukan kelompok yang akan diteliti. Dari enam kelas yang tersedia, akan dipilih dua kelas; satu kelas akan menerapkan media pembelajaran ICT sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas lainnya akan menggunakan media pembelajaran visual sebagai kelompok kontrol. Di dalam kedua kelas tersebut terdapat siswa dengan tingkat keaktifan belajar siswa yang sangat aktif, baik tinggi maupun rendah. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Desain Penelitian

Hasil Belajar		
Media Pembelajaran		
Keaktifan Siswa	Media ICT	Media Visual
Tinggi (Z_1)	X_1Z_1	X_2Z_1
Rendah (Z_2)	X_1Z_2	X_2Z_2

Penelitian ini membandingkan keefektifan media pembelajaran Media ICT dan Media Visual terhadap hasil belajar (Y) dengan memperhatikan keaktifan belajar siswa. Kelompok sampel dalam penelitian ini ditentukan secara random. Kelas VIII.1 dan VIII.3 akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran ICT dan Visual sebagai kelas eksperimen. Variabel moderator yang digunakan yaitu keaktifan siswa.

1. Prosedur penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan observasi atau penelitian awal di sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan menentukan kelas yang akan dijadikan

subjek penelitian serta jumlah sampel yang akan diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, di mana sampel ditentukan berdasarkan kelompok, bukan individu. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru untuk mengumpulkan informasi mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas VIII yang menjadi fokus penelitian. Di SMPN 8 Bandar Lampung, populasi kelas VIII terdiri dari 173 siswa. Dari populasi tersebut, dipilih kelas X.1 dan X.3 sebagai sampel yang berjumlah 58 siswa untuk penelitian. Langkah berikutnya adalah menentukan kelas yang akan menerapkan media pembelajaran ICT dan Visual, yaitu kelas X.1 dan X.3.

b) langkah-langkah dalam penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sebagai berikut:

1. Persiapan oleh guru: Pada tahap ini, guru menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, serta merancang strategi penyampaian yang sesuai.
2. Persiapan kelas: Pada tahap ini, tidak hanya perlengkapan yang perlu disiapkan, tetapi juga mempersiapkan siswa dari segi tugas, seperti agar mereka dapat mengikuti pelajaran, mencatat, menganalisis, mengkritisi, dan lain-lain.
3. Penyajian media pembelajaran: Pada tahap ini, media pembelajaran disajikan sesuai dengan karakteristiknya.
4. Langkah selanjutnya dan aplikasi: Setelah penyajian, perlu ada kegiatan belajar sebagai tindak lanjut, seperti diskusi, laporan, dan tugas lainnya.

c) Langkah-langkah menerapkan media pembelajaran Visual sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan gambar dan video guna membantu memudahkan penjelasan materi dan soal yang akan diberikan ke siswa .

1. Setiap peserta didik harus menganalisa dan memberikan jawabannya.
 2. Siswa yang bekerja sama dengan rekannya sebelum diberi aba-aba oleh guru akan diberikan poin.
 3. Langkah selanjutnya siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi yang sudah dilakukan kedepan kelas.
- d) Lama pertemuan 3 X 45 menit selama 6 kali pertemuan.
 - e) Melakukan test akhir atau post test pada 2 kelompok subjek untuk mengukur hasil belajar.
 - f) Menguji hipotesis, yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk mengolah data yang diperoleh.
 - g) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 8 Bandar Lampung 2024/2025 yang terdiri dari sembilan kelas dengan jumlah siswa 173 orang.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling. Sampel penelitian ini diambil dari populasi dengan teknik cluster random sampling. Sehingga, sampel yang didapatkan yaitu kelas yaitu kelas VIIIE dan VIIIF sejumlah 59 siswa. Kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media ICT yaitu kelas VIII.E sebagai kelas eksperimen dan VIIIF.6 menggunakan media Visual sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan tiga jenis variabel, yaitu variabel independen, variabel dependen, dan variabel moderator:

1. Variabel Bebas (Independen)
Variabel bebas yang dilambangkan dengan X adalah variabel yang memengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas: media pembelajaran ICT yang berfungsi sebagai kelas eksperimen (X_1) dan media pembelajaran Visual yang berfungsi sebagai kelas kontrol (X_2).
2. Variabel Terikat (Dependen)
Variabel terikat, yang dilambangkan dengan Y , adalah variabel yang diukur untuk mengevaluasi pengaruh dari variabel lain, sehingga sifatnya tergantung pada variabel tersebut. Dalam penelitian ini, variabel terikat mencakup hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen (Y) dan hasil belajar di kelas kontrol (Y).
3. Variabel Moderator
Variabel moderator adalah variabel yang dapat memengaruhi (baik memperkuat maupun memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, keaktifan siswa diduga berperan dalam memengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara media pembelajaran ICT dan media Visual.

E. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

1. Media ICT (X_1)
Media ICT atau Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi dan komunikasi mencakup berbagai bentuk media seperti video, audio, presentasi, dan aplikasi interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar (Herliawan, 2015).

2. Media Visual (X_2)
Media visual adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan melalui elemen visual. Media ini memanfaatkan gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman. Media visual sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, pemasaran, seni, dan komunikasi (Amanda, 2024).
3. Hasil Belajar IPS (Y)
Hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan oleh seseorang setelah ia mengikuti proses pembelajaran selama di sekolah. Hasil belajar IPS merupakan penilaian akhir dari proses pembelajaran dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sulfemi & Supriyadi, 2018).
4. Keaktifan Siswa (Z)
Keaktifan siswa adalah kondisi di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, keaktifan siswa dapat dilihat dari cara mereka merespons pertanyaan atau instruksi dari guru, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan, berani menyampaikan pendapat, serta aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Khasanah, 2016).

Tabel 5. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Media Pembelajaran Media ICT (X_1)	1. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media ICT dalam proses pembelajaran. 2. Tanggapan siswa selama mengikuti pembelajaran yang berbasis ICT. 3. Tanggapan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran yang berbasis ICT. (Puadi, 2020)	Instrumen Keaktifan Belajar dan Tes Pilihan Ganda IPS	Interval

Tabel 5. Lanjutan

Media Visual (X2)	1. Guru menampilkan gambar yang dicetak dikertas karton dan menampilkan model (benda tiruan) dari kardus yang relevan dengan bahan (kubus dan balok) 2. Siswa mengamati gambar dan model (benda tiruan) yang ditampilkan oleh guru 3. Guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan gambar dan model (benda tiruan) yang telah disiapkan.	Instrumen Keaktifan Belajar dan Tes Pilihan Ganda IPS	Interval
Hasil Belajar Ekonomi (Y)	1.Keterampilan dan kebiasaan 2.Pengetahuan dan pemahaman 3. Sikap dan aspirasi. (Moonti dan yantu, 2018)	Hasil Tes Formatif IPS	Interval

Tabel 5. Lanjutan

Keaktifan Belajar (Z)	1)Selama proses belajar mengajar, siswa aktif melaksanakan tugas belajarnya 2) Siswa bersedia terlibat dalam pemecahan masalah yang muncul selama pembelajaran, 3) Siswa tidak ragu untuk bertanya kepada teman atau guru jika mereka tidak memahami materi atau mengalami kesulitan, 4) Siswa berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, 5) Siswa mengikuti diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru, 6) Siswa mampu menilai kemampuan diri dan hasil yang telah dicapainya, 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan 8) Siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya. (Prasetyo dan Aduh, 2021)	Tingkat tinggi atau rendahnya hasil kuesioner	Interval
-----------------------	--	---	----------

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku dalam konteks sosial tertentu. Teknik ini melibatkan pengamatan dan

pencatatan fenomena atau gejala yang sedang diteliti. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan proses belajar mengajar di SMPN 8 Bandar Lampung (Mappasere, 2019).

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara melakukan wawancara bebas kepada guru mata pelajaran ekonomi tanpa mengikuti pedoman wawancara yang sistematis. Tujuannya adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang dipilih oleh guru serta sikap dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Tes

Tes merupakan suatu bentuk alat ukur yang berisi rangkaian pertanyaan untuk mengetahui dan mengukur suatu kemampuan dengan prosedur yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan 2 kelas eksperimen dimana kelas pertama menggunakan media pembelajaran ICT dan kelas kedua media pembelajaran Visual. Tes diberikan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Tes dilakukan yaitu Post-Test. Tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ICT dan Visual.

4. Angket

Angket merupakan jenis alat pengumpulan data yang mirip dengan pertanyaan formal yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban yang dibutuhkan peneliti. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait jumlah siswa, fasilitas yang tersedia, serta sejarah atau gambaran umum mengenai SMPN 8 Bandar Lampung.

G. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah proses yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu alat ukur valid (sahih) atau tidak (Janna dan Herianto, 2021). Sebuah instrumen dianggap valid jika dapat secara akurat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti. Alat ukur dinyatakan valid jika mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas instrumen, digunakan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$ = Skor butir angket

$\sum Y$ = Skor total Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah skor soal kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat

(Fadli dkk, 2023)

Kriteria pengujian,

Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat tersebut tidak valid. (Rusman, 2023)

a. Uji Validitas Instrumen Keaktifan Siswa

Validitas instrument keaktifan siswa dengan 20 butir pertanyaan dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 23. Berdasarkan pengukuran validitas korelasi *Product Moment* Carl Person dan dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka instrumen tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n adalah 30 responden, maka r table sebesar 0,361 yang diperoleh dari r *Product Moment*, $r_{(a)(n)}=r_{(0,05)(30)}$. Berikut hasil validitasnya:

Tabel 6. Instrumen Keaktifan Siswa

Item Pertanyaan	r hitung	Kondisi	r tabel	Signifikan (sig>0,05)	Simpulan
1	0,899	>	0,361	0,00	Valid
2	0,923	>	0,361	0,00	Valid
3	0,935	>	0,361	0,00	Valid
4	0,898	>	0,361	0,00	Valid
5	0,881	>	0,361	0,00	Valid
6	0,882	>	0,361	0,00	Valid
7	0,873	>	0,361	0,00	Valid
8	0,934	>	0,361	0,00	Valid
9	0,852	>	0,361	0,00	Valid
10	0,893	>	0,361	0,00	Valid
11	0,886	>	0,361	0,00	Valid
12	0,882	>	0,361	0,00	Valid
13	0,857	>	0,361	0,00	Valid
14	0,840	>	0,361	0,00	Valid
15	0,899	>	0,361	0,00	Valid
16	0,897	>	0,361	0,00	Valid
17	0,923	>	0,361	0,00	Valid
18	0,856	>	0,361	0,00	Valid
19	0,828	>	0,361	0,00	Valid
20	0,952	>	0,361	0,00	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari 20 butir pertanyaan mengenai motivasi belajar, semua item dinyatakan valid.

b. Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal

Validitas instrument tes butir soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, hasil validitas diukur menggunakan SPSS versi 23, dengan dasar pengukuran validitas korelasi *Product Moment* dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka instrument tersebut dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n adalah 30 responden, maka r table sebesar 0,361 yang diperoleh dari r *Product Moment*, $r_{(a)(n)} = r_{(0,05)(30)}$.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal

Item Pertanyaan	r hitung	Kondisi	r tabel	Signifikan (sig>0,05)	Simpulan
1	0,487	>	0,361	0,006	Valid
2	0,487	>	0,361	0,006	Valid
3	0,487	>	0,361	0,006	Valid
4	0,367	>	0,361	0,046	Valid
5	0,367	>	0,361	0,046	Valid
6	0,487	>	0,361	0,006	Valid
7	0,487	>	0,361	0,006	Valid
8	0,367	>	0,361	0,046	Valid
9	0,487	>	0,361	0,006	Valid
10	0,367	>	0,361	0,046	Valid
11	0,487	>	0,361	0,006	Valid
12	0,371	>	0,361	0,043	Valid
13	0,487	>	0,361	0,006	Valid
14	0,371	>	0,361	0,043	Valid
15	0,487	>	0,361	0,006	Valid
17	0,371	>	0,361	0,043	Valid
18	0,487	>	0,361	0,006	Valid
19	0,371	>	0,361	0,043	Valid
20	0,487	>	0,361	0,006	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa dari 20 butir soal yang diujikan semua item butir dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sebuah tes dianggap memiliki reliabilitas tinggi jika dapat memberikan hasil yang konsisten. Dengan demikian, reliabilitas tes merujuk pada kestabilan hasil tes; jika hasilnya bervariasi, perubahan tersebut seharusnya tidak signifikan. Uji reliabilitas untuk mengukur instrument menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach*. *Alpha Cronbach* ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang hasil skornya tidak 1 atau 0.

Penelitian uji realibilitas ini menggunakan rumus alpha yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah skor varian tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

σ_t^2 = Varians total

Kemudian hasilnya dibandingkan dengan kriteria korelasi yang besarnya :

Tabel 8. Kriteria Korelasi

No	Nilai r_{11}	Keterangan
1.	0.800 sampai 1,000	Sangat Tinggi
2.	0,600 sampai 0,799	Tinggi
3.	0,400 sampai 0,599	Cukup
4.	0,200 sampai 0,399	Rendah
5.	0,000 sampai 1,999	Sangat Rendah

Sumber: (Rusman, 2023).

Kriteria pengujian reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikan 0,05 maka alat ukur tersebut reliabel tetapi sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel (Rusman, 2023).

a. Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan Siswa

Reliabilitas instrumen Keaktifan siswa menggunakan SPSS versi 23 terhadap 30 responden. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reliabilitas keaktifan siswa sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.986	20

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas dapat disimpulkan Reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,986 lalu jika dikonsultasi pada daftar interpretasi koefisien, maka *r Alpha* sebesar 0,986 berada pada rentang koefisien *r* 0.800 sampai 1,000, ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen keaktifan siswa sangat tinggi, dan instrumen yang digunakan reliabel.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal

Reliabilitas instrumen butir soal siswa menggunakan aplikasi SPSS versi 23 terhadap 30 responden. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reliabilitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 10. Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.756	19

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas dapat disimpulkan Reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,756 lalu jika dikonsultasi pada daftar interpretasi koefisien, maka *r Alpha* sebesar 0,756 berada pada rentang koefisien *r* 0,600 sampai 0,799, ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen butir soal tinggi, dan instrumen yang digunakan reliabel.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Angka yang menunjukkan tingkat kesulitan suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Untuk mengukur tingkat kesulitan soal tes yang digunakan dalam penelitian ini, diterapkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Tabel 11. Klasifikasi Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan
Soal dengan P 0,00 - 0,30	Soal sukar
Soal dengan P 0,30 - 0,70	Soal sedang
Soal dengan P 0,70 - 1,00	Soal mudah

Sumber: (Rusman, 2023)

Berdasarkan hasil analisis perhitungan taraf kesukaran menggunakan SPSS 23 terhadap 20 soal yaitu indeks P lebih dari 0,70 - 1,00 terdapat pada butir nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 maka 20 soal dikategorikan mudah.

4. Daya Beda Soal

Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu Benar

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

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

Tabel 12 . Klasifikasi Daya Beda

Nilai Daya Pembeda	Kriteria
D : 0,00 — 0,20	Kurang (<i>poor</i>)
D : 0,20 — 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
D : 0,40 — 0,70	Baik (<i>good</i>)
D : 0,70 — 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk menguji asumsi normalitas. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* bertujuan untuk menentukan sebaran data acak dan karakteristik spesifik dalam suatu populasi

$$D = \max |F_0(X_i) - S_n(X_i)|, i = 1, 2, 3, \dots$$

Keterangan:

D = Deviasi (selisih)

$F_o(X_i)$ = Fungsi distribusi frekuensi relative dari distribusi teoritis dalam kondisi

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n .

Syarat hipotesis untuk menguji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* sebagai berikut:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data berdistribusi tidak normal

Dengan nilai signifikansi sebesar 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah H_0 diterima jika $D_{\max} < D_{\text{tabel}}$, demikian pula sebaliknya jika $D_{\max} > D_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua data tersebut homogen, yaitu memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Levenue*, yang dilakukan dengan cara sebagai berikut. Teknik untuk menguji homogenitas menggunakan statistik *Levenue* dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(K - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah perlakuan

K = Banyak kelompok

Z_{ij} = $|y_{ij} - \bar{y}_i|$

$\bar{y}_i$ = Rata-rata dari kelompok ke- i

$\bar{Z}_i$ = Rata-rata kelompok dari Z_i

$\bar{Z}$ = Rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

Uji homogenitas penelitian dengan rumus *Levenue* memiliki syarat yaitu: jika $W < F_{\text{tabel}}$, data sampel dalam populasi dinyatakan homogen, namun jika $W > F_{\text{tabel}}$, maka data sampel dalam populasi dinyatakan tidak homogen. Tingkat signifikansi yang diterapkan yaitu 0,05 dan $dk = n-1$, hipotesis yang ditetapkan yaitu:

H_0 = Data populasi memiliki varians homogen

H_1 = Data populasi tidak menunjukkan varians homogen

Kriteria pengujian homogenitas rumus Levene berdasarkan signifikansi digunakan $\alpha = 0,05$ yaitu:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, artinya data sampel dalam populasi adalah homogen (sama).
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya data dalam sampel populasi tidak homogen atau tidak sama.

I. Teknik Analisis Data

1. T-Test dua sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independent.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(separated varian)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(polled varian)

Keterangan:

X_1 = rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ICT

X_2 = rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Media Visual

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak,
- b. apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal di atas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *sparated varians* maupun *pooled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 2) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *poled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 3) Bila $n_1 = n_2$ dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *sparated varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- 4) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, untuk ini digunakan rumus t-test dengan *sparated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

2. Analisis Varian Dua Jalan

Anava atau analisis dua jalan yaitu sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan antara lain untuk mengetahui antar variabel manakah yang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikan perbedaan dua media pembelajaran serta perbedaan keaktifan belajar pada diri masing-masing siswa

Tabel dibawah ini menunjukkan Anava dua arah:

Tabel 13. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	db _A x db _B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	db _T - db _A - db _B - db _{AB}	$\frac{JK_d}{db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \sum \frac{2}{T} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N - 1 (49)			

Keterangan:

JK_T = jumlah kuadrat total

JK_A = jumlah kuadrat variabel A

JK_B = jumlah kuadrat variabel B

JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JK_(d) = jumlah kuadrat dalam

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

$MK_{(d)}$ = mean kuadrat dalam

F_A = harga Fo untuk variabel A

F_B = harga Fo untuk variabel B

F_{AB} = harga Fo untuk variabel interaksi antara variabel A dengan variabel B

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

- Rumusan hipotesis 1

$H_o = \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ICT dengan menggunakan Media visual.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ICT dengan menggunakan Media visual.

- Rumusan hipotesis 2:

$H_o = \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang keaktifan belajarnya tinggi dengan siswa yang keaktifan belajarnya rendah.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang keaktifan belajarnya tinggi dengan siswa yang keaktifan belajarnya rendah.

- Rumusan hipotesis 3:

$H_o = \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran Media ICT lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Visual pada siswa yang mempunyai keaktifan belajar tinggi.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran Media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Visual pada siswa yang mempunyai keaktifan belajar tinggi.

- Rumusan hipotesis 4 :

$H_o = \mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran Media ICT lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Visual pada siswa yang mempunyai keaktifan belajar rendah.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran Media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran media Visual pada siswa yang mempunyai keaktifan belajar rendah .

- Rumusan hipotesis 5 :

$H_o = \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada interaksi antara media pembelajaran dengan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Ada interaksi antara media pembelajaran dengan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_1 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1, 2, dan 5 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan.

Hipotesis 3 dan 4 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independent (*polled variants*).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil pengujian hipotesis penelitian mengenai perbandingan hasil belajar IPS menggunakan media ICT dan media visual dengan memperhatikan keaktifan belajar siswa, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan media visual. Hal ini menunjukkan bahwa media ICT dan media visual menyebabkan perbedaan hasil belajar IPS siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang keaktifan belajarnya tinggi dan rendah. Hal ini berarti hasil belajar IPS siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi dengan siswa yang keaktifan belajarnya rendah terdapat perbedaan.
3. Hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media visual pada siswa yang keaktifan belajarnya tinggi. Hal ini menunjukkan siswa yang hasil belajarnya tinggi pembelajarannya menggunakan media ICT.
4. Hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan media pembelajaran ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media visual pada siswa yang keaktifan belajarnya rendah. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang keaktifan belajarnya rendah pembelajarannya lebih efektif menggunakan media ICT.
5. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti media pembelajaran dengan keaktifan belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil pengujian hipotesis penelitian dapat diberikan beberapa saran:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan media visual. Hal ini menunjukkan bahwa media ICT dan media visual menyebabkan perbedaan hasil belajar IPS siswa. Sehingga guru dapat menerapkan media pembelajaran pada saat proses belajar di sekolah dengan baik dalam Upaya mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang keaktifan belajarnya tinggi dan rendah. Hal ini berarti hasil belajar IPS siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi dengan siswa yang keaktifan belajarnya rendah terdapat perbedaan. Guru dapat mempertimbangkan berbagai aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memperhatikan keaktifan belajar siswa karena kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda.
3. Hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media visual pada siswa yang keaktifan belajarnya tinggi. Hal ini menunjukkan siswa yang hasil belajarnya tinggi pembelajarannya menggunakan media ICT. Sehingga siswa yang memiliki keaktifan belajar tinggi sebaiknya menggunakan media ICT dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan media pembelajaran ICT lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media visual pada siswa yang keaktifan belajarnya rendah. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang keaktifan belajarnya rendah pembelajarannya lebih efektif menggunakan media ICT. Sehingga siswa yang memiliki keaktifan belajar rendah sebaiknya menggunakan media ICT dalam proses pembelajaran.
5. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan keaktifan belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga guru perlu mempertimbangkan kedua faktor ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., Supriyati., Yetti. 2022. Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: *Literatur review. Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). 223
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *J Pendidik Akunt Indones*. 16(1). 198
- Ali, S., Moonti U., & Yantu, I. 2022. Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara J Ilmu Pendidik Nonform*. 8(2), 1553.
- Amanda, R. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185-199.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. 2020. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *J Pendidik Adm Perkantoran*. 9(2), 292–299.
- Arsyadi, E. F., & Prasetyawan, Y. Y. 2017. Studi komparatif kemampuan literasi informasi siswa IPA dan IPS di SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 151-160.
- Baginda, B, H, Singarimbun, R, N, & Hasibuan, E,H. 2022. Penggunaan Media Sosial Interaktif Di Masa Pandemi Guna Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa SMK Halongonan Kelas X. Mejuajua: *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1 (3), 1-6.
- Bagja, S. W., & Supriyadi, D. 2018. Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS. *J Ilm Edutechno*. 18(2), 1–19.
- Barkah., & Dini, F. 2018. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia. Kinerja Guru.
- Bramantha, H. 2019. Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Madrosatuna *J Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1), 21–28.

- Busa, E. N. 2023. Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *J Sos Hum dan Pendidik*. 2(2), 114–122.
- Clarisawati. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Ict Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 8 Metro Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama I.
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fadli, R., dkk. 2023. Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734-1739.
- Fajrianti, R., & Meilana, S.F. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 6(4), 6630–6637.
- Farid, A. 2023. Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580-597.
- Fatmawati, I. 2021. Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Fidya, I., Romdanih., & Oktaviana, E. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Pros Semin Nas Pendidik STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 219–227.
- Fitria, R. 2016. Perkembangan moral siswa SMP terhadap permasalahan lingkungan pendulangan intan melalui penyelesaian masalah. *In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, Learning*, 13(1), 145-150.
- Gunawan, Y. I. P. 2018. Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-84

- Hakim, L. 2016. Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hamdanah., & Hasanudin, I. 2019. Media Pembelajaran Berbasis 4.0. 6.
- Hariyanto, A., Faridi. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT. *J Budi Pekerti Agama Islam*. 2(5), 138–149.
- Harliawan., & Hendri. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3.1
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *J UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. 4(1), 27–48.
- Istikomah, N., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. 2018. Penerapan model discovery learning pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 6(3).
- Jaenudin, J. 2024. Analisis Peran Stakeholder dalam Pengambilan Keputusan Manajemen Sekolah: Perspektif Pendidikan. *Journal of Education Research*, 5(1), 939-944.
- Janna, N. M., & Herianto, H. 2021. Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Junindra, A., dkk. 2021. Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 5(6), 6264–6270.
- Karlina, I., Kurniah, N., & Ardina, M. 2018. Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pa Usia Dini. *J Ilm Potensia*. 3(2), 24–35.
- Khasanah, F. 2016. Model pembelajaran kooperatif tipe stad (Students Teams Achievement Division). *Ilmiah*. 18, 48–57.
- Khotimah, K. 2019. Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Panji Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 31-37.

- Luh, N., & Ekayani, P. 2021. Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Pengguna Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. (March), 1–16.
- Luma, A. E., & Nurhayati, N. E. 2023. Media Pembelajaran Berbasis ICT Yang Dikembangkan Sesuai Dengan Kebutuhan Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Tingkat Sekolah Dasar. *SNHRP* 5 .1035-1039.
- Ma'rifah, S. 2018. Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. J Bimbing dan Konseling FKIP UNIPA. 35(1), 31–46.
- Makhmudah, T. A. S. 2019. Pengembangan media pembelajaran pop up book mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII MTS Negeri 1 Mojokerto (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mahrani, Eka. 2023. Pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Nur Ihsan Medan. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
- Mariani. 2024. Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Jia Lestari. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 219-231.
- Marpaung, E., Panjaitan, B., & Waruwu, L. 2024, Pengaruh Media Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar pada Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Inovasi Manajemen, Kewirausahaan, Bisnis dan Digital*, 1.(2), 49-60.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Masruroh & Yuliyanti. Pengembangan Media Pembelajaran Manual dan ICT pada Materi Kesebangunan pada Pelajaran Matematika Siswa SMP Kelas IX. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 2023, 3.(1): 17-27.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. 2021. Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *J Tahsinia*. 2(2), 173–179.

- Meilasari, S., Damris, M., & Yelianti, U. 2020. Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS Jurnal Pendidik Biol dan Sains*. 3(2), 195–207.
- Moh, A. B., Zainal, A., & Bayu, S. 2022. Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Ict (*Information And Communication Technology*) Terhadap Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 7 Kota Kediri. Diss. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Muhaiba, R., Aisy, R., R., Imaniyah, N., Sari, S. M., & Agustina, S. D. 2020. Faktor penyebab kesulitan belajar dan dampak terhadap perkembangan prestasi siswa kelas 1-6 SDN Gili Timur 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Nababan., Natalia, S., dkk. 2023. Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 5.(2), 231-247.
- Nazar, A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya (Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nur, S. 2017. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penggunaan Media Interaktif Berbasis ICT (*Information Communication Technology*) Siswa Kelas XI IPA3 Di SMA Neg Wonomulyo.
- Nurhasanah, S., Sobandi, A. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *J Pendidik Manaj Perkantoran*. 1(1), 128.
- Nurhasanah, S., Nugraha, F., & Pratama, F. F. (2024). Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(5), 821-827.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

- Pane, A., & Darwis, D. M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH J Kaji Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *J Penelit dan Pengkaj Ilmu Pendidik e-Saintika*, 2(1), 36.
- Pradja, N. S., & Tresnawati, N. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Equilib J Penelit Pendidik dan Ekon*, 14(02), 54–59.
- Prasetyo, A. C., Suharini, E., & Santoso, A. B. 2024. Efektivitas Penerapan Metode Simulasi Mitigasi Bencana Pada Pembelajaran Geografi Di Sma Negeri 1 Jatilawang Kabupaten Banyumas. *Edu Geography*, 12(1), 103-120.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *J Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Puadi, E. F. 2020. Analisis Sikap Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Matematika berbasis ICT dengan Model Computer Assited Insruction (CAI). *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education (HJRME)*, 3(1), 32-43.
- Puspitaningdyah., D. O. 2018. Pengaruh keterampilan mengelola kelas dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 39-47.
- Rahma, & Inayahtur, F. 2019. Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmawati, F. (2021). Pilar-Pilar Yang Mempengaruhi Perkembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 4(2), 159-164.
- Rahmawati, N. K. 2017. Implementasi teams games tournaments dan number head together ditinjau dari kemampuan penalaran matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121-134.

- Rasyid, A., Gaffar, A. A., & Utari, W. 2020. Efektivitas aplikasi mobile learning role play games (RPG) maker MV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Mangifera Edu*, 4(2), 107-115.
- Rismadani. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Elsusi Meldina Tahun Ajaran 2017/2018. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Rosary, P., & Stevanus, I. 2023. Pengaruh penggunaan media berbasis *Information And Communications Technology* (ICT) terhadap hasil belajar peserta didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 195-201.
- Rusman, T. 2023. Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS.
- Sari, D., & Lestari, N. D. 2018. Pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar ekonomi siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71-80.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. 2022. Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Sari, R. P. 2017. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Information And Communication Technology (Ict)* Dan Fasilitas Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Akuntansi Smk Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017.
- Salo, Y. A. 2017. Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh). *Jurnal penelitian pendidikan*, 16(3), 297-304.
- Saragih, O., & Ristati, M. 2024. Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(3), 888-903.
- Sari, D., Lestari., & Neta, D. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Neraca: Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Akuntansi*, 2(2), 71-80.

- Sitompul, B. 2022. Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *J Pendidikan Indones*, 1(03), 283–294.
- Sri, E., Marhayani, D. A., & Mertika, M. 2022. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *J Pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 1–6.
- Sugiantara, I.P., Listarni, N. M, & Pratama, K. 2024. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *J Literasi Digit*, 4(1), 73–80.
- Suroto, S., Rizal, Y., Rahmawati, R., & Hestiningtyas, W. 2019. Kebutuhan media pembelajaran mahasiswa: analisis pada mahasiswa pendidikan ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 74-83.
- Surya, Y. F. 2017. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-53.
- Suryani, D. R., & Lestari, N. 2019. Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-79.
- Susilawati, D., Sawiyah, M., & Asnidar, A. 2018. Perbandingan Penggunaan Media ICT dengan Media Manual pada Pembelajaran Statistika Siswa SMP Negeri 5 Panggang Gunungkidul. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 1(2), 73-81.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01-06.

- Suyono, Harsianti, & Wulandari. 2017. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan. *Jurnal Sekolah Dasar Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 116–123.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. 2021 Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra J Ilm Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79– 85.
- Tikulimbong, N. Y., Simega, B., & Fitriana, I. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbahasa Reseptif Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Kesu'. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 812-820.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. 2020. Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna J Pendidik Ilmu*, 5(2), 217–236.
- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Wangge, M. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal J Mat Dan Pendidik Matematika*, 1(1), 31–38.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media.
- Wibowo, N. 2016. Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.