



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR TIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nurdalilah^{*1},
Desniarti²

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
Jl. Garu II No.2 dan No.93, Telp 061 7867044
e-mail : ^{*1}nurdalilah@umnaw.ac.id, ²desniarti@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media belajar TIK terhadap hasil belajar matematika siswa pada mata materi statistika. Penelitian ini merupakan suatu penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian one group pretest posttest design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kls XII SMK Taruna Tekno Nusantara. Sampel penelitian kelas XII TKJ₂. Instrumen yang digunakan adalah tes, selanjutnya data dianalisis dengan uji t (t_{hitung}). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh diperoleh $t_{hitung} = 2,694 > t_{tabel} = 2,03$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan membandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel} atau $2,694 > 2,03$. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran menggunakan media TIK terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Media TIK, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there is an influence of the learning approach using ICT media on student mathematics learning outcomes in the eyes of statistical material. This research is a quasi-experimental study with one group pretest posttest design research design. The population of this research is all students of XII Kls Tekno Nusantara Vocational High School students. The sample of class XII TKJ₂ research. The instrument used was a test, then the data were analyzed by t test (tcount). Based on the results of data analysis, obtained tcount = 2.694 > ttable = 2.03 at a significance level $\alpha = 0.05$ by comparing between tcount and ttable or 2.694 > 2.03. So it can be concluded that there is an influence of learning approaches using ICT media on student mathematics learning outcomes.

Keywords: ICT Media, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Untuk mencapai kualitas seperti yang diharapkan

dalam tujuan Pendidikan Nasional. Peningkatan pendidikan harus selalu diusahakan baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Dalam pendidikan



peranan pembelajaran matematika sangat penting, selain matematika tumbuh dan berkembang untuk dirinya sendiri juga melayani pengetahuan-pengetahuan lain dalam perkembangan dan operasinya. Kedudukan matematika sebagai “Ratunya Ilmu” menjadikan ilmu-ilmu pengetahuan lain tidak bisa lepas dari matematika. Perkembangan matematika tidak bergantung terhadap pengetahuan lain, namun sebaliknya pengetahuan lain seperti fisika, kimia, biologi dan ilmu-ilmu lain berkembang dari dasar-dasar konsep kelimuan matematika.

Sampai saat ini, berhitung sebagai salah satu dari bagian dari pelajaran matematika masih dianggap sulit untuk dipelajari oleh kebanyakan siswa terutama siswa yang mengalami masalah belajar dalam pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat disebabkan oleh pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah karena belajar matematika kurang bermakna untuk siswa (faot & Amin, 2020).

Menurut DeCecco dan Grawford (Slameto, 2002) pengajar harus memiliki 4 fungsi, salah satunya adalah menggairahkan siswa. Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Tidak didominasi dengan kegiatan ceramah atau pembelajaran yang berpusat kepada guru. Sedangkan menurut Gage dan Berliner (Slameto, 2002) mereka

menyarankan cara dalam meningkatkan motivasi siswa adalah dengan mempergunakan simulasi dan permainan dalam kegiatan pembelajarannya. Kedua hal ini akan memotivasi siswa, meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai situasi kehidupan sebenarnya (kontekstual).

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus dapat membuat skenario pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta tepat sasaran. Dimana siswa sedang merasa bermain-main tetapi sebenarnya ia sedang belajar dan pesan-pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik karena pembelajaran berlangsung dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Pemanfaatan perkembangan teknologi multimedia dalam pembelajaran pada umumnya belum maksimal. Seringkali computer hanya digunakan sebagai penggunaan media belajar program computer saja. Padahal kita dapat menggunakan computer tersebut alat untuk belajar pengetahuan yang lain dengan lebih menyenangkan. Cara ini menjadikan proses belajar mengajar akan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menambah tingkat pemahaman dalam menyerap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku



teks sebagai sumber informasi dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara media dan siswa inilah menurut Degeng (2012:150) yang merupakan wujud nyata dari tindak belajar.

Anitah(2008)menuturkanbah wapemakaian media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Media pengajaran yang dapat digunakan banyak sekali seperti bagan, gambar, model maupun media elektronik. Para guru hendaknya dapat menentukan media pengajaran yang tepat dipakai dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media dan pemilihan media yang tepat merupakan komponen yang penting untuk meningkatkan hasil belajar.

Seiring dengan dengan berkembangnya teknologi komputer pada saat ini, maka pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi(TIK)atauICTsangatdibutuhkan. Perkembangan TIK telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran sampai proses evaluasi pendidikan. Adapun sebagai alternatif solusi untukmeningkatkanmotivasidanhasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran

berbasis TIK diharapkan menjadi solusi yang efektif danefisien).

Fungsimedialadalahpembelajar anmatematika diantaranya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan yang paling utama adalah mempermudah siswa dalam mempelajari matematika yang bersifat abstrak. Sehingga dengan pemanfaatan media tersebut, konsep matematikanya dapat disajikan lebih konkret dan mudah dipahami. Serta penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui simulasi ataudemonstrasi.

Zainiyati (2015) bahwa Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ini biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya. Adapun Rusman dkk (2011) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi danKomunikasiterbagimenjadi:(1)komputer sebagai media pembelajaran, (2) internet sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis TIK biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya, selain itu juga didukung oleh jaringaninternet.Kemudian Mukminan (2012) menambahkan bahwapembelajaranberbasisICT(TIK)dapat dikatakan identik dengan pembelajaran yang berbasis komputer dan sumber-sumber "*maya*".Berbicarateknologiinformasi adalah identik dengan pembelajaran dengan komputer, mandiri dan interaktif.



Beberapa media pembelajaran berbasis TIK sebagaimana diutarakan di atas yang sudah

dikenalantaralain: CDinteraktif, penggunaan OHP, LCD Proyektor, Power point, atau *screencast* "O"matic. Beberapa media pembelajaran tersebut umum digunakan oleh berbagai kalangan dan berbagai bidang ilmu pengetahuan. Sementara terdapat media berbasis TIK khususnya *software* ataupun aplikasi yang khusus dalam bidang matematika, antara lain: *maple*, *cabri geometri*, *sketchpad*, *mathlab* dan *geogebra*. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut sangat mempengaruhi perkembangan matematika dunia saat ini

Program yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi di bidang pendidikan dapat diwujudkan dalam suatu kegiatan berupa pengembangan system, metode, dan materi pembelajaran dengan menggunakan ICT. Pembelajaran yang menggunakan ICT dalam pendidikan, siswa dan yang memerlukan layanan dapat memperoleh pendidikan yang bermutu dan relevan. Sehubungan dengan itu, materi bahan ajar berbasis ICT inikiranya dapat memberi alternatif bagaimana para guru mata pelajaran terkait dapat memanfaatkan perangkat ICT dalam pengembangan bahan ajar.

Hal ini merupakan alasan yang mendorong dilakukannya penelitian, dengan menitikberatkan pengaruh penggunaan media belajar

berbasis ICT (TIK) terhadap hasil belajar Matematika siswa.

2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, maka teknik penelitian yang dipilih adalah teknik penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *Pre-experimental Design*. Dikatakan *Pre-experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Sedangkan bentuk yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara sistematis desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel. 1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : nilai *pretest*, yaitu nilai tes hasil belajar siswa sebelum menggunakan media TIK

X : *Treatment* (perlakuan), yaitu menggunakan media pembelajaran TIK

O₂: nilai *posttest*, yaitu nilai tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran TIK

Pengaruh perlakuan pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar siswa = (O₂ – O₁).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Taruna Tekno Nusantara yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 150 orang. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Selanjutnya untuk menentukan sampelnya berdasarkan rekomendasi guru. Berdasarkan rekomendasi tersebut, sampel penelitian ini terdiri dari 31 siswa di kelas XII TKJ²SMK Taruna Tekno Nusantara tahun ajaran 2019/2020.

Pada desain ini hanya menggunakan satu kelas yang diberi perlakuan dengan pendekatan matematika realistik berbantuan media TIK. Pada awal pertemuan diberikan *pretest* dan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswakeselas XIISMK Taruna Tekno Nusantara yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 150 orang. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu¹⁷. Selanjutnya untuk menentukan sampelnya berdasarkan rekomendasi guru. Berdasarkan rekomendasi tersebut, sampel penelitian ini terdiri dari 31 siswa di kelas XII TKJ²SMK Taruna Tekno Nusantara tahun ajaran 2019/2020 akhir pertemuan diberikan *posttest*. Adapaun tujuan diberikan *pretest* untuk melihat perbandingan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (pendekatan pembelajaran).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Riduwan mengatakan tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah menyiapkan perangkat tes hasil belajar.

Selanjutnya, diadakan pelaksanaan penelitian yang diawali



dengan memberikan soal pretest dan dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran TIK. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja.

Untuk pengolahan data diawali dengan mendeskripsikan hasil belajar kognitif dengan menghitung rata-rata dan standar deviasi kemudian uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 11 dan uji homogenitas menggunakan *Uji Levene* dengan bantuan SPSS 11. Pada akhir dilakukan uji t dengan bantuan

SPSS 11 untuk menguji hipotesis kemudian ditarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan dideskripsikan hasil analisis data yaitu hasil belajar matematika siswasiswa yang meliputi deskripsi *pretest* dan *posttest*. Selain itu akan diuraikan juga mengenai hasil uji normalitas dan uji homogenitas serta uji t untuk data yang diperoleh.

Pada tahap ini data yang telah diperoleh selanjutnya dideskriptifkan untuk memberi gambaran tentang hasil belajar matematika siswa yang meliputi nilai *pretest* hasil belajar matematika, nilai *posttest* hasil belajar matematika, nilai N-Gain hasil belajar matematika.

Tabel.2 Data Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *Gain* Ternormalisasi

	<i>Pre</i> <i>test</i>	<i>Post</i> <i>Test</i>	<i>Gain</i> Ternormalisasi
Ukuran sampel	31	31	31
Rata-rata	45,76	88,67	0,79
Deviasi Standar	9,324	5,79	0,09
Variansi	86,944	33,6	0,1
Rentang Skor	40	22	0,37
Skor Minimal	28	74	0,55
Skor Maksimal	68	96	0,92

Berdasarkan hasil belajar matematika siswa pada *pretest* terlihat bahwa nilai rata-rata 45,76 dari skor ideal 100 dengan deviasi

standar 9,324 berada di bawah KKM mata pelajaran matematika yakni 75. Adapun nilai rata-rata *posttest* 88,67 dari skor ideal 100 dengan deviasi standar



5,79 menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran TIK berada di atas KKM mata pelajaran matematika 75. Berdasarkan indikator keefektifan untuk kriteria tes hasil belajar matematika, rata-rata hasil belajar matematika siswa atau posttest siswa

adalah 88,67 yang lebih besar dari KKM yaitu 75 yang berarti memenuhi kriteria keefektifan.

Selanjutnya untuk hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar mahasiswa matematika di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel.3 Hasil Uji Normalitas Terhadap Nilai *Posttest* dan Nilai Gain

		Kolmogorov-Smirnov(a)		
		Statistic	Df	Sig.
HASIL	Posttest	.124	31	.200
	Gain	.155	31	.066

Tests of Normality

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas bahwa hasil tersebut memberikan nilai signifikansi lebih besar dari taraf nilai *significance* (sig.) $\alpha = 0,05$. Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk nilai hasil belajar *posttest* diperoleh p-value yaitu 0,200 sehingga $0,200 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Demikian halnya dengan nilai normalisasi gain diperoleh p-value $0,066 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Rata-rata peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran TIK adalah 0,79 yang berarti berada pada klasifikasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan indikator keefektifan peningkatan hasil belajar matematika untuk kategori hasil belajar matematika telah terpenuhi. Jadi, peningkatan hasil belajar matematika tergolong efektif

Hasil analisis SPSS untuk nilai *posttest* hasil belajar matematika menunjukkan bahwa $p(\text{Sig. (2-tailed)}) = 0,001$ maka $P\text{-value} = \frac{1}{2}(0,001) = 0,00051$, karena $p\text{-value} = 0,0005 < \alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Ini berarti bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa Kelas XI TKJ₁ dengan penerapan pendekatan matematika realistik berbantuan media TIK dalam pembelajaran



matematika lebih besar dari 75 (KKM).

**Tabel.4 Statistik Uji t Hasil Belajar Matematika Siswa
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika Siswa	Equal variances assumed	.049	.825	2.694	31	.009	-3.3939	1.25997	5.91102	-.87686
	Equal variances not assumed			2.694	63.674	.009	-3.3939	1.25997	5.91127	-.87661

Berdasarkan Uji t diperoleh $t_{hitung} = 2,694 > t_{tabel} = 2,03$ atau nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran TIK terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Taruna Tekno Nusantara.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Taruna Tekno Nusantara kelas XII TKJ₂ sebagai kelas eksperimen dan 31 siswa diambil sebagai sampel, yang kemudian diajarkan dengan menggunakan Pendekatan Matematika Realistik berbantuan media TIK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa kelas XII TKJ₂ SMK Taruna Tekno Nusantara yang menggunakan Pendekatan Matematika Realistik berbantuan media TIK. Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Pertemuan pertama pemberian *pre-test*, kemudian 3 pertemuan selanjutnya digunakan untuk kegiatan

pembelajaran dan pertemuan terakhir pemberian *post-test*.

Hasil belajar matematika adalah gambaran tingkat penguasaan siswa dalam belajar matematika yang terlihat pada nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar matematika. Dalam hal ini, pendekatan matematika realistik dikatakan berpengaruh apabila siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dalam belajar matematika, pendekatan pembelajaran matematika realistik sangat tepat diterapkan karena siswa akan mendapat perolehan pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang dipelajarinya dengan cara mencari, menemukan, dan mengembangkan secara kelompok fakta-fakta dan konsep-konsep yang berkaitan dan salah satu penerapan pembelajaran yang berkembang saat ini.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis TIK tipe simulasi mampu mengatasi sikap pasif peserta didik karena mampu meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar mandiri berdasarkan minat dan



kemampuannya serta memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan konten pembelajarannya yang lebih kontekstual. Sebagaimana menurut Sudjana dan Rifai (dalam Zainiyati, 2015) bahwa kegunaan media pembelajaran terhadap peserta didik adalah salah satunya pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Selama proses pembelajaran guru mengoptimalkan seluruh peran kemampuan dasar/modalitas dasar anak dalam belajar yang meliputi aktivitas somatis, auditori, visual, dan intelektual sehingga selama proses pembelajaran siswa tidak hanya duduk diam dan berpaku pada teks materi tetapi siswa juga bergerak untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan materi yang diajarkan serta ketika siswa membacakan materinya dengan lantang maka akan membantu siswa dalam mengingat dengan baik materi yang diajarkan.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data di analisis menggunakan uji *t-test*. Perhitungan *t-test* hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara t_{hitung} dan t_{tabel} . t_{hitung} yang diperoleh

dari perhitungan 2,694 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2,03. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mencapai 75 (KKM) atau terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik berbantuan media TIK terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika siswa. Berdasarkan penyajian data dan analisis data, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data di analisis menggunakan uji *t-test*. Perhitungan *t-test* hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara t_{hitung} dan t_{tabel} . t_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan 2,694 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2,03. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mencapai 75 (KKM) atau terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik berbantuan media TIK terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika siswa kelas XII TKJ₂ di SMK Taruna Tekno Nusantara.

Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain faktor dari dalam siswa maupun faktor dari luar siswa. Faktor dari luar antara lain metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan. Seperti diketahui bahwa salah satu tugas pokok guru adalah mengajar, maka seorang guru harus pandai



menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif agar hasil siswanya maksimal seperti halnya metode pembelajaran berbasis TIK.

Didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang sama-sama menggunakan media dan pembelajaran realistik, dengan menggunakan model pembelajaran seperti yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa lebih meningkat. Daya ingat dan pemahaman siswa juga berbeda, mereka tidak hanya bisa mengerjakan soal yang diberikan tetapi dapat menjelaskan jawabannya. Oleh karena itu dengan diterapkannya metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok serta presentasi dengan menggunakan pendekatan realistik berbantuan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Agar hasil belajar dan juga motivasi siswa dapat meningkatkan serta dapat memberikan pengaruh lebih besar khususnya dalam bidang studi matematika kelas XII TKJ₂ di SMK Taruna Tekno Nusantara.

Berdasarkan uraian dan informasi kuantitatif berupa data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran TIK

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika. Pendekatan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil tes yang cenderung lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Oemar, H. 2011. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Patoni, A. *Dinamika Pendidikan Anak* (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), hal. 1
- Ridwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sutarto. H. 2017. *Pendidikan Matematika Realistik : Teori, Pengembangan, dan Implementasinya*. Jakarta: Kencana

Diselenggarakan di Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah, Medan 01 Oktober 2020
Kerjasama Antara Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI) dan Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK)
Bina Guna

