

## **Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan**

Aminatuzzuhriah<sup>1</sup>, Zulfani Sesmiarni<sup>2</sup>, Supratman Zakir<sup>3</sup>, Charles<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
<p><b>Keywords:</b>  <b>Media ICT, Informatics and computer engineering, Correlational, Nonprobability Sampling, Purposive Sampling</b></p>	<p><i>The Influence of the use of ICT media on students is learning interest in ICT subjects at junior high school Panyabungan South.. The research method used is correlational quantitative. The population taken was 106 students, the sample was taken using non probability sampling, with a purposive sampling technique of 27 students. The instrument used is a questionnaire. The data was then processed with the help of the SPSS For Windows 25 computer program. The results of data processing showed that the use of ICT media had an effect on students is learning interest in the ICT subject at junior high school Panyabungan South.</i></p>
<p><b>Kata Kunci :</b> <b>Media ICT, Teknik Informatika Dan Komputer, Korelasional, Nonprobability sampling, Purposive Sampling.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh penggunaan media ICT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Tik di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional. Populasi yang diambil 106 siswa, sedangkan pengambilan sampel diambil dengan menggunakan nonprobability sampling, dengan teknik purposive sampling sebanyak 27 siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Selanjutnya data diolah dengan bantuan program komputer SPSS For windows 25. Hasil pengolahan data diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media ICT berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Tik di SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan.</p>
<p>Corresponding author :  <a href="mailto:aminatuzzuhriahnasution@gmail.com">aminatuzzuhriahnasution@gmail.com</a></p>	<p style="text-align: right;">JBES 2022</p>

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang untuk melakukan perubahan sikap dan tingkah laku dalam mendewasakan diri melalui pengajaran dan latihan.[1] Pendidikan didapat melalui pendidikan formal dan pendidikan informal, pendidikan formal di dapat sesuai dengan aturan yang terapkan oleh pemerintah wajib sekolah 9 tahun, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Pendidikan formal di dapat di bangku sekolah yang dilaksanakan secara tatap muka atau langsung dimana sekolah memberikan wadah atau tempat kepada para peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki.[2] Dimana sekolah adalah sebagai penyedia fasilitas kepada para peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki termasuk pengembangan minat siswa dalam belajar. Dimana semua ini dapat terlaksana jika guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara profesional dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan UU RI No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1, bab 1, ayat 1, “ Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing,

mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah ”. Seorang guru yang baik adalah guru yang profesional di bidangnya dan dapat menjalankan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang terdiri dari empat kompetensi yaitu kompetensi yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.[3] Dalam era globalisasi yang semakin berkembang pesat seorang guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam segi media pembelajaran, penggunaan media akan memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran, karena dengan menggunakan media menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan, dan dapat memotivasi serta merangsang peserta didik untuk semangat dalam belajar, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, salah satunya adalah penggunaan teknologi berbasis komputer dalam ilmu inovasi model pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling efektif

digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam memasuki era globalisasi saat ini dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).[4] Termasuk dalam pembelajaran Tik guru dituntut untuk dapat memahami, menggunakan dan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada untuk kemajuan peserta didik dalam mata pelajaran Tik. Dunia pendidikan yang semakin berkembang termasuk dalam mata pelajaran Tik, dibutuhkan media yang sesuai dengan mata pelajaran Tik yaitu media *ICT*.[5] Media *ICT* adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya seperti perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, *LCD*, proyektor, *CD* pembelajaran, televisi bahkan menggunakan *web* atau situs-situs tertentu dalam internet.[6] Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan strategi penggunaan media pembelajaran agar media memberikan kontribusi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam sederhananya, strategi berarti cara melakukan sesuatu. Strategi pengajaran yaitu cara melibatkan para pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tertentu. Strategi pembelajaran dengan *ICT* berarti mengintegrasikan strategi pembelajaran

dalam proses pembelajaran dengan media *ICT* untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efektif dan efisien bagi guru dan peserta didik. Dalam hal ini, media *ICT* menjadi sarana pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran semakin interaktif. Pada era reformasi, dimana banyak kalangan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

#### 1. Media Komputer

Pembelajaran melalui media komputer yaitu penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Penggunaan komputer secara langsung dengan peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik.

#### 2. Teknologi Multimedia.

Media pembelajaran yang termasuk ke dalam teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player, video, dll. Multimedia menurut Sutopo diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi

dengan CD player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi. [7]

### 3. Teknologi Telekomunikasi

Yang termasuk media telekomunikasi adalah telepon seluler, dan faximile. Teknologi komunikasi ini sekarang berkembang semakin pesat. Kini tidak hanya dalam bentuk telepon seluler dan faximile saja namun bermacam-macam, seperti handphone, e-mail, facebook, twitter dan lain sebagainya. [7].

Teknologi jaringan komputer. Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifi dan lain-lain.. Selain itu juga terdiri dari perangkat lunak pendukungnya atau aplikasi jaringan seperti WEB, e-mail, html, java, php, aplikasi basis data dan lain-lain. Pada era reformasi, dimana banyak kalangan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

### 4. Media Pembelajaran

Melalui media komputer Pembelajaran melalui media komputer yaitu penggunaan komputer sebagai alat bantu

dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Penggunaan komputer secara langsung dengan peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Materi pelajaran dibuat dalam bentuk *powerpoint* atau *CD* pembelajaran interaktif. Menurut Wena, keuntungan media pembelajaran berbasis komputer diantaranya yaitu: Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

### 5. Teknologi multimedia.

Media pembelajaran yang termasuk ke dalam teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player, video, dll. Multimedia menurut Sutopo diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan CD player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi. [7]

### 6. Teknologi telekomunikasi

Yang termasuk media telekomunikasi adalah telepon seluler, dan faximile. Teknologi komunikasi ini sekarang berkembang semakin pesat. Kini tidak hanya dalam bentuk telepon seluler dan faximile saja namun bermacam-macam, seperti Handphone, e-mail, facebook, twitter dan lain sebagainya

Teknologi jaringan komputer. Teknologi ini terdiri dari perangkat keras seperti LAN, internet, wifi dan lain-lain.. Selain itu juga terdiri dari perangkat lunak pendukungnya atau aplikasi jaringan seperti WEB, e-mail, html, java, php, aplikasi basis data dan lain-lain.

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sulit dipahami oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepeninganan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif .
3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Penggunaan media ICT dalam pembelajaran memberikan efek dalam minat belajar siswa. Minat adalah “ keinginan yang kuat , gairah atau kecendrungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Minat juga dapat diartikan, motiv yang menunjukkan

kekuatan dan arah perhatian individu pada suatu objek. Secara umum minat adalah sesuatu keadaan dimana seseorang menaruh perhatian pada sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari dan membuktikan.[8]

Minat terbentuk setelah diperoleh informasi tentang obyek atau kemauan dan keterlibatan perasaan, diiringi perasaan senang, terarah pada objek atau kegiatan tertentu dan terbentuk oleh lingkungan. Minat merupakan suatu ketertarikan individu terhadap satu obyek tertentu yang membuat individu itu sendiri merasa senang dengan obyek tersebut. Minat belajar sangat diperlukan dalam setiap suatu hal, apalagi dalam proses belajar siswa, The Liang Gie, mengatakan: “ suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan konsentrasi itu seseorang dapat sehari penuh memusatkan pikirannya bernain catur, kartu, atau duduk berjam-jam memancing atau dan melakukan perbuatan-perbuatan lainnya karena ia mempunyai minat besar terhadap pekerjaan itu[9]

Aktivitas belajar mengajar akan lebih efektif apabila terdapat minat, motif, dan perhatian yang mendorong siswa untuk belajar. Ketiga faktor ini mempunyai pengertian tersendiri dan mempunyai keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan dari teori-teori yang dijelaskan diatas menurut peneliti bahwa pengaruh kemampuan guru menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk membuat alat perantara antara guru dan siswa dalam berkomunikasi menggunakan media yang terbuat dari audio, visual maupun gabungan keduanya. Penggunaan media ini diharapkan memberikan strategi yang positif bagi siswa dan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Kemampuan guru dalam mengolah media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan munculnya minat belajar siswa akan membuat proses kegiatan belajar terasa tidak membosankan dan melelahkan bagi siswa maupun guru. Adanya media teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar memberikan

dampak yang positif bagi guru untuk dapat mengolah berbagai model media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan ini diharapkan minat belajar siswa akan terus meningkat dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian Kuantitatif Korelasional. Menurut Azwar “ penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi “. [10]

Peneliti memilih jenis penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui adakah hubungan antara media *ICT* terhadap minat belajar siswa. Jika ada, apakah memberikan pengaruh dan seberapa besar pengaruhnya. Menurut Sukardi penelitian korelasi mempunyai tiga karakteristik penting untuk para peneliti yang hendak menggunakannya. Tiga karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian korelasi tepat jika variabel kompleks dan peneliti tidak mungkin melakukan manipulasi dan

mengontrol variabel seperti dalam penelitian eksperimen.

2. Memungkinkan variabel diukur secara intensif dalam *setting* (lingkungan) nyata.
3. Memungkinkan peneliti mendapatkan derajat asosiasi yang signifikan. [11]

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti. [12] Untuk populasi dalam penelitian adalah terdiri dari empat kelas VII SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan T.A 2020/2021 seperti berikut:

Kelas	Jumlah
VII A	25 siswa
VII B	27 siswa
VII C	26 siswa
VII D	28 siswa
Total	106 siswa

Gambar 3.1 Populasi Penelitian

Berdasarkan populasi diatas dibutuhkan sampel dalam penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi. Karena sampel merupakan bagian dari populasi, tentulah harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Sampel menurut Arikunto adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. [13] Menurut

Arikunto apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10% -15% atau 20% -25% atau lebih. [14]

Teknik dalam pengambilan sampel adalah *Non probability sampling* yaitu teknik yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sample yang dipertimbangkan peneliti ketika mengambil sampel.[15]

Pengambilan sampel dilakukan dengan memperhatikan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan.
2. Siswa memperoleh materi TIK yang sama.
3. Siswa yang masuk ranking 10 besar
4. Siswa yang nilai TIK di atas KKM
5. Siswa yang antusias dan sopan pada guru saat pembelajaran.

Sehingga sampel peneliti adalah sesuai dengan tabel di bawah ini.

No	Kelas	Jumlah	Sampel ( 25 % )
1	VII A	25	6

2	VII B	27	7
3	VII C	26	7
4	VII D	28	7
<b>Jlh</b>		<b>106</b>	<b>27</b>

3.2 Tabel Sampel penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian Pengaruh Media *ICT* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di SMPN 1 Panyabungan Selatan didapat hasil terdapat pengaruh antara variabel X Media *ICT* yaitu dengan variabel Y yaitu minat belajar siswa. Media merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru akan dituntut untuk mampu menguasai media yang sesuai dengan minat belajar siswa dan ketika mengajar guru tersebut akan memberikan seluruh jiwa dan raganya saat proses belajar mengajar berlangsung agar siswa dapat menerima ilmu yang diberikan guru dengan baik.

Aktivitas belajar mengajar akan lebih efektif apabila terdapat minat, motif, dan perhatian yang mendorong siswa untuk belajar. Ketiga faktor ini mempunyai pengertian tersendiri dan mempunyai keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan dari teori-teori yang dijelaskan diatas



menurut peneliti bahwa pengaruh kemampuan guru menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk membuat alat perantara antara guru dan siswa dalam berkomunikasi menggunakan media yang terbuat dari audio, visual maupun gabungan keduanya. Penggunaan media ini diharapkan memberikan strategi yang positif bagi siswa dan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Kemampuan guru dalam mengolah media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan munculnya minat belajar siswa akan membuat proses kegiatan belajar terasa tidak membosankan dan melelahkan bagi siswa maupun guru. Adanya media teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar memberikan dampak yang positif bagi guru untuk dapat mengolah berbagai model media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan ini diharapkan minat belajar siswa akan terus meningkat dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung

Media merupakan sarana yang menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Media yang baik tentu dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian ini guru yang mengajar TIK pada sekolah ini tidak menggunakan media pembelajaran *ICT* ketika melaksanakan pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kurang berminat dengan mata pelajaran Tik. Mata pelajaran Tik merupakan mata pelajaran yang sangat berguna bagi para siswa untuk kedepannya dengan dunia IT yang semakin berkembang dan canggih.

Dengan waktu pelajaran yang singkat guru tidak memanfaatkan media yang ada untuk memberikan pelajaran kepada siswa agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Karena mata pelajaran Tik adalah mata pelajaran yang akan lebih banyak materi praktek daripada teori oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat memberikan media yang mendukung kegiatan belajar siswa.

Pengukuran variabel X dan Y dilakukan dengan angket dimana Angket variabel X dan Variabel Y dengan  $r_{tabel}$  0,381 telah valid dengan 20 pernyataan. Reabilitas angket variabel X yaitu  $0,928 >$

0,70 dan Variabel Y yaitu  $0,905 > 0,070$  yang berarti reliabel atau dapat di percaya.

Pada penelitian ini jumlah responden 27 dengan 13 laki-laki dan 14 perempuan. Variabel X yaitu media *ICT* dengan variabel Y yaitu minat belajar siswa di uji dengan normalitas menggunakan *shaporo wilk* hasilnya berdistribusi normal yaitu variabel X  $0,717 > 0,005$  dan varibel Y  $0,599 > 0,005$ . Dan adanya hubungan linear dilihat dari nilai *deviation from lineariry*  $0,176 > 0,005$ . Lalu Hasil uji hipotesis  $H_1$  di terima dimana Nilai *sig (2-tailed)* yaitu  $0,000 > 0,005$ . Dan *person correlation* nilainya  $0,829 > 0,381$ , dengan besar kolerasi sebesar 0,688 dan pengaruhnya sebesar 69 %.

Kemampuan guru dalam menggunakan media *ICT* memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Dimana media *ICT* merupakan media yang akan mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Tik agar lebih menarik bagi para siswa. Media *ICT* yang meruapakan media berbasis Tik seperti penggunaan *power point*, video, audio maupun audio visual akan memberikan daya tarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya media ini membuat minat belajar siswa akan semakin meningkat dimana sudah dibahas diatas bahwa media *ICT* berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam mata pelajaran Tik. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku. Perubahan dari rasa tidak ingin belajar, tidak memiliki impian atau cita-cita, tidak tau apa-apa tentang dunia menjadi sebaliknya siswa menjadi ingin mengetahui dunia dengan belajar dan memiliki cita-cita.

Dengan meningkatnya minat belajar siswa keinginan belajar akan menjadi lebih tinggi, ilmu yang di dapat akan makin meningkat, dan ketika ujian nilai siswa akan meningkat. Jadi di harapkan pada guru Tik untuk menggunakan media *ICT* dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa yang akan memberikan dampak positif untuk semua pihak baik siswa dan guru.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian yang telah dikemukakan penulis pada bab-bab sebelumnya penulis dapat mengambil

kesimpulan sebagai berikut .Terdapat pengaruh positif antara media ICT dengan minat belajar siswa, dimana pengukuran angket variabel X dan Y dengan angket dimana angket variabel X dan variabel Y dengan  $r_{tabel}$  0,381 telah valid dengan 20 pernyataan. Reabilitas angket variabel X yaitu  $0,928 > 0,70$  dan Variabel Y yaitu  $0,905 > 0,070$  yang berarti reliabel atau dapat di percaya.

Pada penelitian ini jumlah responden 27 dengan 13 laki-laki dan 14 perempuan. Variabel X yaitu media ICT dengan variabel Y yaitu minat belajar siswa di uji dengan normalitas menggunakan *shaporo wilk* hasilnya berdistribusi normal yaitu Variabel X  $0,717 > 0,005$  dan variabel Y  $0,599 > 0,005$ . Dan adanya hubungan linear dilihat dari nilai *deviation from lineariry*  $0,176 > 0,005$ .

Hasil uji hipotesis  $H_1$  di terima dimana Nilai *sig (2-tailed)* yaitu  $0,000 > 0,005$ . Dan *person correlation* nilainya  $0,829 > 0,381$ , dengan besar kolerasi sebesar 0,688 dan pengaruhnya sebesar 69 %..  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yaitu “ terdapat Pengaruh Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan Selatan”. Dari rumusan masalah “Adakah Pengaruh Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan

Selatan ?” di dapat hasil bahwa adanya pengaruh media ICT terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Panyabungan Selatan sebesar 69%.

### **Saran**

Melihat keterbatasan dari penelitian “Pengaruh Media ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas VII Di SMPN 1 Panyabungan Selatan” peneliti menemukan keterbatasan. Karena adanya keterbatasan ini jadi peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

#### 1. Bagi Sekolah

Kepala sekolah hendaknya lebih sering membuat pelatihan tentang tips dan trik guru menggunakan media berbasis ICT yang berguna untuk menunjang hasil pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Guru selalu memperbaiki diri dan mengembang diri dengan memakai media berbasis ICT dan fitur yang ada dalam internet agar siswa tidak bosan saat belajar dan mengikuti perkembangan zaman.

#### 3. Bagi Peneliti Mendatang

Peneliti menyarankan agar calon peneliti yang akan datang memperluas populasi, ruang lingkup tidak hanya pada mata pelajaran TIK namun pada mata pelajaran lainnya.

## REFERENSI

- American Journal of Sociology, "Kerangka penelitian," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- B. A. B. Ii, A. D. Teori, and M. Pembelajaran, "Association of Education and Communication Technology )," vol. 4, no. 4, pp. 104–117, 2017.
- B. A. B. Iii and P. Penelitian, "Agil Nanggala, 2019 KORELASI POLITIK IDENTITAS TERHADAP PERILAKU POLITIK MASYARAKAT DI KOTA BANDUNG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu 30," pp. 30–50, 2019.
- B. Siswa *et al.*, "PENGARUH PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP SIKAP The Effect Of Online Learning On Learning Attitude Of Class X Students On Ict Subjects At," vol. 1, no. 7, pp. 306–312, 2021, doi: 10.36418/comserva.v1i7.42.
- C. K. Setiawan and S. Y. Yosepha, "Setiawan, Cruisietta Kaylana Yosepha, Sri Yanthy, 'Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo) Cruisietta,' vol.10, pp.1-9, 2020.," *J. Ilm. M-Progress*, vol. 10, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- D. Soetrisno and O. Yoku, "Soetrisno, Djoko, 'Bab Metodologi Penelitian,' vol.3, pp.58-66, 2019.," *Tjyybjb.Ac.Cn*, vol. 3, no. 2, pp. 58–66, 2019, [Online]. Available: <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachT>ype=PDF&id=9987.
- E. S. Han and A. goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, "Hubungan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar pada siswa kelas II Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pamekasan," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- F. Tarbiyah *et al.*, "Retna Fitri Supratman Zakir Sarwo Derta Gusnita Darmawati Abstrak Latar Belakang Pendidikan secara substansi dimaknakan sebagai melepaskan diri sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu , melepaskan manusia dari keterbelakangan sehingga manusia mencapai titik f," vol. 5, no. 1, 2020.
- Hatta, *Hatta, "Empat Komptensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru," pp.135, 2018.* 2018.
- N. Suryani, "Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pengembangan ICT dalam Pembelajaran," *Pengemb. ICT dalam Pembelajaran*, no. November, pp. 36–44, 2015.
- S. Supardi, "Populasi dan Sampel Penelitian," *Unisia*, vol. 13, no. 17, pp. 100–108, 1993, doi: 10.20885/unisia.vol13.iss17.art13.
- Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233, 2017, doi: 10.24042/klm.v9i2.330.
- Sugiyono, "Sugiyono, 'SAMPEL PENELITIAN', Manajemen dan Start-Up Bisnis vol.3, pp.1-10,2017," *J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. Vol.3, no. No.4, pp. 1–10, 2017.
- T. Z. Mutakin and T. Sumiati, "Pengaruh Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen

pada Siswa Kelas XI IPA SMA  
Negeri 8 Kota Tangerang Selatan  
Tahun Pelajaran 2010 / 2011),”  
*Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol.  
1, no. 1, pp. 70–81, 2011, doi:

10.30998/formatif.v1i1.64.

Z. Ahsan, “Z.Ahsan, ‘Definisi minat manusia,’ *Journal of chemical information and modelling*, vol.53, no.9, pp.1689-1699, 2016.” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2016.