



Contents lists available in [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengaruh penggunaan ICT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

Fitriana Fitriana^{1*)}, Edi Harapan², Rohana Rohana²

¹ Sekolah Menengah Negeri 1 Musi Banyuasin, Indonesia

² Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mey 19th, 2022

Revised Jun 27th, 2022

Accepted Jul 22th, 2022

Keyword:

ICT

Learning motivation

Learning outcome

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan TIK dan motivasi belajar secara parsial dan simultan terhadap hasil belajar siswa SMA swasta di Kota Sekayu. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi dan penyebaran angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa SMA swasta di Kota Sekayu berada pada kategori cukup. Secara parsial, penggunaan TIK berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,236, termasuk dalam kategori “sedang”; Motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,314 termasuk dalam kategori “tinggi”. Secara simultan pemanfaatan TIK dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,198 termasuk dalam kategori “sedang”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengelola pendidikan, pemerintah, dan masyarakat.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Fitriana, F.,

Sekolah Menengah Negeri 1 Musi Banyuasin, Indonesia

Email: fitrianasekayu26@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Secara umum pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan oleh individu dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pembelajaran ini dilaksanakan melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Kehadiran pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat umum lainnya.

Setiap peserta didik yang sedang menjalani pendidikan tentu mengharapkan hasil belajar berupa kecerdasan, sikap atau akhlak mulia, kepribadian dan keterampilan yang dapat membanggakan. Hasil belajar merupakan hal yang tidak terpisahkan dari kegiatan proses belajar mengajar khususnya, dan dalam bidang pendidikan umumnya, karena hasil belajar sangat mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran itu sendiri dan tujuan pendidikan nasional. Dengan adanya penilaian hasil belajar siswa, seorang guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didiknya mampu menyerap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga dengan adanya hasil penilaian tersebut dapat dijadikan tolak ukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru pada pembelajaran selanjutnya.

Hasil belajar merupakan suatu Indikator keberhasilan pendidikan yang berlangsung di sekolah dan diperoleh melalui suatu proses pembelajaran sekaligus untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai

seorang siswa setelah melalui aktifitas belajar. Hasil belajar yang telah dicapai dapat diukur melalui tes kemajuan yang diperoleh siswa setelah dia belajar dengan memberikan nilai dari berbagai aspek. Dalam kaitan dengan hasil belajar Sudjiono (2001) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa harus mengungkapkan aspek kemampuan berpikir (*cognitive domain*), aspek nilai dan sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada masing-masing siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab” (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Hasil belajar dalam proses pembelajaran menjadi penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hasil belajar merupakan perolehan yang dicapai siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah, tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar-mengajar siswa mengalami proses perubahan yang terjadi dalam dirinya akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Pemerintah terus mendorong pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan nasional melalui beragam program dan kebijakan yang salah satunya didasarkan pada hasil analisis dari penilaian hasil belajar siswa. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) bersama dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) terus meningkatkan kualitas penilaian hasil belajar untuk mendorong pencapaian standar kompetensi lulusan secara nasional. Sebagaimana diatur dalam Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 4 Tahun 2018 tentang penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah, Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan terus menerus disempurnakan.

Meskipun hingga saat ini, hasil belajar menjadi permasalahan pokok yang sering dihadapi guru dan siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Akibatnya mutu pendidikan rendah karena tidak tercapainya perubahan tingkah laku pada diri siswa secara signifikan. Perubahan tingkah laku tersebut dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa sangat bervariasi antara lain adalah faktor dari guru, siswa, alat atau media, dan lingkungan. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah cara dan minat belajar yang ada pada diri siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah lingkungan sekolah seperti jenis penilaian (*assesment*) dan model pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya fasilitas belajar, situasi kelas, dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan sebagainya.

Faktor dari guru juga merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Tentang bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswa, juga tentang kecepatan guru dalam memilih suatu strategi pembelajaran. Pemahaman siswa sangat bergantung pada *kepiawan* atau kemahiran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Pemahaman siswa sangat tergantung pada keterampilan guru dalam menyampaikan suatu materi.

Namun, demikian, faktor lainnya adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri yang juga sangat mempengaruhi keberhasilan menangkap pembelajaran. Faktor dari diri siswa meliputi minat belajar, aktivitas belajar, intelegensi, motivasi belajar, kebiasaan, bakat, dan sebagainya. Dalam kegiatan belajar, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan belajar sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Dari berbagai faktor tersebut, peneliti mencoba menguji dua faktor yang diperkirakan sangat dominan mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor media pembelajaran sebagai faktor eksternal dan faktor motivasi belajar sebagai faktor internal. Media pembelajaran adalah berupa teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran; sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar beserta perangkat kerasnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar-mengajar di sekolah. Saat ini para guru dan siswa dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-

kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian di dalam *National Education association* pada tahun 1969 di Amerika Serikat mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran ini saat sekarang lebih *trend* dengan sebutan *ICT (Informasi Communication Technology)*. *ICT* pada umumnya berbasis internet dan dapat digunakan oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Ini merupakan salah satu bentuk dari perubahan yang begitu cepat di masyarakat.

Perubahan sosial dan teknologi yang begitu cepat tersebut menuntut para pakar pendidikan bahwa guru dan siswa harus menggunakan dan menguasai *ICT* dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Hal ini juga merupakan hikmah dari terjadinya musibah Covid 19 yang melanda dunia. Kehadiran wabah Covid-19 yang berdampak pada perubahan kehidupan masyarakat ini, maka mau-tidak mau sistem dan pola pembelajaran harus diubah secara drastis, dimana pola pembelajaran tidak lagi harus berada di kelas, tetapi dilakukan dari sekolah ke rumah, dari guru langsung ke siswa baik secara kelompok maupun individual dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak berupa aplikasi pembelajaran seperti *zoom*, *whatsapp*, *video call*, dan berbagai perangkat pembelajaran elektronik lainnya.

Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh atau pembelajaran secara *online* telah dituangkan dalam berbagai peraturan, diantaranya Permenkes RI Nomor 9 Tahun 2020 tentang Peliburan Sekolah. Kebijakan ini dikeluarkan sehubungan dengan semakin mewabahnya Pandemi Covid-19, sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah dihentikan sementara dan digantikan dengan media yang efektif. Bahkan sebelum peraturan ini dikeluarkan, telah lebih dahulu ada kebijakan dari Permendikbud RI Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jejang Pendidikan Dasar dan Menengah. Di dalam peraturan ini dinyatakan bahwa "Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan/pembelajaran".

Selain dari media pembelajaran, yang paling utama dari perolehan hasil belajar adalah motivasi belajar yang ada di dalam diri siswa. Motivasi menurut Siagian (2004) sebagai "daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengarahkan kemampuannya, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya." Dengan demikian motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Untuk itu, motivasi adalah suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu dari perilaku individu.

Motivasi secara garis besar dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Begitu juga dengan motivasi belajar siswa. Sedangkan Crow yang dikutip oleh Tabrani (1994) menjelaskan pentingnya motivasi belajar siswa atau motivasi dalam belajar, yaitu belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri siswa itu sendiri.

Bertolak dari faktor tersebut, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta yang ada di Kota Sekayu dituntut untuk menggunakan *ICT* dan motivasi belajar siswa yang tinggi, agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Untuk itu kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa harus memiliki tujuan yang seimbang dimana keduanya harus menguasai media pembelajaran (penggunaan *ICT*) dan motivasi belajar, sebagai bentuk dari kemampuan eksternal dan internal dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sudjana dan Ibrahim (2010) menyatakan bahwa penelitian *korelasional* adalah penelitian yang berusaha menguji hubungan antara satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Ditinjau dari tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian *kausal komparatif*. Menurut Sukardi (2014), penelitian *kausal komparatif* melibatkan kegiatan penelitian yang diawali dari mengidentifikasi pengaruh variabel satu terhadap variabel lainnya, kemudian dicari kemungkinan

variabel penyebabnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *ICT* dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang terdaftar aktif di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta yang ada di Kota Sekayu pada tahun pelajaran 2020/2021. Dari hasil observasi, siswa aktif pada SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu pada tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 256 orang yang tersebar pada tiga sekolah.

Setelah Peneliti mengetahui jumlah populasi, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah sampel yang akan mewakili populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Arikunto (2013) mengartikan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang menjadi subjek penelitian. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu sejumlah angket yang diambil secara acak. Penentuan jumlah anggota sampel ditentukan dengan menggunakan Rumus Taro Yaname dan Slovin sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n \quad \text{dengan} \quad n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

d² : Presisi yang ditetapkan 7%

N_i : Jumlah populasi menurut stratum

n_i : Jumlah sampel menurut stratum (Riduwan, 2003)

Terkait dengan persamaan di atas, maka diperoleh jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 114 orang proses penghitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{256}{256 \cdot (0,07)^2 + 1} = 113.56 \text{ dibulatkan menjadi } 114 \text{ Responden.}$$

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah sederet daftar pernyataan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (*responden*) sesuai dengan permintaan penggunaan (Riduwan, 2013). Di dalam melaksanakan teknik analisis data, langkah-langkah yang dilakukan adalah (1) analisis deskriptif masing-masing variabel, (2) melakukan uji persyaratan analisis, dan (3) pembuktian hipotesis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini, Peneliti hanya membahas masing-masing variable, yaitu: (1) hasil belajar siswa, (2) penggunaan *ICT*, (3) motivasi belajar, (4) pengaruh penggunaan *ICT* terhadap hasil belajar siswa, (5) motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dan (6) pengaruh penggunaan *ICT* bersama dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan *ICT* Pada Siswa SMA Swasta Di Kota Sekayu

Pembahasan variable bebas pertama yaitu penggunaan *ICT* pada siswa SMA Swasta di Kota Sekayu merupakan hasil pengukuranyang bersumber dari 4 (empat) dimensi, yaitu: (1) desentralistik, (2) tanggung jawab, (3) kualitas pelayanan, dan (4) orientasi mutu pendidikan. Dari empat dimensi tersebut memuat 21 indikator yang diwakili oleh 30 butir pernyataan yang berbentuk angket penelitian. Semua pernyataan dalam angket telah dijawab dengan baik oleh 114 responden, yang seluruhnya adalah siswa yang terdaftar aktif di SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu.

Dari jawaban yang diberikan oleh responden berhasil dianalisis bahwa 37.7% penggunaan *ICT* pada semua siswa SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu, termasuk dalam kategori “cukup/sedang”. Sedangkan 28.2% responden beranggapan penggunaan *ICT* pada siswa sudah termasuk dalam ketegori “baik dan sangat baik”.

Sisanya sebanyak 34.3% masih dalam kategori “kurang dan sangat kurang”. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *ICT* dalam proses pembelajaran siswa SMA Swasta di Kota Sekayu cenderung masih kurang atau rendah, karena masih ada 34.3% siswa SMA Swasta di Kota Sekayu yang belum sepenuhnya menggunakan *ICT* dalam pembelajaran. Kemungkinan penyebab utamanya adalah ketidakmampuan menggunakan *ICT*, keterbatasan dalam kepemilikan *ICT* di rumah, dan keterbatasan jaringan yang tersedia.

Penggunaan *ICT* pada saat ini merupakan hal yang sangat urgen bagi siswa, guru, dan sekolah secara keseluruhan. Penggunaan *ICT* dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah menyangkut tiga komponen besar yang tergabung dalam satu kesatuan yang bulat dan utuh yang saling melengkapi satu sama lain. Intinya *ICT* memiliki tiga komponen pemikiran, yaitu: (1) *increasing numbers of bright, techno-component, techno expectant*, (2) *an Enthernet connection in every classroom*, (3) *development in the direction of what in now called “opacity” in ICT*.

Pada saat ini sistem pembelajaran mengalami perubahan dari manual ke elektronik. Perubahan sistem secara drastis, membawa dampak bagi siswa dan guru. Penggunaan sistem belajar secara virtual merupakan suatu keharusan. Dalam belajar sistem elektronik ini, siswa, guru dan kepala sekolah banyak pilihan dalam penggunaan berbagai media yang tersedia. Lebih lanjut Arianti (2002) menyatakan ada empat dimensi dasar yang harus disediakan pada saat warga sekolah mengalami perubahan sistem belajar, yaitu: (1) relevansi, (2) akurasi, (3) ketepatan, dan (4) kelengkapan.

Kepala sekolah selaku manajer di setiap lembaga pendidikan harus mampu memilih dan menyediakan media pembelajaran yang prioritas utama dan sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru. Semua media pembelajaran yang digunakan harus akurat dan sesuai untuk kegiatan belajar. Menurut Wahyono (2006) kehadiran media *ICT* harus tersedia untuk memecahkan berbagai masalah pendidikan dan pembelajaran. Melalui penggunaan *ICT*, siswa dan guru harus mampu memperoleh informasi yang akurat dari sumber belajar yang tersedia.

Di dalam proses belajar-mengajar di jenjang pendidikan SMA, penggunaan *ITC* dijadikan sebagai *people tools, resources, to solve problem or to axed their capabilities*. Teknologi dapat dipahami sebagai upaya untuk mendapatkan suatu “produk” yang dilakukan oleh manusia dengan memanfaatkan peralatan (*tools*), proses, dan sumber daya (*resources*). Pada saat belajar, teknologi bisa mencakup segala hal yang tidak terbatas hanya pada computer, televisi. *VCR*, dan *DVD*, alat presentasi audio/visual, *system satellite broadcast*, alat *adaptive, infrastruktur networking, operasional*, dan program manajemen (Goetch and Davis, 2002). Ada beberapa esensi yang terkandung di dalam teknologi pembelajaran. Pertama, teknologi terkait dengan *idea* atau pikiran yang tidak akan pernah berakhir, keberadaan teknologi bersama dengan keberadaan budaya umat manusia; Kedua, teknologi merupakan kreasi manusia sehingga tidak akan alami dan bersifat buatan (*artificial*); Ketiga, teknologi merupakan himpunan atau pikiran (*set of means*) sehingga teknologi tidak dapat dibatasi atau bersifat universal, tergantung dari sudut pandang analisisnya; Keempat, teknologi bertujuan memfasilitasi ikhtiar manusia (*human endeavor*) sehingga harus mampu meningkatkan performa kemampuan manusia (Simarmata, 2006).

Ada tiga entitas yang terkandung dalam penggunaan *ICT* di sekolah, yaitu keterampilan (*skill*), logika berpikir (*algorithm*), dan perangkat keras (*hardware*). Dalam pandangan manajemen pendidikan, *ICT* dapat digambarkan beragam cara, yaitu: (a) teknologi sebagai makna, untuk memenuhi maksud di dalamnya terkandung apa saja yang dibutuhkan untuk mengubah sumberdaya (*resources*) ke suatu produk jasa; (b) teknologi tidak ubahnya sebagai pengetahuan, sumber daya diperlukan untuk mencapai tujuan atau jasa; dan (c) teknologi adalah tubuh dari ilmu pengetahuan dan rekayasa (*engineering*) yang dapat diaplikasikan pada perancangan produk dan/atau proses penelitian untuk memperoleh pengetahuan baru.

Berkat adanya kemajuan *ICT* yang demikian cepat, maka teknologi peralatan komunikasi pun bertambah maju sehingga hubungan antar manusia dapat dilakukan dalam waktu relative singkat. Kemajuan dan berbagai jenis peralatan teknologi komunikasi yang demikian hebatnya, tidak dapat disebut satu persatu dalam pembahasan ini (Anoraga dan Suyati, 1995).

Salah satu keuntungan atau manfaat utama dari penggunaan *ICT* bagi siswa yang ada di Kota Sekayu pada saat ini adalah kemampuan untuk mengakses berbagai sumber belajar dengan cepat. Dari cara baru seperti ini, setiap lembaga pendidikan berkesempatan membuat proses manajemen di sekolah dan proses pembelajaran lebih efisien dan efektif. Keuntungan lain dari penggunaan *ICT* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah: (a) *access to a variety of information sources*; (b) *access to a variety of information forms and types*; (c) *student centred learning settings based on information access and inquiry*; (d) *learning environment centered or problem centered and inquiry-based activities*; (e) *authentic setting and examples*; and (f) *teachers as coaches and mentors rather than content*

expert (Taylor, 2004). Jenicki dan Liegle (2000) menyatakan bahwa ada tiga keuntungan dari penguasaan *ICT*, yaitu: (a) *preparation for the real world*, (b) *fostering of learning from others*, and (c) *learning by observing*.

Keberhasilan sistem penggunaan *ICT* tidak diukur hanya melalui efisiensi dalam hal meminimalkan biaya, waktu, dan penggunaan sumberdaya. Keberhasilannya diukur melalui efektifitas penggunaan *ICT* dalam mendukung strategi pembelajaran, memungkinkan proses pembelajaran, menseederhanakan struktur organisasi dan meningkatkan kualitas budaya belajar, serta meningkatkan jumlah pelanggan dari perubahan sistem pembelajaran yang terjadi.

Perkembangan *ICT* yang sedemikian cepat telah membawa sistem pendidikan di Kota Sekayu memasuki era baru yang lebih cepat dari dugaan semua pihak, berkat perkembangan pesat dari penggunaan *ICT* di masyarakat dan di sekolah. Implementasi *internet* di sekolah-sekolah telah menerobos batas fisik antar Negara. Penggabungan antara teknologi computer dan telekomunikasi telah menghasilkan revolusi di bidang sistem pembelajaran (Simarmata, 2006).

Pada saat ini penggunaan *ICT* tidak hanya terjadi pada organisasi bisnis, tetapi telah merambah ke dalam dunia pendidikan. Faktanya menunjukkan bahwa dengan media ini memungkinkan diselenggarakannya proses belajar- mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena sifat dan karakteristik *ICT* yang cukup khas, sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain yang telah digunakan sebelumnya.

Hasil penelitian tentang penggunaan *ICT* telah dilakukan oleh Cross and Adam (2007) bahwa *ICTs impact signacantly on higher education delivery both from the perspective of new knowledge conception and production as well as new ways of delivering knowledge. As a result, many countries have increased their electronic learning offerings.*" Selanjutnya Brunswick, *et.al* (2003) menyatakan bahwa *successful implementation of an Mandatory Computer Initiatives (MCI) requires a campus culture willing to accept change. It also relies on the use of traditional change management strategies, including having top administrative support, identifying current student, faculty and staff champions of change and using a cross-functional, campus-wide initiative development team.*

Di masa depan, penggunaan *ICT* akan ditetapkan secara permanendalam proses belajar-mengajar di sekolah. Kehadiran *ICT* di semua lembaga pendidikan yang ada di Kota Sekayu harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggarakannya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa atau sebaliknya, guru dengan orang tua, kepala sekolah dengan guru dan tenaga kependidikan lainnya, sebagaimana dipersyaratkan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini harus didukung oleh penggunaan dan ketersediaan *ICT* tersebut yang dikaitkan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan di sekolah. Kalau dijabarkan secara sederhana bisa diartikan penggunaan *ICT* untuk mengajar siswa, mengerjakan tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru (Boettcher, 1999). Lebih lanjut, Boettcher menyatakan strategi pembelajaran menggunakan *ICT* meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi, dan evaluasi secara umum keterlaksanaanya tergantung dari satu atau lebih dari tiga model dasar dialog atau komunikasi, yaitu: (a) komunikasi antar guru dengan siswa, (b) komunikasi antar siswa dengan sumber belajar, dan (c) komunikasi antar siswa. Apabila ketiga aspek tersebut dapat diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran optimal.

Basis pemanfaatan *ICT* sebagai media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan penanganan serius agar pemanfaatan *ICT* untuk pembelajaran dapat berhasil, yaitu: (1) faktor lingkungan yang meliputi institusi penyelenggara pendidikan dan masyarakat; (2) siswa atau peserta didik meliputi usia, latar belakang, budaya, penggunaan bahasa, dan berbagai gaya belajar; (3) guru atau tenaga pendidik meliputi latar belakang pendidikannya, usia, gaya mengajar, pengalaman dan personalitasnya; dan (4) faktor teknologi informasi, dan berbagai kemampuan yang dibutuhkan berkaian dengan penerapannya di lingkungan sekolah.

Pengembangan sistem pembelajaran berbasis *ICT* pada setiap lembaga pendidikan yang ada di Kota Sekayu, perlu dilakukan pengkajian secara mendalam atas seluruh unsur dan aspek sebagaimana telah diuraikan di atas, sehingga didapatkan pegangan yang kuat sebagai bahan pengambilan keputusan dalam mengembangkan sistem pembelajaran berbasis *ICT*.

Seluruh proses pendidikan di SMA Swasta Kota Sekayu pada saat ini diarahkan kepada kegiatan 'belajar' dengan menggunakan bantuan *ICT*. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, disamping kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Berhasil tidaknya capaian tujuan pendidikan, tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Belajar dapat dilakukan di setiap tempat, tidak perlu dilakukan ditempat khusus. Belajar dapat saja dilakukan di alam terbuka, tidak memerlukan evaluasi terhadap apa yang dihasilkan, dan dapat dilakukan dengan atau tanpa bantuan orang lain (Harapan, 2016). Oleh karena itu lebih

penting dalam proses belajar adalah bagaimana menggunakan bantuan *ICT* sehingga dari proses belajar tersebut menghasilkan mutu *output* yang baik.

Motivasi Belajar Siswa SMA Swasta Di Kota Sekayu

Pelaksanaan penelitian ini juga melakukan analisis variable bebas kedua, yaitu “motivasi belajar”. Motivasi belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu di ukur dari 6 (enam) dimensi, yaitu: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) *skill*, (4) nilai, (5) sikap, dan (6) minat. Dari enam dimensi tersebut memuat 11 indikator yang diwakili oleh 30 butir pernyataan dalam angket penelitian. Semua pernyataan dalam angket telah dijawab dengan baik oleh 114 responden, yang seluruhnya adalah siswa yang terdaftar aktif di SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu.

Dari hasil analisis dapat diketahui sebagian besar (36.1%) responden beranggapan motivasi belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu termasuk dalam kategori “cukup/sedang”. Sedangkan 33.7% responden beranggapan motivasi belajar sudah termasuk dalam kategori “baik dan sangat baik”. Sisanya sebanyak 31% masih dalam kategori “kurang dan sangat kurang”. Dengan demikian, keadaan motivasi belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu sudah cukup dan cenderung kearah baik dan sangat baik.

Motivasi masih berupa dorongan secara umum atas sesuatu keinginan. Secara khusus motivasi yang dibahas dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Menurut Wahyudi (2012), “motivasi belajar adalah faktor-faktor yang ada dalam diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan perilaku, memberikan semangat yang tinggi untuk memenuhi tujuan belajar yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien”. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor dalam diri seorang siswa yang dapat memberikan semangat belajar sehingga ia dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Uno (2013); dan Suryana (2012) mengemukakan motivasi belajar siswa tidak lain adalah suatu proses yang dilakukan untuk menggerakkan siswa agar perilaku mereka dapat diarahkan pada upaya-upaya yang nyata untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar suatu hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk menggerakkan dan mengarahkan dirinya dalam melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siswa akan bergerak belajar apabila ada yang memotivasi baik dari dalam diri maupun dari luar dirinya. Dengan demikian, motivasi belajar bersifat internal dan eksternal.

Motivasi internal merupakan modal utama yang telah ada dalam diri siswa, sedangkan dorongan atau semangat yang diberikan orang lain, akan meningkatkan intensitas dalam belajar. Dorongan dan semangat itu, selain di berikan oleh orang lain, keluarga, atau orang-orang terdekat. Sutrisno (2016) menyatakan bahwa motivasi sebagai proses dalam diri seseorang akan di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor intern terdiri dari: (1) keinginan untuk dapat hidup, (2) keinginan untuk dapat memiliki, (3) keinginan untuk memperoleh penghargaan, (4) keinginan untuk memperoleh pengakuan, (5) keinginan untuk berkuasa. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari: (1) kondisi lingkungan belajar, (2) kompensasi yang memadai, (3) supervisi yang baik, (4) adanya jaminan pebelajaran, (5) status dan tanggung jawab, (6) peraturan yang fleksibel. Amir (2017) menyatakan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, yaitu: (1) pembelajaran, (2) pencapaian (*achievement*), (3) pengakuan (*recognition*), (4) kesempatan untuk maju (*advancement*).

Program seperti tunjangan kesehatan, asuransi beasiswa, keselamatan belajar, merupakan faktor motivasi yang penting. Selain itu sarana ibadah, olahraga, dan berbagai kegiatan yang bersifat sosial, serta mengembangkan diri melalui program pendidikan (Badeni, 2014). Hasil riset yang dilakukan oleh Frederick Herzberg dan kawan-kawan pada *Psychological Service of Pittsburgh* menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi berasal dari sikap-sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran timbul dari proses pembelajaran itu sendiri dan mereka berfungsi sebagai motivator (Winardi, 2019). Menurut Herianto dkk (2018) faktor intrinsik, seperti: pencapaian pretasi hasil belajar, adanya pengakuan dari pihak lain, rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar, kemajuan/perubahan, dan perkembangan pembelajaran siswa. Sedangkan faktor ekstrinsik, seperti: pemberian beasiswa kepada siswa, keamanan belajar, kondisi belajar, status sekolah, prosedur pendidikan, kualitas hubungan antar sesama siswa, dan kualitas hubungan antar siswa dengan guru.

Agar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu dapat meningkatkan mutu hasil belajarnya, maka para guru harus memperhatikan beberapa faktor, yaitu: (1) memahami perilaku siswa, (2) harus berbuat dan berperilaku realistis, (3) memahami tingkat kebutuhan setiap siswa berbeda, (4) mampu menggunakan keahlian, (5) pemberian motivasi harus mengacu pada orang, dan (6) harus dapat memberi keteladanan (Sutrisno, 2016). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan motivasi yaitu strategi yang berupa: (1) *empowerment and participation* (pemberdayaan dan partisipasi), (2) *work arrangement* (pengaturan belajar) (Wibowo, 2019).

Apa yang dinyatakan oleh Wibowo tersebut, tidak hanya berlaku untuk siswa, tetapi berlaku untuk semua anggota organisasi, termasuk guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan lainnya yang ada di setiap

lembaga pendidikan. Di dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu, guru-guru perlu menyiapkan alat pemotivasi. Hasibuan (2015) dan (Kant dan Abbott, 2018) mengemukakan bahwa alat-alat motivasi dapat berupa materi insentif, non-material insentif, dan kombinasi dari keduanya. Sutrisno (2016) menyatakan bahwa alat pemotivasi digunakan sebagai sarana dalam motivasi yang mengarah pada hal-hal mempunyai nilai tinggi, seperti: *mission*, menguasai agenda pendidikan, belajar yang serius, memiliki reputasi, dan mendapat nilai yang baik. Badeni (2014) berpendapat bahwa alat yang digunakan untuk memotivasi itu merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Kebutuhan yang belum terpenuhi akan memotivasi seseorang lebih giat memenuhinya. Organisasi pendidikan seperti sekolah formal, sadar bahwa siswa membutuhkan motivasi dan dorongan belajar secara optimal. Sedangkan *reward* atau penghargaan merupakan salah satu alat yang digunakan lembaga pendidikan untuk memberikan motivasi kepada siswa (Amir, 2017).

Hasil Belajar Siswa Di SMA Swasta Kota Sekayu

Variabel ketiga yang dibahas adalah variabel terikat yaitu hasil belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu. Variabel ini diuji melalui 5 (lima) dimensi, yaitu: (1) guru, (2) siswa, (3) iklim kelas, (4) kurikulum, dan (5) sarpras (sarana dan prasarana) belajar. Dari kelima dimensi tersebut memuat 18 indikator yang diwakili oleh 32 butir pernyataan dalam angket penelitian. Semua butir pernyataan dalam angket tersebut telah dijawab dengan baik oleh 114 responden terpilih sebagai anggota sampel penelitian, yang seluruhnya adalah siswa yang terdaftar aktif di SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu.

Dari jawaban yang diberikan oleh responden berhasil dianalisis bahwa hasil belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu termasuk dalam kategori “cukup/edang” sebesar 36.9%. Sedangkan 33.8% responden beranggapan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori “baik dan sangat baik”. Sisanya sebanyak 30% masih dalam kategori “kurang dan sangat kurang”. Dengan demikian, maka hasil belajar siswa di SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu cenderung mengarah ke kategori baik dan sangat baik.

Di dalam pelaksanaannya, ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara psikologis belajar sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi social dengan lingkungan sekitarnya. Peneliti sependapat dengan Slameto (2003) yang menyatakan belajar “sebagai proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” Begitu juga Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan “belajar itu adalah perilaku. Pada saat seorang siswa sedang belajar, maka responsnya bekerja menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak sedang belajar, maka responsnya menurun”. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Gagne (1988) bahwa belajar merupakan kegiatan yang *kompleks*. Hasil belajar berupa kapabilitas, yaitu setelah belajar siswa memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Selanjutnya Gagne (1988) menyatakan kapabilitas tersebut timbul dari: (1) *stimuli* yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang mengubah sifat *stimuli* lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Amidjaja (1987) yang menyatakan salah satu hasil belajar ditampilkan dalam bentuk penguasaan bahan ajar, dan pada sisi lain dituntut memiliki kepribadian yang tanggap terhadap perubahan dan perkembangan IPTEK. Selanjutnya Gaffar (2006) menyatakan “belajar sebagai representasi penguasaan bahan ajar secara individual yang ditampilkan dalam bentuk perolehan Angka Mata Pelajaran (AMP) dan Angka Efisiensi Edukasi (AEE).

Setiap siswa yang belajar tentu saja memiliki tujuan. Hal ini berlaku sama di belahan dunia lainnya. Menurut Resta & Setyaningsih (2005) tujuan belajar selain meningkatkan intelegensi, juga ingin merubah perilaku menuju kearah yang lebih baik, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta sikap terbuka dan demokratis. Pendapat ini sejalan dengan Sardiman (2000) menyatakan tujuan belajar secara umum terdiri dari tiga bagian, yaitu: (1) untuk mendapatkan pengetahuan, (2) pemahaman konsep dan keterampilan, dan (3) pembentukan sikap.

Mengingat masih ada 30% hasil belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu yang masih dikategorikan rendah, maka pengelolaan pendidikan dan pembelajaran SMA perlu ada perbaikan, sehingga kualitas hasil belajar pada setiap lembaga pendidikan akan memiliki kualitas yang berimbang. Dengan melakukan berbagai perbaikan atas kualitas hasil belajar, semakin mempersempit image antara sekolah negeri dengan sekolah swasta. Output yang berkualitas merupakan sumbangan dari setiap lembaga pendidikan yang mencetak sumber daya manusia yang mumpuni dan mampu bersaing dalam dunia kerja dan dunia industri.

Pengaruh Penggunaan *ICT* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *ICT* di semua SMA Swastayang ada di Kota Sekayumemiliki hubungan yang signifikan sebesar 48,6%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hubungan antara penggunaan *ICT* dengan hasil belajar siswa sebesar ini termasuk dalam kategori “rendah”.

Selanjutnya dari temuan penelitian dibahas juga adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *ICT* terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh variable penggunaan *ICT* terhadap hasil belajar siswa di semua SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu pada saat ini termasuk dalam kategori “sedang”, yaitu sebesar 23,6%. Nilai pengaruh sebesar ini masih memiliki potensi untuk ditingkatkan menjadi lebih tinggi lagi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Gunawan (2017) dan Zulkarnain (2019) yang dilaksanakan pada siswa SMP Swasta Se-Kota Banjarmasin. Kedua penelitian ini menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran berbasis TIK menggunakan metode *discovery learning* disertai dengan *peer assessment* lebih baik dari hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran berbasis TIK menggunakan metode *discovery learning* lebih baik dari hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran konvensional.

Inti yang paling pokok dari pengaruh penggunaan *ICT* terhadap hasil belajar siswa di SMA yang ada di Kota Sekayu adalah proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning system*. Sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning* sebagai bentuk penerapan teknologi informasi yang ditetapkan di bidang pendidikan berupa *website* yang dapat diakses dimana saja. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan *ICT* pada saat ini. Dengan demikian, maka *e-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan pada jenjang pendidikan SMA yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar-mengajar.

Sebagaimana dinyatakan oleh Michael (2013), pembelajaran disusun menggunakan sistem elektronik atau *computer* sehingga mampu mendukung proses pembelajaran serta memperoleh hasil belajar yang bermutu. *E-learning* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Candrawati, 2010). Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Berarti dengan menggunakan *ICT* dalam pembelajaran dimungkinkan siswa memperoleh hasil belajar tanpa harus bertatap muka secara langsung. Hal ini didasarkan pada berbagai pendapat tentang makna dari tujuan belajar secara *e-learning* (Sudrajat, 2008). Begitu juga Dejnozka dan Kavel (1981) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran *e-learning* merupakan pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Sedangkan Slavin (2005) menyatakan tujuan pembelajaran *e-learning* terletak pada konsep mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir periode pembelajaran. Lebih lanjut Slavin menyatakan tujuan pembelajaran *e-learning* merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran *e-learning* dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, actual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penyusunan tujuan pembelajaran *e-learning* pada siswa SMA merupakan tahapan penting dalam rangkaian pengembangan desain pembelajaran berbasis *ICT*. Berawal dari tahap inilah ditentukan apa dan bagaimana harus melakukan tahap selanjutnya. Apa yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran *e-learning* menjadi acuan untuk menentukan jenis materi pelajaran, strategi belajar, metode belajar, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tanpa tujuan yang jelas, pembelajaran akan menjadi kegiatan tanpa arah, tanpa fokus, sehingga menjadi tidak efektif.

Selain dari tujuan pembelajaran di atas, pembelajaran secara elektronik juga memiliki manfaat yang tidak ternilai. Manfaat *e-learning* adalah fleksibel, mandiri, dan efisiensi biaya. Pranoto (2009) menyatakan manfaat dari *e-learning* adalah: (1) untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap peserta didik atas materi yang diajarkan; (2) untuk meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik; (3) meningkatkan kemampuan belajar mandiri; (4) untuk meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan; (5) untuk meningkatkan kemampuan menampilkan informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

Dari pemanfaatan *e-learning* ini, maka pencapaian hasil belajar di setiap sekolah tidak bisa terlepas dari ketersediaan guru, kepala sekolah, tenaga administrator atau tenaga kependidikan yang bekerjasama secara terpadu untuk memberikan layanan terbaik bagi pelanggannya, yaitu masyarakat serta dunia kerja dan dunia industri. Menurut Sallis (2006) “*one of thing we can certain, assuring the quality of service a service a key issue for all*”

sector of education for the next decade.” Khusus bagi guru, dalam upaya mendapatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan kemampuan profesional dalam melaksanakan profesi pendidikan. Selain itu Engkoswara dan Komariah (2020) menyatakan “keberhasilan proses pendidikan terletak pada produktivitas pendidikan yang dapat dilihat pada prestasi dan suasana. Pendidikan SMA di Kota Sekayu akan berhasil sempurna, bila ada pencapaian prestasi yang baik dan suasana belajar yang menyenangkan dari penggunaan *ICT* pada setiap siswa. Maka penggunaan *ICT* dalam pembelajaran sudah merupakan keharusan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan bantuan *ICT*, siswa dapat merdeka belajar dengan mencari dari berbagai sumber yang tersedia.

1. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu berhubungan signifikan dengan hasil belajarnya sebesar 56%. Korelasi antara motivasi belajardengan nilai hasil belajar siswa berada dalam kategori “sedang”. Selain itu hasil analisis menemukan ada pengaruh yang signifikan dari motivasi belajar terhadap hasil belajarnya sebesar 31.4%. Kekutan pengaruh sebesar ini termasuk dalam kategori “tinggi”.

Dari hasil analisis data variable berhasil membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, dimana motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajarnya. Secara parsial, pengaruh variable motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di semua SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu pada saat ini sudah termasuk baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Emda (2017), dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik harus ada pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan tercapai secara optimal. Begitu juga Muhammad (2016) menyimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai hubungan positif dengan hasil belajar suatu mata pelajaran, atau dengan kata lain tinggi rendahnya hasil belajar siswa ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar. Maka dengan demikian, motivasi belajar memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sumbangan terhadap pencapaian hasil belajar tersebut cukup berarti dan tidak dapat diabaikan begitu saja. Apabila seorang siswa dalam rangka meraih hasil belajar yang tinggi dalam suatu mata pelajaran.

Motivasi belajar harus dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi belajar sangat penting di dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Motivasi mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, (Sutrisno, 2016) dan (Gibson, *et al.*, 2006). Adapun yang mendorong orang melakukan sesuatu adalah kebutuhan (*need*), aspirasi (*aspiration*), dan keinginan (*desire*) (Winardi, 2019). Motivasi merupakan proses yang mempengaruhi kebutuhan dasar atau dorongan yang memberikan semangat, menyalurkan, dan mempertahankan perilaku (Helmawati, 2014; Wibowo, 2019; dan Badeni, 2014).

Dari setiap kegiatan belajar pasti mendapatkan hasil berupa perolehan nilai, perubahan perilaku, keterampilan, dan lain sebagainya. Hasil belajar yang sudah diperoleh siswa diharapkan dapat menjadi sumber belajar mandiri, menganalisis sumber belajar, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Menurut Warsono dan Hariyanto (2012) hasil belajar siswa dapat dicerminkan sebagai kesempatan mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok, dengan keterbatasan sumber belajar bagi siswa dapat diatasi melalui kerjasama dengan siswa lain, berani mengajukan usul, saran, pendapat, gagasan, dan pernyataan, presentasi dan *micro teaching*.

Indikator hasil belajar siswa SMA Swasta sebagaimana diungkapkan di atas, pada prinsipnyatelah sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Identitas manusia berkualitas buah dari hasil pendidikan difokuskan pada karakteristik yang berkaitan dengan: (1) kreatifitas, (2) penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial, dan (3) asas percaya diri. Karakteristik ini merupakan modal dasar bagi keberhasilan pendidikan, baik dalam kehidupan lingkungan sosial maupun kegiatan pendidikan di sekolah (Uwes, 2003).

Hasil belajar yang diharapkandari siswa terkandung makna ‘kualitas yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Tentu saja semuanya bermula dari adanya motivasi yang tinggi dari diri setiap siswa. Nurhasan (2001) menyatakan hasil belajar tersebut merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang diberikan kepadanya, kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dari sisi motivasi eksternal, Wahyudi (2012) berpendapat hasil belajar sebagai gambaran sejauh mana sebuah lembaga pendidikan berhasil mengubah

perilaku peserta didik. Hasil belajar merupakan batas kemampuan yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar di kelas.

Sama seperti di daerah lain, hasil belajar siswa SMA dapat dibagi dalam tiga kontinum, yaitu: rendah, sedang dan tinggi. Kontinum ini telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Secara eksternal, pencapaian hasil belajar ditentukan oleh banyak faktor, misalnya kualifikasi pendidikan guru, dukungan sarana dan prasarana yang berkualitas, dan kondisi lingkungan belajar yang kondusif. Faktor tenaga pendidik menurut Tampubolon (2001) bersumber dari perannya yang bersifat multidimensional dan bergradasi menurut jenjang pendidikan yang sudah dicapai. Peran multidimensional tersebut bila guru selaku tenaga pendidik dan pengajar, juga mampu bertindak sebagai orang tua, pimpinan atau manajer di kelas, produsen atau pelayan, pembimbing atau fasilitator, motivator atau stimulator, dan peneliti atau narasumber. Peran tersebut dapat bergradasi turun, naik atau tetap sesuai dengan fungsinya.

Tilaar (2010) juga berpendapat hasil belajar ditentukan oleh tiga komponen utama, yaitu mutu guru, mutu siswa, dan proses belajar itu sendiri. Dari ketiganya, ketersediaan guru merupakan komponen yang paling penting dalam proses belajar-mengajar di lembaga pendidikan formal. Semakin baik peran dan kualitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar akan semakin baik pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pendapat ini sejalan dengan Sutisna (1991) menyatakan "mutu pendidikan bergantung pada mutu personil pengajar, yang disebut oleh Sutisna dengan istilah *the man behind the gun*". Begitu juga Hanafiah (1994) dan Arcaro (2007) menyatakan bahwa tercapainya mutu pendidikan formal ditentukan oleh mutu guru-gurunya sesuai dengan bidang ilmu yang dibinanya. Dengan demikian, kehadiran guru menjadi faktor eksternal dalam memotivasi siswa.

Temuan penelitian ini juga berhasil mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa SMA Swasta di Kota Sekayu, selain diperoleh dari motivasi diri juga ditentukan oleh kualitas guru, karena setiap guru memiliki kemampuan melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai penyedia jasa di lembaga pendidikan formal. Kualitas guru tersebut meliputi: (1) mutu pendidikan dan pengajaran, (2) mutu hasil penelitian atau pengamatan yang dilakukan setiap semester pada kelas yang asuhnya, (3) mutu pembimbingan guru kepada setiap siswa, dan (4) mutu pelaksanaan administrasi sekolah. Masing-masing dimensi tersebut memenuhi dua kriteria pokok, yaitu keahlian dalam menguasai bidang studi dan keahlian dalam menguasai metodologi pembelajaran (Uwes, 2003).

Agar pendidikan formal jenjang SMA di Kota Sekayu pada semakin bermutu, perlu ada perubahan paradigma di setiap pengelola lembaga pendidikan, termasuk paradigma peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Penggunaan ICT dan Motivasi Belajar Secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil dari analisis berhasil membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, dimana penggunaan ICT dan motivasi belajar secara bersama-sama (simultan) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di semua SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu. Temuan penelitian memperlihatkan penggunaan ICT bersama dengan motivasi belajar berkorelasi signifikan dengan hasil belajar siswa sebesar 44.5% dan nilai sebesar ini dikategorikan "sedang".

Pengaruh yang disumbangkan oleh kedua variable ini juga termasuk dalam kategori "sedang", yaitu sebesar 19,8% Hasil penelitian ini menginformasikan bahwa penggunaan ICT dan motivasi belajar secara bersama-sama belum memberikan sumbangan yang maksimal terhadap hasil belajar siswa di semua SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu. Selain dari dua variable ini masih banyak variable lain yang dapat memberikan sumbangan atas peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Maisaroh (2010); Widodo dan Widayanti (2013); Suprihatin (2015); Saptono (2016); Sutrisno dan Siswanto (2016); Wahyuni dkk, (2017) yang pada intinya menemukan bahwa motivasi sebagai kekuatan seseorang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar diri individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, karena dengan guru kreatif menjadikan siswa tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran. Selain dari motivasi belajar, penggunaan ICT di sekolah juga sangat berpengaruh kepada proses dan hasil belajar. Pembelajaran menggunakan *e-learning* menurut Yasdi (2012) proses pembelajaran yang

dituangkan melalui teknologi internet. Di samping itu prinsip sederhana, personal, dan cepat perlu dipertimbangkan. Untuk menambah daya tarik dapat pula menggunakan teori *games*. Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Disini perlu pengembangan model *e-learning* yang tepat sesuai dengan kebutuhan. *Prototype model e-learning* yang dikembangkan sesuai dengan *existing system* yang diamati peneliti terbagi dua, yaitu: *kontens* guru dan siswa. *Kontens* guru mempunyai aksesibilitas luas seperti membuat soal, membuat pengumuman akademik, mengupload materi pelajaran, memeriksa dan mengumumkan hasil ujian. Sedangkan *kontens* siswa hanya terbatas pada akses melihat saja (pengumuman akademik, hasil ujian), mengikuti ujian, mendownload materi pelajaran dan tugas. Selain itu ada aktivitas interaktif antara guru dan siswa, yaitu *chating*, diskusi.

Perkembangan teknologi virtual dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, dimana siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama. Dalam *setting* proses belajar-mengajar siswa dituntut beraktifitas secara penuh mempelajari bahan ajar. Artinya siswa harus memiliki bekal motivasi yang tinggi dalam belajar. Dengan demikian, dalam proses belajar-mengajar, kehadiran guru ditempatkan sebagai motivasi ekternal bagi siswa. Disini secara eksternal guru sebagai pemeran utama memberikan informasi, maka dalam pembelajaran guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, manage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa (Sanjaya, 2008).

Pencapaian hasil belajar siswa memiliki beberapa ciri-ciri dan karakteristik pembelajaran, di antara adalah: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi yang menarik dan menantang bagi siswa; (3) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; (4) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; (5) pembelajaran dapat membuat siswa menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis (Sugandi dan Haryanto, 2004).

Melalui penggunaan *ICT* disertai motivasi belajar yang tinggi maka diperkirakan hasil belajar akan semakin bermutu. Penggunaan *ICT* dan motivasi belajar merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. *ICT* adalah karakteristik dari belajar secara elektronik, yang lebih populer dengan sebut *e-learning*. *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan *sharing* pembelajaran dan informasi (Rosenberg, 2001). Begitu juga Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa karakteristik dari pada *e-learning* adalah: (1) memanfaatkan jasa teknologi elektronik, (2) memanfaatkan keunggulan computer (digital media dan *computer networks*), (3) menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self-learning materials*) kemudian disimpan di computer, sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan dimana saja, (4) menafaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di computer.

Sebagai sarana pembelajaran, kehadiran *ICT* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebiihan dari pembelajaran menggunakan *ICT* memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sudjana & Yulia, 2005). Menurut Tjokro (2009), penggunaan *ICT* memiliki banyak kelebihan, yaitu: (a) lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, dan video; (b) jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak; (c) jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan; (d) tersedia 24 jam sehari – 7 hari perminggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan *e-test*.

Selain dari kelebihanannya, tentu saja pembelajaran elektronik juga memiliki kekurangan atau kelemahan. Menurut Gavrilova (2006) kekurangan dari penggunaan *ICT* terletak pada tersedianya peralatan tambahan seperti computer, monitor, *keyboard*, dan sebagainya). Kekurangan *ICT* yang diuraikan oleh Nursalam dan Efendi (2008) meliputi: (a) kurangnya interaksi antara guru dengan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri; (b) kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis atau komersial; (c) proses belajar mengajar cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan; (d) berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan *ICT*; (e) tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun computer); (f) masih kurangnya sumber daya manusia yang menguasai internet; (g) kurangnya penguasaan bahan computer; (h) akses pada computer yang memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik; (i) peserta didik bisa frustrasi jika mereka tidak bisa mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan yang tidak memadai; (j) tersedianya infrastruktur yang bisa dipenuhi; (k) informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga panduan fitur pertanyaan diperlukan; dan (l) peserta didik dapat merasa terisolasi.

Agar supaya pelaksanaan pembelajaran pada jenjang SMA di Kota Sekayu semakin baik, maka berbagai komponen yang membentuk *e-learning*, harus tersedia di setiap lembaga pendidikan. Adapun komponen pendukung tersebut adalah: (1) infrastruktur *e-learning*, (2) sistem dan aplikasi *e-learning*, dan (3) konten *e-learning* (Wahono (2008)).

Infrastruktur *ICT* merupakan peralatan yang digunakan dalam *e-learning* yang dapat berupa *personal computer (PC)*, yakni computer yang dimiliki secara pribadi (Febrian, 2007:18), jaringan *computer, hub, switch, router*, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Walgito, 2005) seperti jaringan internet.

Interconnection Networking (internet) yang dimaknai sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia (Febrian, 2007) dan perlengkapan multimedia (alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar. Foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Termasuk di dalamnya peralatan *teleconference* (pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis. Apabila seseorang memberikan layanan *synchronous learning* yakni proses pembelajaran yang terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan siswa sedang belajar melalui *teleconference*. Sekolah swasta yang ada di Kota Sekayu akan sangat kesulitan menyediakan sarana dan prasarana internet di sekolah, tanpa ada bantuan dari pemerintah.

Sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)* yang merupakan sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa *online, program e-learning*, dan konten pelatihan (Ellis, 2009), misalnya segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar-mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi dan konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), serta sistem ujian *online* yang semuanya terakses dengan internet.

Konten *e-learning* merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* sistem. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk misalnya *multimedia-based content* (konten berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan menggunakan *mouse, keyboard* untuk mengoperasikannya) atau *teks-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa disimpan dalam *learning mangement system* sehingga dapat dijalankan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun. Sedangkan aktor yang ada di dalam pelaksanaan *e-learning* boleh dikatakan sama dengan proses belajar-mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (guru) yang membimbing siswa, yang menerima bahan ajar dan administrator serta proses belajar-mengajar.

Dukungan di dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah adalah penggunaan *ICT* dan motivasi belajar dalam diri siswa. Peningkatan motivasi belajar sangat mempengaruhi perolehan hasil belajar. Selain dari motivasi belajar, ada faktor lain yang menyebabkan tercapai atau tidak tercapainya hasil belajar. Setiap siswa memiliki basis motivasi eksternal dan internal dalam belajar. Berbagai teori dan hasil penelitian menemukan bahwa faktor motivasi eksternal lebih menentukan dibandingkan faktor internal. Primiana (2003) menemukan penyebab utama rendahnya kualitas pendidikan ditentukan oleh: (1) kualitas tenaga pengajar, (2) sistem belajar mengajar, (3) dukungan sarana dan prasarana, (4) lokasi tempat belajar, dan (5) administrasi dan birokrasi. Dengan memperhatikan berbagai komponen tersebut, diharapkan kegiatan pembelajaran SMA Swasta di Kota Sekayu dengan memfokuskan kepada lima penyebab utama tersebut agar menghasilkan mutu pendidikan yang baik.

Selain itu, untuk memperoleh hal belajar yang paripurna, UNESCO mengembangkan empat pilar kependidikan, yaitu: belajar untuk mengetahui (*learning by know*); belajar untuk berindak (*learning to do*); belajar untuk menjadi seseorang (*learning to be*); dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Keempat pilar ini menjadi pegangan dalam menerapkan kurikulum pendidikan nasional. Penerapan keempat pilar secara utuh, diharapkan setiap lembaga pendidikan formal akan menghasilkan *output* pendidikan berupa lulusan yang bermutu.

Hasil belajar yang diperoleh siswa SMA Swasta di Kota Sekayu tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan selama ini. Aktivitas belajar dapat terjadi secara terus menerus, baik secara formal maupun nonformal. Bahkan saat sekarang, sebagian besar masyarakat di daerah ini sudah menjadikan belajar atau sekolah sebagai kebutuhan hidup setiap orang, yang hampir sama dengan kebutuhan primer lainnya. Secara tegas Schuler dan Jackson (1999) menyatakan setiap proses pembelajaran harus bertujuan mendapatkan: pengetahuan kognitif, meliputi informasi yang dapat digunakan, cara mengatur informasi, dan strategi untuk menggunakan informasi; (2) hasil yang didasarkan keahlian, meliputi pengembangan keterampilan teknik, praktik, dan perilaku; dan (3) hasil yang berpengaruh, meliputi suatu perubahan motivasi, sikap, nilai, dan ketiga-tiganya.

Belum sempurnanya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *ICT* dan motivasi belajar, disebabkan oleh masih lemahnya penerapan ketiga aspek tersebut dalam proses pembelajaran. Aspek *kognitif* menjadi aspek utama dalam kurikulum yang dipakai di sekolah. Kurikulum menjadi tolok ukur penilaian perkembangan siswa. Dengan kata lain, aspek *kognitif* merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktifitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam aspek *kognitif* dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih rinci, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Semua aspek ini dirasakan belum begitu baik penerapannya di sekolah.

Aspek kedua yang dirasakan masih lemah adalah aspek afektif, yaitu materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu. Pada aspek ini juga dirasakan masih lemah, dimana siswa sekolah swasta masih dianggap “rendah” dibandingkan dengan masuk sekolah negeri. Selain itu semua SMA Swasta belum ada yang terakreditasi baik, sehingga menempatkan sekolah tersebut sebagai sekolah swasta *pavorite* yang ada di Kota Sekayu. Pada ranah afeksi, Bloom menyusun pembagian kategorinya yaitu: penerimaan (*receiving/attending*), responsif (*responsive*), penilaian (*value*), organisasi (*organizational*), dan karakteristik (*characterization*).

Aspek ketiga adalah aspek psikomotor, yaitu aspek yang domainnya meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktikkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, ketepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Dalam aspek psikomotor terdapat tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi, yaitu: peniruan, kesiapan, respon terampil, mekanisme, respon tampak *kompleks*, adaptasi, dan penciptaan.

Ketiga aspek ini (kognitif, afektif, dan psikomotor) sangat berperan besar dalam pendidikan siswa, karena ketiga aspek tersebut digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Ketiga aspek ini diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana materi pembelajaran dapat diserap oleh siswa dengan mengacu kepada kategori-kategori di dalam tiga domain utama tersebut. Ketiganya memiliki fungsi berbeda untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proses belajar dan kemampuan siswa dalam menerapkan materi pembelajaran tertentu, dan juga sejauh mana aktifitas metode pengajaran digunakan (Nursalim, 2019).

Simpulan

Penggunaan *ICT* di semua SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu berhubungan signifikan dengan hasil belajar siswa. Selain itu, secara parsial penggunaan *ICT* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun pengaruh yang disumbangkan belum termasuk dalam kategori tinggi. Motivasi belajar siswa SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu berhubungan signifikan dengan hasil belajarnya, dan masih termasuk dalam kategori sedang. Secara parsial, motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajarnya. Pengaruh yang disumbangkan sudah termasuk dalam kategori tinggi. Penggunaan *ICT* dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama berhubungan signifikan dengan hasil belajar siswa SMA Swasta yang ada di Kota Sekayu. Secara simultan, penggunaan *ICT* dan motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa belum termasuk dalam kategori tinggi.

Referensi

- Amidjaja, D. A. T. (1987). *Pola Pembaharuan Sistem Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Di Indonesia*. Jakarta: Depdikbud, Proyek Pembinaan dan Pengendalian Proyek-proyek Dirjen Dikti.
- Amir, T. M. (2017). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Anoraga, P., & Suyati, S. (1995). *Psikologi Industri dan Sosial*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arcaro, J. S. (2007). *Quality in Education, An Implementation Hand Book*. St. Lucie Press. 100 Linton Blvd. Suite 403 B Delray Beach, FL 33483.
- Ardiansyah, I. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkualihan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: UPI.
- Arianti, N. (2002). *Sistem Informasi Management*. Palembang: STMIK IGM
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badeni. (2014). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Briggs, L. J. (1977). *Introduction Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Brunswick, G. J., & Zinser, B. (2003). *Mandatory Computer Initiative and Their Impact Upon Marketing Strategy for Colleges and University*. [online].
<http://www.alliedacmiiies.org/public/journal/publication/aelj4-2.pdf>

- Boettcher, J. V. (1999). *Faculty Guide for Moving Teaching and Learning to The Web*. USA: League for Innovation in the Community College.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran No. 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id>.
- Cross, M., & Adam, F. (2007). ICT Policies and Strategies In Higher Education in South Africa: National dan International Pathway. (Online). <http://www.palgravejournals.com/hep/journal/v2on1/full/830014.4a.html>.
- Dejnozka, E. L., & Kavel, D. E. (1981). *Taxonomy of Education*. International.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ellis, K. R. (2009). *A Field Guide to Learning Management System*. American Society for Training dan Development (SDTD).
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal Vol. 5 No.2 (2017)* 93 – 196.
- Engkoswara., & Komariah, A. (2020). *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Febrian, J. (2007). *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Jakarta: Informatika.
- Gaffar, M. F. (2006). *Perencanaan Pendidikan: Teori dan Metodologi*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Gagne, R. M. (1988). *The Condition of Learning*. New York: Holt, Rinehard and Winston.
- Gavrilova, M. L. (2006). *Computational Science and Its Application – ICCSA 2006: 6th International Conference*. Glasgow, UK: Springer.
- Gibson, J. L., et al. (2006). *Organization: Behavior-Structure-Process*. (terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Goetch, D. L., & Davis B. S. (2002). *Pengantar Manajemen Mutu 2*, Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: Prenhalindo.
- Gunawan. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis TIK dengan Assessment for Learning (AfL) Ditinjau dari Kemampuan Spasial Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kota Banjarmasin. *Artikel Ath Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 3. No. 3 Tahun 2017*.
- Harapan, E. (2016). *Komunikasi Antarpribadi*. Bekasi: RajaGrafindo Persada.
- Hanafiah. (1994). *Pengelolaan Mutu Total Pendidikan Tinggi: Suatu Buku Pedoman Bagi Pengelola Perguruan Tinggi untuk Meningkatkan Mutu* (cetakan kedua). Jakarta: Badan Kerjasama PT Negeri Wilayah Barat Dedikbud RI.
- Hasibuan, M. S. P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara.
- Helmawati. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herianto, E. (2008). *Pengukuran ELA (Entry Level Assessment) dan SA (Sector and Corporate Performance)*. New York: In Kotter and Heskett, eds. *Corporate Culture and Performance*, The Free Press A Division of McMillan, Inc.
- Jenicki., & Liegle. (2006). The Effect of Learning Styles on The Navigation Needs of Web-based Learners. *Journal Computer in Human Behavior Vol. 22 No. 5 (September 2006)* 885 – 898.
- Kant, I., & Abbott, T. K. (2018). *Critique of Practical Reason*. New York: Warner Business Books.
- Maisaroh. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol. 8 No. 2 (November 2010)* 157 – 172.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantaida Journal Vol. 4 No. 2. (2016)*.
- Michael, A. (2013). *Michael Allen's Guide to E-Learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran*. Bandung: FPOK UPI.
- Nursalam., & Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalim, M. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Permendikbud Nomor 4 Tahun 2018 tentang penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah, Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN).
- Permenkes RI Nomor 9 Tahun 2020 tentang Peliburan Sekolah.
- Pranoto, A. (2009). *Sains dan Teknologi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Primiana, I. (2003). Penetapan Kualitas Perguruan Tinggi (Penggunaan Diagram Sebab Akibat, Diagram Pareto dan QFD. *Jurnal Bisnis dan Manajemen. Vol. 1 No. 1*.
- Resta, C. B. V., & Setyaningsih, N. H. (2005). Pengembangan Buku Pengayaan Teks Fabel Bermutan Nilai Budaya dengan Metode *Goall, Plans, Implementation, and Development* Bagi Siswa SMP. *Artikel Jurnal (JPBSI) Vol. 6 No. 1, (94 – 96)*.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2003). *Dasar-Dasar Statistik. Cetakan Ketiga*. Bandung: Alfabeta.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA: McGraw-Hill Companies.
- Sallis, E. (2000). *Total Quality Management in Education* (terjemahan). Yogyakarta: IRCISoD.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saptono. (2016). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga.

- Sardiman. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Schuler, S. R., & Jackson, S. E. (1999). *Manajemen Sumber Daya Manusia Menghadapi Abad Ke-21*. Edisi ke-6. Terjemahan Abdul Rosyid. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Siagian, S. P. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Simarmata, J. (2006). *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon.
- Sudjana., & Ibrahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujana, J. G., & Yulia, Y. (2005). *Perkembangan Perpustakaan Di Indonesia*. Bogor; IPB Press.
- Sudjiono. A. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian, Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sughandi, A., & Haryanto. (2004). *Teori Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vocasi Vol. 6 No. 1 (Februari 2016) 111 – 120*.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol. 3 No. 1 (2015) 73 – 82*.
- Suryana. (2012). *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Buku Ajar Perkuliahan UPI Bandung.
- Sutisna, O. (1991). *Studi Pengembangan Pendidikan Profesional Tenaga Kependidikan*. Bandung: Angkasa.
- Sutrisno, E. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Kencana Prenada, Media Group.
- Tampubolon, D. P. (2001). *Perguruan Tinggi Bermutu: Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Tinggi Menghadapi Tantangan Abad Ke-21*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Taylor, F. W. (2004). *Sistem Administrasi Negara Republik Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tjokro, S. L. (2009). *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tilaar, H. A. R. (2010). *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Kajian dan Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uwes, S. (2003). *Manajemen Pengembangan Mutu Dosen*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyudi, B. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Sulita.
- Wahyuni, L., Andani, M., Afriyani, Y., & Andini, C. (2017). Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 2 Kota Jambi Pada Mata Pelajaran Fisika. *GRAVITY: Jurnal Ilmiah Penelitian dan pembelajaran Fisika. Vol. 3 No. 1 (2017). 90 – 99*.
- Wahono, R. S. (2008). Definisi dan Komponen E-Learning. [online]. <http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning>.
- Wahyono, T. (2006). *Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Walgito, B. (2005). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Wibowo. (2019). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widodo., & Widayanti, L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia No. 49 Vol XVII, Edisi April 2013. 32 – 35*.
- Winardi. (2019). *Manajemen Personal*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Warsono., & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yasdi. M. (2012). E-Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek Vo. 2. No. 1 (Maret 2012). 143 – 152*.
- Zulkarnain, M. R. (2019). Pembelajaran Berbasik TIK Menggunakan Metode Discovery Learning dengan Peer Assessment Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Kota Banjarmasin. *Artikel Jurnal Lentera: Jurnal Pendidikan Vol. 14. No. 1. Tahun 2019*.