

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021

The Effect of Using Android Application-Based Learning Media and Learning Styles on Economic Learning Outcomes at MA Tawakkal Denpasar Academic Year 2020/2021

Teldi Sumarno Boling Sau^{1*}, Ni Luh Putu Cahayani^{2*}

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia Jl.
Seroja Tonja-Denpasar Utara, Bali (80239)

*Pos-el: teldibolingsau@gmail.com, putucahayani26@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan gaya belajar terhadap hasil belajar ekonomi MA Tawakkal Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. Sesuai dengan penelitian yang ada pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi android (X_1) terhadap hasil belajar (Y). Hal ini dapat dilihat dari uji t_{hitung} sebesar 3,914 berarti lebih besar dari t_{tabel} 1,994 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Ada pengaruh antara gaya belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Hal dapat dilihat dari uji t_{hitung} sebesar 3,176 berarti lebih besar dari t_{tabel} 1,994 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Adanya pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi android (X_1) dan gaya belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Hal ini dilihat dari uji F_{hitung} sebesar 2.018,694 berarti lebih besar dari F_{tabel} 3,09 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji determinasi nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,673 yang artinya sebesar 67,3% variasi hasil belajar (Y) dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis aplikasi android (X_1) dan hasil belajar (X_2), sedangkan sisanya sebesar 32,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam variabel penelitian.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android, Gaya Belajar Dan Hasil Belajar

Abstract. This study aims to determine the effect of the use of learning media based on android applications and learning styles on economic learning outcomes at MA

Tawakkal Denpasar in the 2020/2021 academic year. The analytical tests used are 1) Descriptive analysis, 2) Analysis of requirements testing, 3) Hypothesis testing. In accordance with the existing research, there is an influence between learning media based on android applications (X1) on learning outcomes (Y). This can be seen from the t-test of 3.914 which means it is greater than t-table of 1.994 with a significant value of $0.000 < 0.05$. There is an influence between learning styles (X2) on learning outcomes (Y). It can be seen from the t-test of 3.176 which means it is greater than t-table of 1.994 with a significant value of $0.000 < 0.05$. There is an influence between learning media based on android applications (X1) and learning styles (X2) on learning outcomes (Y). This can be seen from the F-count test of 2,018,694 which means it is greater than Ftable 3.09 with a significant value of $0.000 < 0.05$. From the results of the determination test the value of Adjusted R Square is 0.673, which means that 67.3% of the variation in learning outcomes (Y) is influenced by android application-based learning media (X1) and learning outcomes (X2), while the remaining 32.7% is influenced by other factors not included in the research variables.

Keywords: Android Application-Based Learning Media, Learning Styles and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan Indonesia saat ini melalui surat edaran nomor 4 tahun 2019 dan surat edaran nomor 15 tahun 2020 oleh Kemendikbud RI tentang “Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*”, menjadi kebijakan dari pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran dari rumah. Menurut J. Ambarita, dkk (dan kawan-kawan), (2020:2), “Pembelajaran jarak jauh merupakan proses pendidikan yang terorganisasi, yang menjembatani keterpisahan antara siswa dengan pendidik dan dimediasi oleh pemanfaatan teknologi, dan pertemuan tatap muka yang minimal”.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi yang berbasis aplikasi android menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran .

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna android. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut

Hermawan (2011:1), “Android merupakan OS (*Operating Sistem*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Dari pengertian aplikasi dan android diatas, maka dapat disimpulkan aplikasi android adalah suatu penerapan program untuk melaksanakan suatu tugas khusus di dalam OS (*Operating Sistem*)”.

Dibandingkan dengan iOS yang merupakan sistem operasi eksklusif yang dirancang khusus hanya untuk digunakan di produk iPhone dari Apple Inc dimana memiliki nilai pasaran yang tinggi, tetapi dengan harga pasaran yang tinggi juga sehingga membuat kebanyakan orang terlebih khusus pendidik maupun peserta didik memilih untuk menggunakan android yang mana memiliki harag pasaran yang terjangkau untuk mendukung dalam proses belajar mengajar.

Gaya belajar adalah pola perilaku spesifik dalam menerima informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru, serta proses menyimpan informasi atau keterampilan baru.

Terkait dengan penggunaan aplikasi android dan gaya belajar, untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas maka salah satunya siswa harus memiliki hasil belajar yang baik dan sesuai dengan KKM yang telah di tentukan oleh sekolah. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) menyebutkan bahwa, “Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku yang cenderung menetap dari rana kognitif, efektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan pada waktu tertentu”.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* merupakan model penelitian yang kejadiannya sudah terjadi sebelum penelitian dilaksanakan, dengan kata lain *ex-post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Pendekatan yang digunakan dalam analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena informasi ataupun data diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik.

Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya kurang dari atau tidak lebih besar dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada di kelas X dan XI MA Tawakkal Denpasar yaitu sebanyak 83 orang (siswa) responden. Jadi metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi siswa di kelas X dan XI MA Tawakkal Denpasar yaitu sebanyak 83 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Y) siswa kelas X dan XI Di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Hasil analisis Uji ttest diketahui bahwa nilai thitung 3,914 lebih besar dari ttabel yaitu 1,994 berada pada daerah penolakan H_0 . Dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$). Sehingga hipotesis pertama (H_1) diterima yakni Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android adalah intelektual yang diperoleh dan dimiliki seseorang individu melalui Media

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android yang nantinya bisa membantu seseorang individu melakukan inovasi dalam bidang Hasil Belajar. Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi alat atau sumber daya yang digunakan dalam penyampaian informasi guna membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam pengertian yang luas, "Media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai alat komunikasi dan interaksi antar pelajar dan pembelajar dalam proses belajar mengajar" (Hujair, 2013:4).

Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi

pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Menurut Nazaruddin (2012:1) "Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *linux*. secara umum aplikasi android adalah sebuah sistem mengenai operasi yang berhubungan dengan perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mana aplikasi android mencakup sistem operasi. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap proses belajar mengajar termasuk hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa memang benar adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) di MA Tawakkal Denpasar.

Pengaruh Gaya Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Y) siswa kelas X dan XI Di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Hasil analisis Uji ttest diketahui bahwa nilai thitung 3,176 lebih besar dari ttabel yaitu 1,994 berada pada daerah penolakan H₀. Dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$). Sehingga hipotesis Kedua (H₂) diterima yakni Gaya Belajar (X2) mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) dan Gaya Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Y) siswa kelas X dan XI Di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil analisis uji Fhitung diketahui bahwa nilai Fhitung 2018,694 lebih besar dari Ftabel yaitu 3,09 berada pada daerah penolakan H₀. Dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$). Sehingga hipotesis ketiga (H₃) diterima yakni terbukti Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) dan Gaya Belajar (X2) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar (Y).

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Diketahui bahwa hasil uji thitung sebesar 3,914 berarti lebih besar dari ttabel 1,994 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$), maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang menyatakan ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Diketahui bahwa hasil uji thitung Gaya Belajar (X2) sebesar 3,176 berarti lebih besar dari ttabel 1,994 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$), maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang menyatakan ada pengaruh Gaya Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Diketahui bahwa hasil uji Fhitung sebesar 2.018,694, sehingga lebih besar dari Ftabel 3,09 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu ($\alpha=0,05$), maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang menyatakan ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android (X1) dan Gaya Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) di MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi MA Tawakkal Denpasar Diharapkan mampu memberikan serta mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android agar meningkatkan sarana interaksi antar pengguna. Penggunaannya juga lebih dikembangkan dengan sistem database supaya materi dan latihan soal lebih dinamis. Diharapkan juga agar dapat meningkatkan gaya belajar bagi para siswa sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih giat belajar dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang lebih baik kedepannya.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya Diharapkan dapat melaksanakan penelitian yang berbeda dengan menambah responden. Selain itu untuk meningkatkan kualitas penelitian, maka untuk penelitian dikemudian diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan menambah variabel-variabel

yang berkaitan dengan topik lain ataupun mengganti variabel yang sudah diteliti dengan variabel lainnya. Diharapkan juga untuk selalu mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan media pembelajaran berbasis android dan gaya belajar terhadap hasil belajar agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah. “Hubungan antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Islam Yks Depok”, Skripsi (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010)
- Asmara Purba Anjar. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis audio Visual tentang pembuatan Koloid*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari 2015.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azizah, I.F. dan Sudarmin, 2012, *Kontribusi Media Interaktif pada Contextual Teaching berorientasi Learning Community terhadap hasil Belajar siswa*, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Vol 6., No 1, Hal. 903-908.
- Chania Yen, M. Haviz, Dewi Sasmita. “Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2

- Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar”, *Jurnal of saisntek (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar, 2015/2016)*.
- Ghufron, M. Nur, dan Rini Rismawati, S. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. pustaka pelajar. Yogyakarta, 2010.
- Hermono Fajar & Hakim N.F. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas III Sdn Dempelrejo). *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukas –Volume 4 No. 1-2012-ijns.org*.
- Kasmadi, Nia Siti Sunariah. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung. 2014.
- Khoeron, I. R., Sumarna, N., & Permana, T. (2014). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education, 1(2), 291-297*.
- Muyaroah Siti & Fajartia Mega. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET 6 (2) (2017)*.
- Prasetyo, Y.D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J. dan Sugiyarto, K.H., 2015, Pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis aplikasi android terhadap peningkatan motivasi siswa SMA, Seminar Nasional Pendidikan Sains V, UNS.
- Prasetyo A. N (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin & Konversi Energi Di Smk N 2 Depok. Sekripsi, Universitas Negri Yogyakarta
- Purbasari, R., Kahfi, M. dan Yunus, M., 2012, Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 1, No 2, Hal. 3-11.
- Saputri, F. I. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, Dan Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Prima Edukasia, 3(01), 25-36*.
- Sugioyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta
- Suyono, A. (2018). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA N 3 Tapung Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR, 6(1), 1–10*.
- Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3,

Yektyastuti Resti & Ikhsan Jaslin.
(2016). Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis Android
Pada Materi Kelarutan Untuk
Meningkatkan Performa
Akademikpeserta Didik SMA.
Jurnal Inovasi Pendidikan IPA
Volume2–
Nomor1, April2016,(88-99).

