

Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti bagi siswa SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022

Nurul Latifatul Inayati ^{a,1,*}, Rizki Azra Maulana ^{b,2}, Annas Fajar Rohmani ^{c,3}

^a Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia;

¹ nl122@ums.ac.id ; ² g000184001@student.ums.ac.id ; ³ g000170170@student.ums.ac.id

*Correspondent Author

KATAKUNCI

Media pembelajaran
Aplikasi android
Motivasi belajar

ABSTRAK

Media pembelajaran digunakan oleh setiap guru dalam proses pendidikan di sekolah. Guru yang berkualitas baik dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti telah merancang satu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dirancang peneliti ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa terutama pada siswa SMP Negeri 1 Jatisrono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D dan G SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022 yang dipilih dengan metode random sampling. Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara dan test yang dibagi menjadi dua tahap pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji statistik menggunakan aplikasi SPSS dengan uji asumsi yaitu uji homogenitas dan uji normalitas kemudian uji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diberi treatment berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android.

KEYWORDS

Learning media
Android application
Learning motivation

The Effect of Android Application-Based Learning Media on Learning Motivation in Islamic Religious Education and Characteristics for Jatisrono 1 Middle School Students in the 2021/2022 Academic Year

Learning media is used by every teacher in the educational process at school. Good quality teachers can develop interactive learning media so as to increase student motivation. Researchers have designed an interactive learning media based on an Android application. The purpose of this study is to find out whether the learning media designed by this researcher can influence student learning motivation, especially at SMP Negeri 1 Jatisrono. The method used in this study is a quantitative experimental approach. The sample in this study were students in class VIII D and G of SMP Negeri 1 Jatisrono for the 2021/2022 academic year, who were selected using the random sampling method. Data collection techniques are interviews and tests which are divided into two stages, pretest and posttest. Data analysis techniques used statistical tests using the SPSS application with assumption tests, namely homogeneity tests and normality tests then hypothesis testing using the Mann Whitney test. The results showed that there was a significant change in students' learning motivation after being given treatment in the form of learning media based on android applications.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting mengenai interaksi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk mengirimkan pesan/informasi. Media merupakan komponen yang dapat merangsangnya untuk belajar dalam lingkungan siswa. Media adalah alat fisik apapun yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain (Suwardi, 2007). Media merupakan bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual dan peralatan. Media harus dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Abdullah, 2012). Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang dipakai saat kegiatan belajar mengajar guna menyampaikan pesan dan juga informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima (Latuheru, n.d.). Dari pengertian media pembelajaran dapat kita ketahui bahwa seorang guru yang profesional harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan/informasi dengan baik, dan dapat merangsang atau memotivasi siswa untuk belajar.

Mobile learning saat ini memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk menggunakan teknologi mobile untuk mengakses informasi tanpa terpaku waktu dan tempat. Teknisnya mobile learning yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh pelajar dengan perangkat mobile yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, mobile learning adalah kebalikannya yang mana siswa tidak harus duduk dikelas mendengarkan penjelasan dari guru yang berdiri di depan kelas (Woodill, 2010). Mobile learning merupakan suatu pembelajaran dengan teknologi mobile yang mana setiap orang dapat mengakses materi dan informasi dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mengatur sendiri kapan dan dimana mau belajar dan juga bebas untuk menggunakan sumber yang diinginkan. Sehingga setiap peserta didik memiliki hak untuk mencari materi pembelajaran dan informasi status, budaya dan tempat tinggal mereka. Selain itu mobile learning juga merupakan sebuah alternatif bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Atas dasar itu maka mobile learning ini memiliki cakupan yang sangat luas yang bisa diakses dengan berbagai platform seperti platform khusus pembelajaran yang sekarang banyak ditemukan di berbagai gadget ataupun platform pesan konvensional seperti whatsapp atau telegram.

Seseorang akan mencapai keberhasilan dalam proses belajar, jika dirinya sendiri terdapat

kemauan untuk belajar. Dorongan atau kemauan untuk belajar inilah yang disebut sebagai motivasi. Ketika berlangsung kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai dominasi daya penggerak dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, yang menjamin kesinambungan proses pembelajaran dan yang memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (A.M, 2007). Jadi pembelajaran akan sulit dalam mewujudkan tujuannya dengan optimal tanpa adanya dorongan atau motivasi setiap individu yang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Atkinson, motivasi merupakan suatu inklinasi seseorang untuk berbuat lebih baik guna mengejewantahkan satu hasil atau lebih yang memiliki pengaruh baik. AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam stimulasi tindakan ke arah tertentu yang sebelumnya sedikit atau tidak ada gerakan sama sekali menuju tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha menambah atau menggandakan aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu (Prawira, 2012).

Dalam penelitian yang disusun oleh Yogo D. Prasetyo, disimpulkan bahwa ditemukan perbedaan pada peningkatan motivasi belajar siswa SMA yang signifikan, yang mana jika siswa menggunakan media pembelajaran aplikasi android maka akan memiliki peningkatan yang lebih baik pada motivasi belajarnya. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dan penelitian ini yaitu penelitian yang disusun oleh Yogo D. Prasetyo ditujukan untuk siswa SMA dalam mata pelajaran kimia sedangkan penelitian ini ditujukan untuk siswa SMP pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti (Yogo D. Prasetyo, Resti Yektyastuti, Mar'attus Solihah, Jaslin Ikhsan, 2015).

Kemudian dalam penelitian yang disusun oleh Abidin dapat disimpulkan bahwa angket penelitian yang telah diberikan kepada siswa sekolah autis harapan mulia kelas IV SMP tentang motivasi siswa, setelah menggunakan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Android dan diperoleh hasil bahwa siswa lebih termotivasi dalam melakukan hal-hal yang baik, termasuk dalam hal belajar dan rasa percaya diri siswa lebih meningkat. Perbedaan yang dimiliki pada penelitian yang disusun oleh Abidin dkk dengan penelitian ini yaitu penelitian yang disusun oleh abidin dkk tersebut ditujukan untuk anak disleksia dalam mata pelajaran matematika, sedangkan pada penelitian ini ditujukan untuk siswa SMP pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti (Abidin A., Marzal J., 2014),

Pada penelitian yang disusun oleh Zakiy Hakim Musaddad disimpulkan bahwa media belajar berbasis aplikasi android memberi pengaruh yang sangat besar terhadap minat belajar mandiri pada mahasiswa PAI Universitas Islam Indonesia. Perbedaan penelitian yang disusun oleh Zakiy Hakim Musaddad dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ini pengaruh penggunaan media belajar berbasis android tertuju pada minat belajar mahasiswa, sedangkan pada penelitian ini tertuju pada Motivasi belajar siswa SMP (Zakiy Hakim Musaddad, 2016). Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Giri Indra Kharisma tersusun kesimpulan yaitu

bahwa media belajar aplikasi android memberi pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan siswa dalam menentukan struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur pada siswa dan guru bahasa indonesia kelas VII SMP. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu pengaruh media belajar berbasis aplikasi android tertuju pada pemahaman prosedur teks siswa dan guru kelas VII SMP, sedangkan dalam penelitian ini pengaruhnya tertuju pada motivasi belajar siswa kelas VIII SMP (Kharisma, 2021).

Melihat pentingnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Jatisrono, sebagian besar guru di sana masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti power point, buku pelajaran, gambar, video, dan sebagainya. Apalagi saat memasuki masa pandemi ini, penggunaan media pembelajaran semakin terbatas karena guru tidak bisa berinteraksi langsung dengan siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti telah menyusun media pembelajaran inovatif pendidikan agama Islam dan etika dalam bentuk aplikasi android. Karena belum ada penelitian yang menggunakan media pembelajaran yang mirip dengan media pembelajaran yang dibuat oleh penulis di wilayah Wonogiri.

Maka dalam penelitian ini, peneliti hendak mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi android ini terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono. Tujuan dari penelitian percobaan ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran PAI dan etika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono. Jawaban atas suatu masalah disebut sebagai hipotesis, seorang peneliti yang telah mempelajari masalah suatu penelitian dengan cermat dan menetapkan dasar, kemudian akan membuat teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (Rahmaniar. R., Haris. A., 2015). Hipotesis penelitian ini adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang meliputi penelitian antisipatif dengan pendekatan eksperimental. Dalam metode ini, peneliti berusaha memverifikasi apakah suatu treatment dapat memberikan dampak dari hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara mengaplikasikan treatment tertentu pada satu kelompok (kelompok treatment) dan tidak mengimplementasikan pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu menetapkan bagaimana dua kelompok tersebut memutuskan hasil akhir (Creswell, 2014). Variable penelitian terukur dengan berbagai bentuk skala pengukuran, yaitu skala nominal, ordinal, interval, maupun rasio (Suharso, 2009). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas

VIII SMP Negeri 1 Jatisrono tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 310 siswa. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol masing-masing 31 siswa, sehingga total sampel sebanyak 62 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan cara togel. Teknik pengumpulan data menggunakan angket pretest dan posttest yang telah diuji terlebih dahulu kemudian diuji uji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji asumsi yaitu uji homogenitas dan uji normalitas kemudian uji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney. Uji Mann Whitney menjadi alternatif dari uji T. Uji Normalitas yang dilakukan akan mempengaruhi uji apa yang digunakan untuk kelanjutannya. Maka, jika distribusi datanya tidak normal, Mann Whitney ini menjadi pilihan untuk uji Hipotesis nya.

Hasil dan Pembahasan

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Table 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.196	62	.000	.870	62	.000
Posttest	.115	62	.040	.951	62	.014

Uji normalitas distribusi digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian mengikuti distribusi distribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap variabel motivasi belajar siswa pada pretest diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov $p = 0,000$; ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebaran data variabel motivasi belajar siswa pada pretest tidak memenuhi distribusi normal. Hasil uji normalitas variabel motivasi belajar siswa pada posttest diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov $p = 0,040$; ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebaran data motivasi belajar siswa pada posttest tidak memenuhi sebaran normal.

Karena data motivasi belajar siswa tidak memenuhi distribusi normal, maka uji T tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan tes Mann Whitney karena tes tersebut tidak terpengaruh oleh normalitas data.

b. Uji Homogenitas

Table 1. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	1.660	1	60	.203
Posttest	.946	1	60	.335

Uji homogenitas distribusi berfungsi untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian mengikuti distribusi homogen atau tidak (Sugiyono, 2014). Dari tabel uji Varians Homogenitas di atas menunjukkan bahwa variabel pretest menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,203$; ($p > 0,05$). Yang menunjukkan bahwa datanya Homogen. Kemudian dari tabel uji Varians Homogenitas di atas menunjukkan bahwa variabel posttest menunjukkan nilai signifikansi $p = 0.335$; ($p > 0,05$). Yang menunjukkan bahwa datanya Homogen.

Dari hasil uji homogenitas di atas, dapat kita simpulkan bahwa distribusi data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis setelahnya.

2. Uji Hipotesis

Table 3. Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest	Kelas Eksperimen	31	27.44	850.50
	Kelas Kontrol	31	35.56	1102.50
	Total	62		

Table 4. Test Statistika

	Posttest
Mann-Whitney U	354.500
Wilcoxon W	850.500
Z	-1.775
Asymp. Sig. (2-tailed)	.076

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari:

Ho: Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa.

Hai: Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki perubahan yang tidak signifikan pada motivasi belajar siswa.

Pengambilan keputusan

Pada hasil uji uji nonparametik – 2 sampel independen di atas, dapat dilihat nilai signifikansi pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,076 dimana probabilitasnya di atas 0,05 ($0,076 > 0,05$) maka Ho diterima, artinya penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa (Sriwidadi, 2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa seperti penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Hasil penelitian menyatakan bahwa hipotesis yang diterima adalah bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Simpanan

Media pembelajaran memiliki peran penting bagi guru guna mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik mampu mendukung proses pembelajaran yang kondusif dan optimal. Sebagian besar faktor pendukung proses pembelajaran yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar adalah media pembelajaran. Beberapa guru terkadang masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Penyampaian informasi

ataupun ilmu pengetahuan dapat dilakukan guru melalui media pembelajaran. Pembelajaran PAI dan budi pekerti melalui media pembelajaran mobile learning berbasis android diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Ketika siswa termotivasi maka akan menjadikan dirinya lebih percaya diri dan tergerak untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Tidak sedikit siswa yang merasa bosan dengan media pembelajaran kuno dan membuatnya malas untuk belajar dikarenakan kurangnya variasi dalam pembelajaran. Seorang guru perlu menyesuaikan antara media pembelajaran dengan kebutuhan siswa saat ini, terutama ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Kebutuhan media pembelajaran ketika daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran berbasis daring tentunya memberikan variasi pembelajaran guru dalam menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. Siswa yang sebelumnya jenuh dengan pembelajaran secara langsung dapat meningkat minat belajarnya dengan media pembelajaran berbasis android. Platform digital yang tersedia dalam aplikasi android ini mampu memberikan fasilitas yang dapat membantu pada proses pembelajaran. Ketika siswa dapat mengikuti arah dan tujuan pembelajaran yang di dukung oleh motivasi dalam diri menjadikan dirinya mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal sehingga mampu mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki kewajiban untuk dapat memfasilitasi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa agar tercapai tujuan pembelajarannya. Hal tersebut akan menjadikan pemahaman siswa dalam menangkap maksud dari pembelajaran lebih meningkat dan suasana pembelajaran lebih baik. Peneliti memaparkan dalam penelitian ini terkait bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis android yang dapat dipakai secara daring dengan pengaruhnya terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan di atas, terdapat kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Motivasi siswa dalam belajar memiliki dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran PAI dan budi pekerti melalui media pembelajaran berbasis android di pada siswa SMP Negeri 1 Jatisrono. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa karena media pembelajarannya lebih menarik, interaktif dan tidak membosankan. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi android ini terbukti lebih baik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Daftar Pustaka

- A.M, S. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Manfaat Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 216–231.
- Abidin A., Marzal J., & R. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia Pada Materi Eksponensial Di Kota Jambi. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v4i02.2072>
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- Kharisma, G. I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII. Belajar Bahasa. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Jember*, 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32528/bb.v5i2.2795>
- Latuheru, J. D. (n.d.). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prawira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan: Dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Rahmaniar. R., Haris. A., M. M. (2015). Kemampuan Merumuskan Hipotesis Fisika Pada Peserta Didik Kelas XMIA SMA Barrang Lompo. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 3(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jpf.v3i3.276>
- Sriwidadi, T. (2011). Penggunaan Uji Mann-Whitney pada Analisis Pengaruh Pelatihan Wiraniaga dalam Penjualan Produk Baru. *Journal Binus*, 2(2), 751–762.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/bbr.v2i2.1221>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharso, dan A. R. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. CV. Widya.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Mencipta Guru Kreatif dan Berkompetensi*. PT. Temprina Media Grafika.
- Woodill, G. (2010). *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. McGraw Hill Professio.
- Yogo D. Prasetyo, Resti Yektyastuti, Mar'attus Solihah, Jaslin Ikhsan, K. H. S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA*. SNPS : Seminar Nasional Pendidikan Sains.
- Zakiy Hakim Musaddad. (2016). Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*.