PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI BRAINLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS TINGGI

Paltiman Lumban Gaol
Alpres Tjuana
PGSD, FKIP Universitas Halmahera

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknolongi sehingga membawa pengaruh terhadap proses belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa Siswa Kelas Tinggi. Metode Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis statistic deskriptif dan statistic infrensial. Sampel dalam penelitian ini merupakan sampel berjumlah 47 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah 56 butir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mean Penggunaan aplikasi Brainly sebesar 61,38 dengan standar deviasi sebesar 4,337. Hasil belajar siswa kelas tinggi mean 83,53 dengan standar deviasi sebesar 4,827. Tingkat Penggunaan aplikasi Brainly dan Hasil belajar siswa kelas tinggi berkategori baik. Penggunaan aplikasi Brainly (X) memiliki Koefisien Kolmogorov-Smirnov.sig (2-tailed) = 0,462> p.0,05 berarti data Penggunaan aplikasi Brainly tersebar secara normal. Hasil belajar siswa kelas tinggi (Y) memiliki Koefisien Kolmogorov-Smirnov.sig (2-tailed)=0,704> p.0,05 berarti data Hasil belajar siswa kelas tinggi tersebar secara normal. Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi linear, nilai Fhitung>Ftabel yaitu 67,311 > 4,055. Persamaan regresi Y = 30,641 + 0,862X. ini menyimpulkan bahwa: Penggunaan aplikasi Brainly berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi Kelas V SD GMIH PACA yang ditunjukkan dengan t hitung = 8,204 > t tabel = 1,674 dengan signifikansi sebesar 0,000<0,05 dan besarnya pengaruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi adalah sebesar 59,9% masih ada 40,1% lagi disebabkan faktor lain di luar Penggunaan aplikasi Brainly.

Kata Kunci: *Brainly, Hasil Belajar, TIK*

PENDAHULUAN

Proses belajar-mengajar terjadi sebagai interaksi antara pendidik, peserta didik dan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dalam proses belajar-mengajar di sekolah tidak terlepas dari kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas mencerminkan adanya lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya, melakukan pilihan-pilihan yang memungkinkannya terlibat secara fisik, emosional, dan mental dalam proses belajar, serta lingkungan yang memberinya kebebasan menentukan pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kemauannya. Hingga saat ini, pembelajaran masih berlangsung sangat konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini tentu

sangat berlawanan dengan karakteristik kualitas pembelajaran yang diharapkan yang pada gilirannya akan berpengaruh terhadap rendahnya mutu pendidikan.

Banyak faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, salah satu di antaranya adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Miarso, 2004). Teknologi pembelajaran yang dewasa ini aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi dan komunikasi *(information and communication technology/ICT)* untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran, memiliki banyak manfaat atau keuntungan (Herman D. Surjono, 2010). Dengan memperhatikan keunggulan berbagai bentuk teknologi pembelajaran, dapat disusun strategi pemanfaatan yang tepat dan optimal untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi, yaitu: segi proses dan segi hasil pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran *dari segi proses* merupakan upaya-upaya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang mengarah kepada terjadinya atau munculnya prakarsa belajar oleh peserta didik. Hal ini hanya bisa terjadi jika strategi pembelajaran yang dilakukan berangkat dari landasan teoretik yang cocok, yaitu yang lebih memberi peluang kepada peserta didik untuk mengalami *growth of learning* (Degeng, 2004). Satu unsur penting yang berkaitan dengan strategi ini adalah bagaimana menata lingkungan agar belajar benar-benar merupakan aktivitas yang menyenangkan, memotivasi, dan menggairahkan bagi peserta didik. Ini unsur yang sering diabaikan dalam Penggunaan aplikasi Brainly dewasa ini.

Pembelajaran yang berkualitas juga mencerminkan adanya lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya, melakukan pilihan-pilihan yang memungkinkannya terlibat secara fisik, emosional, dan mental dalam proses belajar, serta lingkungan yang memberinya kebebasan menentukan pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kemauannya (Degeng, 2004). Pembelajaran yang berkualitas menempatkan peserta didik sebagai subjek dan memungkinkannya tertantang untuk mengkonstruksi pengetahuan, nilai, dan sikap dengan mudah, penuh gairah dan motivasi, serta menyenangkan.

Indikator-indikator kesejahteraan peserta didik tersebut tampak dalam bentuk kegairahan dan kebetahannya di dalam belajar, kesenangannya berada di lingkungan sekolah, dan tetap semangat atau termotivasi untuk melaksanakan tugas-tugas dalam rangka belajar.

Pemahaman konseptual tentang teknologi pembelajaran sebagaimana diuraikan tersebut di atas diperoleh berdasarkan definisi konsep paling mutakhir tentang teknologi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) sebagai berikut: *Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and recourses for learning* (Seels dan Richey (1994). Berdasarkan konsep terdapat lima kawasan dalam teknologi pembelajarn, yaitu kawasan: 1) Desain (*Desaign)*, 2) Pengembangan (*development*), 3) Pemanfaatan *(utilization),* 4) Pengelolaan *(Management)* dan 5) *Evaluasi (evaluation).* (Ismaniati, C. 2010:5)

Dengan demikian belajar mereka akan berhasil lebih baik, yaitu selain siswa mudah dan *happy* dalam belajar, perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap dan nilai dapat tercapai lebih efisien dan lebih permanen. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (dalam Seels & Richey, 1994) tentang belajar yaitu bahwa"*learning refers to the relatively permanent change in a person's knowledge or behavior due the experience*" atau pendapat Gagne (1979: 3) yang menyatakan bahwa "*learning is a change in human disposition or capability which persists over a period of time and which is not ascribable to processes of growth*.

Menurut *Rafif Aditya Nugroho* (2021) Brainly merupakan salah satu web yang memudahkan para siswa untuk mencari jawaban dengan mudah karena mereka tidak perlu menyimpulkan jawaban seperti kita mencari di jurnal. Di situs ini juga sering muncul soal dan jawaban yang biasanya diberikan oleh guru sekolah.

Penggunaan Brainly merupakan salah satu pengaruh besar dalam dunia pendidikan karena siswa menjadi malas mencari dan mereview jurnal. Siswa juga menjadi sangat bergantung pada jawaban pada situs ini.

Hal ini sangat dimanfaatkan para siswa karena Brainly merupakan situs yang sangat praktis. Apalagi di masa pandemi dengan tugas-tugas yang menumpuk, dianggap tidak efisien oleh siswa bila harus benar-benar membaca sumber ilmiah untuk mencari jawaban. Mereka lebih memilih jalan pintas mencari jawaban singkat melalui internet termasuk dari situs tanja jawab seperti Brainly.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, sesuatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2008:6). Dengan demikian metode penelitian yang digunakan dalam metode survei dengan mengunakan jenis penelitian kuantitatif.

Desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antarvariabel yang dapat dimanfaatkan dalam penyusunan hipotesis penelitian dan tindakan yang diambil dalam proses eksperimen (Sukardi, 2014:190).

Populasi menurut Sugiyono (2008:117), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah siswa kelas V dengan jumlah 47 siswa.

Menurut Sugiyono (2008:119) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probablity random sampling* dengan pendekatan sampel jenuh atau sampel populasi. Jadi yang dipakai sebagai sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 47 siswa.

Uji validitas angket Penggunaan aplikasi Brainly menunjukan bahwa rhitung lebih besar dari rtabel(5%;30) = 0,361 maka hasil item diatas dinyatakan seluruhnya valid. Uji

validitas angket Hasil belajar siswa kelas tinggi menunjukan bahwa rhitung lebih besar dari rtabel(5%;30) = 0,361 maka hasil item diatas dinyatakan seluruhnya valid.

Reliabilitas angket Penggunaan aplikasi Brainly menunjukan bahwa *Alpa Cronbach's* adalah 0,756 berarti angket Penggunaan aplikasi Brainly memiliki reliabilitas lebih besar dari kriteria = 0,6 serta memenuhi syarat valid. Sedangkan reliabilitas angket Hasil belajar siswa kelas tinggi menunjukan bahwa *Alpa Cronbach's* adalah 0,756 berarti angket Hasil belajar siswa kelas tinggi memiliki reliabilitas lebih besar dari kriteria = 0,6.

Langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Menyusun angket.
2. Membagikan angket kepada responden
3. Tabulasi hasil angket
4. Analisis hasil angket

Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi Kelas V SD GMIH Paca Kecamatan Tobelo Selatan Kabupaten Halmahera Utara dapat dilihat pada persamaannya sebagai berikut:

Y = a+ bX

Keterangan:

Y = Hasil belajar siswa kelas tinggi

X = Penggunaan aplikasi Brainly

a = Konstanta

b= Kofisien regresi sederhana

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2008:96).

Untuk mempermudah proses penelitian, maka peneliti mengajukan hipotesis untuk dibuktikan kebenarannya sebagai berikut:

$H_O: \beta = 0$ tidak ada pengaruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi

$H_a: \beta \neq 0$ ada pengeruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data menunjukkan bahwa *mean* atau rata-rata skor sebesar 61,38 dengan standar deviasi sebesar 4,337. Berarti tingkat Penggunaan aplikasi Brainly di SD GMIH Paca termasuk kategori baik, sehingga dapat diambil kesimpulan analisis deskriptif Penggunaan aplikasi Brainly sudah baik. *Mean* atau rata-rata skor adalah 83,53 dengan standar deviasi sebesar 4,827. Berarti Hasil belajar siswa kelas tinggi di SD GMIH Paca termasuk kategori baik.

Hasil uji kenormalan penyebaran data X, Y, menunjukkan bahwa Penggunaan aplikasi Brainly (X) memiliki Koefisien Kolmogorov-Smirnov.sig (2-tailed)=0,462> p.0,05 berarti data Penggunaan aplikasi Brainly tersebar secara normal. Hasil belajar siswa kelas tinggi (Y) memiliki Koefisien Kolmogorov-Smirnov.sig (2-tailed)=0,704> p.0,05 berarti data Hasil belajar siswa kelas tinggi tersebar secara normal.

Interprestasi pembacaan output untuk proses uji hipotesis dapat diikuti dengan langkah sebagai berikut:

Model $Y = \beta 0 + \beta 1X1 + \varepsilon$

a. Bentuk Hipotesis uji model linier:

H0: $\beta 1 = 0$ (persamaan tak linier atau tak ada relasi antara x1 dan y)

H1: $\beta 1 \neq 0$ (persamaan adalah linier atau ada relasi x1 dan y)

b. Formulasikan rancangan Analisis: penaksir model linier $\hat{y} = a + bx1$, dengan uji dua pihak, taraf signifikan 5%. Persamaan regresi berdasarkan sampel dibaca pada output *Coefficients*: pada *unstandardized coefficients B*: *constant* dan Penggunaan aplikasi Brainly.

Tabel 1. Uji Model Persamaan Linier

Coefficientsa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.641	6.462		4.741	.000
	Penggunaan aplikasi Brainly	.862	.105	.774	8.204	.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar siswa kelas tinggi

Berdasarkan tabel 1 diperoleh nilai a = 30,866 dan b = 0,662, jadi persamaan regresi: $\hat{y} = 30{,}641 + 0{,}862x1$; dimana thitung(8,204) > ttabel(5%;n-k=47-2=45) = 1,674; menerima model linier antara variabel Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi. Kita akan uji nilai b tersebut. Untuk menerima atau menolak hipotesis dibaca tabel perhitungan distribusi F atau output tabel ANOVA:

Tabel 2. Uji Signifikansi Distrubusi F

ANOVAb

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	642.302	1	642.302	67.311	.000a
Residual	429.401	45	9.542		
Total	1071.702	46			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan aplikasi Brainly

b. Dependent Variable: Hasil belajar siswa kelas tinggi

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh nilai F = 67,311, sig = 0,000, nilai Fhitung perlu dicocokkan dengan nilai Ftabel(5%;V1=1;V2=45) = 4,055. Terdapat pengaruh yang

signifikan antara variabel Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi.

a. Analisis Hasil: Sig = 0,000 = 0 < 5% berarti tolak H0 dan terima H1. Jadi persamaan adalah linier atau x berpengaruh secara positif terhadap y (tanda positif dilihat dari tanda koefisien regresi = 0,862). Oleh karena itu analisis dapat dilanjutkan ke proses melihat besar pengaruh dengan melihat nilai koefisien determinasi R2.

b. Interpretasi Hasil: Nilai koefisien determinasi dapat dibaca pada nilai *R Square* yakni output *model sumery*:

Tabel 3. Nilai Koefisien Determinasi R2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.774a	.599	.590	3.089

a. Predictors: (Constant), Penggunaan aplikasi Brainly

Berdasarkan tabel 3 di atas diperoleh nilai *R square* atau *R2* = 0,599 = 59,9%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variasi variabel Penggunaan aplikasi Brainly x1 sebesar 59,9%. Dengan demikian variabel x1 mempengaruhi variabel y sebesar 59,9%, masih ada 40,1% variabel y dipengaruhi atau dapat diterangkan oleh variabel lain selain Penggunaan aplikasi Brainly.

Dengan menerimanya persamaan regresi $\hat{y}$ = 30,641 + 0,862x, maka dengan persamaan tersebut dapat dijadikan sebagai dasar memprediksi variabel dependen y jika diketahui nilai variabel independen x. misalkan seseorang memiliki skor Penggunaan aplikasi Brainly 70 maka Hasil belajar siswa kelas tinggi tersebut dapat ditaksirkan memiliki skor sebesar 30,641 + 0,862 (70) = 90,981.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengaruh pengelolaan pembelajaran dapat diartikan sebagai persepsi para siswa terhadap pola perilaku atau bentuk dari tata cara seorang guru dalam mempengaruhi siswa supaya mampu meningkatkan perhatian. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh peneliti tentang pengaruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi SD GMIH Paca Kecamatan Tobelo Selatan yang ditunjukkan dengan thitung(8,204) > ttabel(5%;n-k=47-2=45) = 1,674 dengan signifikansi sebesar 0,.000<0,05 dan besarnya pengaruh Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi adalah sebesar 59,9%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

Saran Teoritis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan SD GMIH Paca Kecamatan Tobelo Selatan, maka dapat disarankan pada peneliti berikutnya supaya pada penelitian selanjutnya dapat menambah subjek pada penelitian, hal ini dilakukan agar penelitian benar-benar dapat mewakili keadaan populasi penelitian. Kemudian dapat disarankan agar mencoba faktor lain

yang dapat mempengaruhi Hasil belajar siswa kelas tinggi seperti motivasi, tanggung jawab dan kemampuan serta lain sebagainya dalam penelitian berikutnya.

Saran Praktis

Bagi guru, Penggunaan aplikasi Brainly terhadap Hasil belajar siswa kelas tinggi Sekolah Dasar mengandung pengaruh yang positif dan signifikan, maka dapat disarankan agar guru berusaha untuk lebih dapat meningkatkan Hasil belajar siswa kelas tinggi melalui Penggunaan aplikasi Brainly yang lebih baik untuk dapat meningkatkan Hasil belajar siswa kelas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Degeng, I.N.S. *2004*. Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model. Elaborasi. Malang: IKIP dan IPTDI.

Ismaniati, C. (2010). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, *16*.

Miarso, Yusuf Hadi. (*2004*). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Rafif Aditya Nugroho. 2021. Pengaruh Penggunaan Brainly Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Epistema.

https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/41370 Vol 2, No 2 (2021). DOI: https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41370

Seels, dan Richey, R. C. *1994*. Instructional Technology: The Definition and. Domain of the Field. Washington: AECT

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA

Sukardi. *2014*. Evaluasi Program Pendidikan dan Kepelatihan. Jakarta: PT. Bumi. Aksara

Surjono, *Herman* Dwi. *2010*. Membangun Course E-learning Berbasis. Moodle. Yogyakarta: UNY Press