

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEON TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BISNIS DIGITAL DI SMA NEGERI 1 CIGUGUR

Shiddiq¹, Yuliatris Sastrawijaya², Z.E. Ferdi Fauzan Putra³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹shiddiqaza@gmail.com, ²yuliatris_s@yahoo.com, ³ferdifauzan@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendapatkan jawaban secara empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran SeOn yang dalam penggunaannya dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan internal. Sedangkan variabel dependennya adalah hasil belajar. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur tahun ajaran 2021/2022. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket berupa kuesioner dengan 10 butir pernyataan dalam bentuk skala Likert yang disebar kepada 60 responden. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{tabel} sebesar 2,002 dan t_{hitung} sebesar 3,277. Sedangkan hasil dari observasi menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran SeOn adalah 70,45 dan nilai rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran SeOn adalah 76,6. Dapat disimpulkan media pembelajaran SeOn berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran bisnis digital dan meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas X setelah menggunakan media pembelajaran SeOn.

Kata kunci : Media Pembelajaran SeOn, Hasil Belajar, Bisnis Digital.

1. Pendahuluan

Pada tanggal 2 Maret 2020 pemerintah mengumumkan dua kasus positif Covid-19 di Indonesia. Sejak diumumkan, hampir setiap hari angka kasus positif Covid-19 selalu bertambah. Informasi tersebut disampaikan oleh media berita di televisi dan sosial media. Karena angka kasus positif Covid-19 meningkat pemerintah membuat keputusan untuk membatasi kegiatan di luar rumah. Pembatasan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan perkantoran, berbelanja di mall dan kegiatan pembelajaran di sekolah dihentikan sementara. Tujuan dari pembatasan tersebut untuk menghentikan laju kasus positif Covid-19 atau virus Corona. Kegiatan pembelajaran di sekolah dihentikan atau diliburkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) menyambut baik kebijakan pemerintah untuk melakukan pemberhentian sementara aktivitas bersekolah yang terkait dengan penyebaran virus corona demi keamanan dan keselamatan peserta didik serta guru. Karena angka kasus positif cenderung mengalami peningkatan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) menerapkan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) telah mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis portal dan Android Rumah Belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Di sekolah SMA Negeri 1 Cigugur yang berada di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat tidak menggunakan aplikasi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek). Karena aplikasi tersebut kurang familiar dan aplikatif, serta tidak ada keharusan dari kementerian untuk menggunakan aplikasi yang dikembangkan tersebut. Untuk aplikasi pembelajaran jarak jauh yang digunakan di sekolah SMA Negeri 1 Cigugur adalah platform aplikasi SeOn sebagai media pembelajaran *Learning Management*

Available at:

<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/57045>

System (LMS). Pernyataan tersebut penulis peroleh dari hasil wawancara dengan Kepala Kurikulum SMA Negeri 1 Cigugur.

Sebelum menggunakan media pembelajaran SeOn, SMA Negeri 1 Cigugur menggunakan platform aplikasi komunikasi sosial yaitu Whatsapp pada awal-awal pembelajaran jarak jauh. Dikarenakan aplikasi Whatsapp memiliki kekurangan seperti terbatasnya durasi video dan memori penyimpanan yang cepat penuh karena mengunduh dokumen ataupun video pembelajaran. Karena aplikasi Whatsapp kurang mendukung SMA Negeri 1 Cigugur kemudian mengganti dengan Google Classroom. Penggunaan media pembelajaran Google Classroom tidak bertahan lama karena banyak nya guru yang tidak dapat mengelolanya dengan baik.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan tiga guru (Sejarah, Bahasa Inggris, dan Fisika) pada 01 september 2021 di SMA Negeri 1 Cigugur. Aplikasi SeOn ini sangat membantu sekali guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. SeOn merupakan salah satu aplikasi dalam pendidikan yang mempunyai banyak fitur dan menu antara lain mengupload materi, tugas *online*, *live meeting*, rekapitulasi tugas, ujian *online*, rekapitulasi presensi, rekapitulasi nilai, jadwal pelajaran, ruang kelas, ruang guru, dan ruang TU yang dapat diakses baik guru maupun peserta didik. Hasil dari wawancara dengan tiga peserta didik dapat disimpulkan dalam menggunakan aplikasi SeOn ini sangat mudah dan cukup satu aplikasi sudah banyak fiturnya seperti *live meeting*, tugas *online*, materi, absensi serta ujian *online*. SeOn Indonesia merupakan Aplikasi *Learning Management System* (LMS) dan sekaligus menjadi sistem manajemen sekolah.

Pandemi Covid-19 telah melanda Indonesia selama satu tahun, setiap kegiatan yang bertemu langsung diubah sistemnya menjadi daring, salah satu kegiatan yang diubah adalah kegiatan pembelajaran di sekolah yang awalnya tatap muka dan saat ini kegiatan dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Perubahan tersebut berdampak juga terhadap hasil belajar dari peserta didik di sekolah karena berubah nya kegiatan pembelajaran menjadi. Hasil dari wawancara penulis dengan Wakil Kurikulum SMA Negeri 1 Cigugur hasil belajar dari peserta didik saat pembelajaran jarak jauh mengalami penurunan, penyebab dari menurunnya hasil belajar peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Cigugur beberapa kali mengganti media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Pada tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Sejarah, Fisika, Matematika, dan Bahasa Inggris serta mata pelajaran Bisnis Digital nilai rata-rata hasil belajarnya mengalami penurunan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum pandemi Covid-19 delapan puluh masih diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), selama pandemi nilai rata-rata peserta didik menurun menjadi tujuh puluh bahkan ada yang di bawah. Nilai pada mata pelajaran Bisnis Digital juga menurun, materi pembelajaran pada mata pelajaran Bisnis Digital adalah materi tentang *E-Commerce*.

2. Dasar Teori

2.1. Hasil Belajar

Belajar merupakan perubahan pada individu yang menyatakan sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, tingkah laku, kebiasaan dan kepribadian. Seseorang dikatakan belajar ketika terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman, maka berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku tersebut disebut dengan hasil belajar (Novita dan Novianty, 2019).

Hasil belajar merupakan penerimaan informasi dalam proses belajar, dimana dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui keberhasilan atau kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah (Kurniawan et al., 2017). Dengan adanya hasil belajar, dapat diketahui tingkat kemampuan siswa yang inovatif dan kurang cerdas. Seorang pengajar dapat menggunakan dan menguasai metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang baik (Isroani dkk., 2022)

Ciri hasil belajar menurut Faizah, 2017 yaitu belajar merupakan usaha sadar dari seseorang, belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek (kognitif, afektif, psikomotor), dan perubahan tersebut *relative permanent*, perubahan tingkah laku tersebut diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungan dan latihan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa (Pane dan Dasopang, 2017).

2.2. Mata Pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur

Bisnis Digital adalah sebuah kegiatan bisnis yang memanfaatkan skill di bidang teknologi informatika dan komputer. Tipe bisnis ini juga bisa diartikan sebagai sebuah pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam mengembangkan sebuah bisnis berbasis digital (kabarsiger.com).

Bisnis digital termasuk dalam rumpun ilmu terapan. Pada implementasinya, jurusan ini akan mengajarkan untuk merancang dan menjalankan bisnis yang berbasis digital. Ilmu yang akan diperoleh adalah perpaduan dari manajemen, bisnis, teknik informatika, dan juga sistem informasi (campus.quipper.com).

Jurusan ini berdiri untuk menjawab tantangan bisnis masa depan yang akan didominasi oleh sistem digital sehingga memerlukan kajian terstruktur, mendalam, dan berkelanjutan untuk merumuskan strategi bisnis yang tepat. Bahkan lebih dari itu, lulusan jurusan ini juga diharapkan memiliki keterampilan mumpuni untuk menjadi seorang ahli digital business yang mampu menghadirkan solusi dan rekomendasi dalam berbagai permasalahan bisnis (campus.quipper.com).

Hasil wawancara dengan Guru yang mengajar mata pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur untuk materi yang diberikan kepada peserta didik tentang *E-Commerce*. Materi yang diberikan kepada peserta didik tidak langsung dikenalkan tentang *E-Commerce*, melainkan peserta didik diberikan modul tentang penggunaan aplikasi *Microsoft* seperti *Word*, *Excel*, dan *Power Point* dalam versi Android melalui WPS. Tahapan awal peserta didik diberi penguasaan terhadap cara pengolahan data dari aplikasi WPS tujuannya agar peserta didik dalam perumusan / konsep / ide bisnis digital bisa dituliskan secara terstruktur pada aplikasi WPS. Salah satu contoh penugasan adalah dalam pembuatan tabel perencanaan pembelian barang-barang.

2.3. Media Pembelajaran SeOn

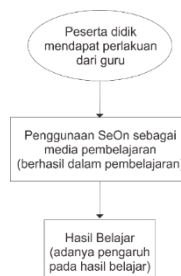
Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Kuswanto dan Radiansah, 2018). Menurut Lastrijanah et al., (2017), terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yakni:

- 1) Teks, merupakan komponen dalam suatu media untuk memberikan daya tarik berupa kata-kata dalam menyampaikan informasi.
- 2) Media audio, yang terkesan mendalam terhadap suatu persembahan informasi yang disajikan.
- 3) Media visual, membantu memberikan rangsangan-rangsangan visual.
- 4) Media gambar gerak, dapat berupa film bergerak ataupun video seperti dalam tayangan televisi.
- 5) Benda-benda tiruan/miniatur, benda berdimensi tiga yang menyerupai wujud aslinya dan dapat disentuh.
- 6) Manusia, media yang bermanfaat dalam merubah sikap seseorang.

SeOn atau (Sekolahan Online) Indonesia adalah sebuah platform aplikasi sistem pengelolaan sekolah gratis untuk sekolah-sekolah di Indonesia yang memadukan manajemen pembelajaran atau yang dikenal dengan *Learning Management System (LMS)* dan manajemen informasi sekolah (Web) serta manajemen sekolah dalam satu aplikasi. SeOn Indonesia dirancang khusus menyesuaikan dengan sistem pendidikan Indonesia yang khas. SeOn Indonesia juga dapat digunakan sebagai sistem administrasi sekolah seperti pembayaran uang sekolah, uang gedung, dan uang seragam. Nama fitur serta fungsi SeOn Indonesia sebagai *Learning Management System (LMS)* dibuat sama seperti yang temukan di sekolah yang ada di Indonesia (seperti ruang kelas, ruang guru, dan ruang TU) sehingga sangat mudah digunakan antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua secara efektif dan efisien. SeOn Indonesia juga membantu meringankan tugas administrasi para guru sehingga guru bisa lebih fokus terhadap tugas utamanya sebagai pengajar mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pengelolaan jadwal, tugas, ujian, penilaian, dan rekapitu hasil pembelajaran yang dapat dibuat didalam platform aplikasi SeOn. SeOn Indonesia juga dapat digunakan sebagai sistem informasi berupa Web yang memuat informasi mengenai sekolah yang terdaftar dalam sistem SeOn Indonesia. Tampilan layout SeOn sebagai media pembelajaran atau sebagai *Learning Management System (LMS)* dibuat seperti tampilan pada sosial media hal ini dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. SeOn Indonesia (seonindonesia.com).

3. Metodologi Penelitian

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan diagram alir penelitian agar penelitian ini dapat berjalan dan terstruktur dengan baik. Diagram alir tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.1 berikut



Gambar 3.1. Contoh Diagram

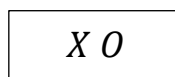
3.1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2021 sampai dengan Maret 2022. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPA (MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, dan MIPA 4) SMA Negeri 1 Cigugur Tahun ajaran 2021/2022. Pemilihan tempat, waktu, dan subjek penelitian tersebut karena adanya kesesuaian dan ketersediaan penunjang untuk penelitian ini.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMA Negeri 1 Cigugur karena seluruh peserta didik menggunakan media pembelajaran SeOn. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA (MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, dan MIPA 4) pengambilan sampel pada setiap kelas sebanyak lima belas sampel dari tiga puluh sampel dalam satu kelas, secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada di dalam populasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian dengan metode kuantitatif merupakan metode yang menganalisis data berupa angka yang kemudian data tersebut diolah dengan metode statistik.

3.2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* yaitu variabel terikat tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas, terdapat variabel luar yang ikut dalam terbentuknya variabel terikat. Metode *pre-experimental* yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *one-shot case study*. Metode ini digunakan karena peserta didik kelas X MIPA (MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, dan MIPA 4) SMA Negeri 1 Cigugur telah mendapat perlakuan dari guru. Metode *one-shot case study* adalah teknik metode *experimen* suatu kelompok diberi perlakuan dan kemudian diobservasi hasilnya Sugiyono (2017). Metode *one-shot case study* dipilih karena peserta didik telah mendapatkan perlakuan dari guru di sekolah, maka peneliti langsung melakukan observasi survei hasil tes. Menurut Arikunto (2019) pola desain model metode *One-Shot Case Study* ini digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X= Treatment yang diberikan(media pembelajaran)

O= Observasi(hasil belajar)

Setelah melakukan treatment kemudian selanjutnya mengadakan *posttest*, dari hasil *posttest* tersebut akan diambil kesimpulan dengan dua cara: Melihat rata-rata hasil dan membandingkan dengan standar yang diinginkan. Dibandingkan dengan rata-rata test sebelum treatment dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\bar{X}_1} - S_{\bar{X}_2}}$$

Keterangan:

t : harga t

\bar{X}_1 : nilai rata-rata sebelum perlakuan

\bar{X}_2 : nilai rata-rata sesudah perlakuan

$S_{\bar{X}_1}$: standar deviasi sebelum perlakuan

$S_{\bar{X}_2}$: standar deviasi sesudah perlakuan

Prosedur penelitian langkah awal dengan mengkaji landasan teori yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan, langkah selanjutnya mengkaji penelitian yang relevan langkah ini untuk mengetahui metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian seperti metode penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono (2017). Dalam penelitian kuantitatif instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Tujuan dari instrumen penelitian untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket (kuesioner), observasi, tes, dan dokumentasi.

Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif Sugiyono (2017). Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang Sugiyono (2017).

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang penggunaan media pembelajaran SeOn. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan mendapatkan informasi untuk mendukung penelitian ini. Teknik Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini tes dilakukan

langsung oleh guru maka data hasil tes merupakan data sekunder karena peneliti tidak secara langsung mengambil data hasil tes.

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan Sugiyono (2017). Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah uji t untuk menguji pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas. Uji koefisien kontingensi digunakan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan antara kedua variabel.

Uji validitas adalah suatu ukuran pengujian yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat Arikunto (2019). Cara pengujian validitas dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment.

Uji Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat dipercaya dan dapat diandalkan Arikunto (2019). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Untuk perhitungan pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3.5. Hipotesis Statistik

Pada penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran SeOn dan hasil belajar pada mata pelajaran Bisnis Digital kelas X MIPA (MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, dan MIPA 4) di SMA Negeri 1 Cigugur dengan menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

- a. Menentukan jumlah interval kelas, digunakan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{\text{range}}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\text{Range} = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

- b. Untuk menghitung persentase, digunakan rumus:

$$p = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

- c. Untuk menghitung nilai rata-rata, digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

P = Persentase

Σx = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data

\bar{x} = Rata-rata nilai

- d. Untuk menguji normalitas data, digunakan rumus Chi Kuadrat:

$$X^2 = \Sigma \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan = $\frac{\text{Jumlah baris} \times \text{jumlah kolom}}{N}$

- e. Rumus Koefisien Kontingensi (KK)

Koefisien kontingensi untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel yang keduanya bertipe data nominal, rumus Koefisien kontingensi

$$KK = \frac{\sqrt{X^2}}{X^2 + N}$$

Keterangan:

KK = Koefisien Kontingensi

X^2 = Chi Kuadrat
 N = Jumlah Responden

Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

- 1) $H_0: \rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh media pembelajaran SeOn Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.)
- 2) $H_1: \rho \neq 0$ (terdapat pengaruh media pembelajaran SeOn Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.)
- 3) $H_0: \rho = 0$ (tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X setelah menggunakan media pembelajaran SeOn Indonesia.)
- 4) $H_1: \rho \neq 0$ (terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X setelah menggunakan media pembelajaran SeOn Indonesia.)

4. Hasil dan Analisis

4.1. Deskripsi Data Penelitian

Responden pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Cigugur pada Tahun Ajaran 2021/2022. Kelas X MIPA terbagi menjadi empat kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, dan X MIPA 4 yang setiap kelas terdiri dari tiga puluh peserta didik, untuk sampel yang akan diambil 15 peserta didik untuk setiap kelas. Terkait dengan jumlah keseluruhan populasi dan sampel penelitian, penulis melakukan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cigugur. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa angket yang disebar secara elektronik melalui aplikasi komunikasi Whatsapp dan situs Google Forms.

Sebelum melakukan pengumpulan data peneliti melakukan uji coba instrumen kepada 25 responden dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas disajikan pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Responden Uji Coba

		N	%
Cases	<i>Valid</i>	25	100.0
	<i>Excluded</i>	0	.0
	<i>Total</i>	25	100.0

Berdasarkan Tabel r untuk $n = 25$ diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,396$, artinya untuk masing-masing butir yang nilai r_{hitung} nya di atas 0,396 maka butir pernyataan tersebut **valid**. Sementara jika r_{hitung} kurang dari 0,396, maka butir pernyataan tersebut **tidak valid** dan akan dihapus dari kuesioner yang disebar kepada responden sampel penelitian. Responden yang digunakan dalam uji coba ini tidak dapat digunakan lagi sebagai responden dan harus mencari responden yang baru saat pengumpulan data.

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.949	.950	10

Tabel 4.2 pada kolom *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* bernilai sebesar 0,950 ($\alpha > 0,7$), dengan demikian instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Instrumen penelitian yang sudah valid dan reliabel dengan memperhatikan kaidah statistik tersebut layak untuk disebarluaskan. Menurut Sugiyono (2017) untuk menentukan panjang kelas interval adalah (data terbesar-data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval. Untuk variabel penggunaan media pembelajaran SeOn dalam instrumen penelitian pada sepuluh butir pernyataan yang dinyatakan valid, maka kelas interval pada Tabel 4.3 sebagai berikut:

Nilai minimum : 10
 Nilai maksimum : 50

Tabel 4.3 Kelas Interval

Keterangan	Interval
Sangat Tidak Setuju	10 - 17
Tidak Setuju	18 - 25
Ragu-ragu	26 - 33
Setuju	34 - 41
Sangat Setuju	42 - 49

4.2. Pengujian Persyaratan Hipotesis

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data yang ada berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila harga koefisien *Asymptotic Sig* pada hasil Kolmogorov-Smirnov test lebih besar dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil data uji normalitas *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		60
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	4.37201259
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.123
	<i>Positive</i>	.114
	<i>Negative</i>	-.123
<i>Test Statistic</i>		.123
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.024

Pada Tabel 4.4, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa residual data yang didapat berdistribusi normal, dengan nilai *Asymp. Sig* Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,024 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian menyebar secara normal dan layak untuk dilakukan uji statistik selanjutnya.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen) atau tidak Usjadi (2020). Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan apakah kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama (homogen). Hasil pengujian homogenitas ditampilkan dalam Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.406	3	56	.749

Tabel 4.5 uji homogenitas menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,749 yang berarti hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data penelitian homogen atau sama.

4.3. Pengujian Hipotesis

4.3.1. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Bisnis Digital

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapatkan data hasil belajar kelas X pada mata pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur. Nilai hasil belajar berasal dari hasil tes sebelum penggunaan media pembelajaran SeOn (*pretest*) dan hasil tes sesudah penggunaan media pembelajaran SeOn (*posttest*). Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari *pretest* sebesar 70,45 dan nilai *posttest* sebesar 76,6 dengan selisih perbandingan - 6,3194. Dari hasil tersebut menjawab hipotesis penelitian dimana H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar terhadap penggunaan media pembelajaran SeOn pada peserta didik dan hasil tersebut memenuhi hipotesis kedua pada penelitian ini.

4.3.2. Analisis Uji Hipotesis Media Pembelajaran SeOn Indonesia Terhadap Hasil Belajar

Dalam perhitungan ini menggunakan bantuan program aplikasi SPSS Versi 23 dengan Uji t yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dapat berpengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah penggunaan Media Pembelajaran SeOn (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). Untuk dasar pengambilan keputusan dalam uji t yaitu:

1. Jika nilai sig < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.
2. Jika nilai sig > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 4.6 Uji T

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	78.359	2.391	32.774	.000
	SeOn	-.057	.075	-.099	.451

Sebelum menetapkan hasil dari uji t maka menentukan terlebih dahulu kriteria pengujian yaitu besarnya nilai untuk taraf signifikansi adalah 5% $df = 58$ ($df = n - 2$ untuk $n = 60$) yaitu 2,002. Hasil t_{hitung} yang diperoleh menggunakan SPSS 23 yaitu sebesar 3,277. Pengambilan keputusan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 3,277 dibandingkan dengan t_{tabel} ($df=58$) yaitu 2,002 taraf signifikansi 5%, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian menolak hipotesis (H_0) dan menerima hipotesis (H_1) untuk pengujian kedua variabel. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel X terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa “Ada Pengaruh Signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran SeOn terhadap Hasil Belajar Kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur”.

Tabel 4.7 Uji Koefisien Kontingensi

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	.933	.755
	N of Valid Cases	60	

Perhitungan koefisien kontingensi ini menggunakan aplikasi SPSS 23 dengan tujuan agar hasil perhitungan yang dilakukan lebih tepat. Tujuan dari hasil koefisien kontingensi adalah untuk mengetahui seberapa erat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan hasil pada Tabel 4.7 nilai value menghasilkan angka 0,933 yang artinya kedua variabel memiliki hubungan yang sangat kuat.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran SeOn berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur pada mata pelajaran Bisnis Digital. Kesimpulan tersebut diambil berdasarkan respon dari hasil pengisian angket pada penelitian ini yang menunjukkan 76% dari 60 sampel peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur setuju dan sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran SeOn berhasil selama pembelajaran daring.
2. Media pembelajaran SeOn meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Bisnis Digital di SMA Negeri 1 Cigugur. Kesimpulan tersebut diperoleh berdasarkan hasil nilai rata-rata *posttest* yang meningkat menjadi sebesar 76,6 dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 70,45.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peserta didik diharapkan dapat melakukan berbagai hal secara maksimal yang dapat mendukung pembelajaran daring dari rumah. Beberapa hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti kuota internet, tempat yang mempunyai sinyal yang stabil, gawai yang mendukung, dan memanfaatkan berbagai bahan pembelajaran yang tersedia pada media pembelajaran yang disediakan.
2. Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memahami materi yang diberikan oleh guru dan menanyakan materi yang belum dipahami, sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bisnis Digital.
3. Guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran SeOn, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat menyampaikan materi dengan maksimal dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti kesiapan guru dalam penggunaan media pembelajaran, kesiapan peserta didik, dan kesiapan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran *Learning Management System* (LMS).
5. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran serta menjadi referensi dan bahan evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya *Learning Management System* (LMS) yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat dipertahankan dan ditingkatkan kualitasnya.

Daftar Pustaka:

- Arikunto, Suharsini. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, S. N. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol. 1, No. 2. 17:180-181.
- Isroani, F., Jaafar, N., & Muflihaini, M. (2022). *Effectiveness of E-Learning Learning to Improve Student Learning Outcomes at Madrasah Aliyah*. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 42-51.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., dan Permana, T. (2017). *Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vo. 4, No. 2. 17:156-157.
- Kuswanto, J. & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infortama*, Vol. 14, No. 1. 18:16.
- Lastrijanah, T Prasetyo, dan A Mawardini. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard terhadap Hasil Belajar Siswa Effect of Geoboard Learning Media To Student Learning Result*. *Didaktika Tauhidi* p-ISSN 2442-4522 e-ISSN 2550-0252, Vol. 4, No. 2. 17:19-88.
- Novita, L. & Novianty, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran*. *JTIEE*, Vol 3, No. 1. 19:47.
- Pane, A. & Dasopang, .M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* Vol.03, No.2. 17:334.
- Quipper Campus, Jurusan Bisnis Digital, <https://campus.quipper.com/majors/id-bisnis-digital>, diakses pada 26 Juni 2022, pukul 08:00 WIB.
- Seonindonesia.com, diakses pada 7 Oktober 2021, pukul 11:58 WIB.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Ed Ke-26. Bandung: Alfabeta.
- Usmadi (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*. *Inovasi Pendidikan*, Vol 7. No.1, Maret 2020.