

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau

Hany Dwi Sintia¹, Fatmawati²

¹²Universitas Islam Riau Pekanbaru

Corresponding e-mail: hanydwisintia15@gmail.com

Received: 6th of June 2022, Accepted: 24th of December 2022, Published: 27th of December 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (*independent variabel*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan aplikasi pembelajaran daring (X). Sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran daring yaitu sebesar 82,26. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau ketika pembelajaran daring yaitu sebesar 87,15. Terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$). Besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah 15,20%.

Kata kunci: aplikasi daring, hasil belajar, bahasa indonesia

Abstact

The purpose of this study was to determine how much influence the use of online learning applications had on student learning outcomes at SMP Negeri 1 Mandau. The time of this research was carried out in February 2022. The approach used in this study was a quantitative approach. This research method is correlational research. This research involves two variables, namely the independent variable and the dependent variable. The independent variable referred to in this study is the mastery of online learning applications (X). While the dependent variable (dependent variable) is student learning outcomes (Y). Based on the results of the research and discussion above, it can be concluded that the average ability to use online learning applications is 82.26. The average result of learning Indonesian in class VIII of SMP Negeri 1 Mandau when learning online is 87.15. There is a relationship between the use of online learning applications and students' Indonesian learning outcomes according to the results of hypothesis testing where t_{count} is greater than t_{table} , namely $t_{count} > t_{table}$ ($t_{count} = 3.05$; $t_{table} = 1.67$). The effect of using online learning applications in SMP Negeri 1 Mandau with students' Indonesian learning outcomes is 15.20%.

Keywords: online applications, learning outcomes indonesian language

Copyright (c) Hany Dwi Sintia, Fatmawati

PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia dihebohkan dengan munculnya virus corona (Covid-19). Coronavirus (Covid-19) merupakan virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan, seperti flu dan batuk. Covid-19 merupakan virus yang dapat menyerang hewan dan manusia. Covid-19 menjadi salah satu virus yang mematikan karena menyerang pernapasan, dengan gejala demam, batuk, dan sesak napas. Indonesia pertama kali mengkonfirmasi kasus Covid-19 pada



Senin 2 Maret 2020. Program belajar dari rumah merupakan bentuk upaya Kemendikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan masyarakat di masa pandemi Covid-19. Program belajar dari rumah ini menggunakan aplikasi atau *website* yang memanfaatkan teknologi dalam pengaplikasiannya. Adanya program ini mengharuskan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring dan tanpa tatap muka antara guru dan siswa. Dalam pelaksanaannya, para siswa tetap mendapatkan pembelajaran dan tugas dari guru. Pembelajaran tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet, tetapi juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Perbedaan pokok antara pembelajaran *online* dengan sekedar mambagi materi pembelajaran *online* adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara siswa dengan pengajar atau fasilitator dan siswa dengan siswa lainnya dengan materi pembelajarannya itu sendiri (Belawati, 2019 dalam Purba, dkk, 2020).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak *platform* yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti *e-learning*, *google clasroom*, *edmodo*, *moodle*, dan rumah belajar. *Platform* dalam bentuk *video conference* sudah semakin banyak di antaranya seperti *google meet*, *zoom*, dan *visco webex* (Salsabila, dkk, 2020). *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan orang dapat bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, *browsing web*, dan lain-lain. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi 3G/4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *whatsapp*, kita dapat melakukan obrolan *online*, berbagi *file*, bertukar foto, dan lain-lain (Hartanto, 2010).

Penggunaan aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa atau terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring yang didesain untuk mudah di akses dengan efektif sehingga mudah dipahami oleh anak didik. Guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu mengaplikasikan segala aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, hal ini berguna sebagai komunikasi *online* yang

dilakukan antara guru dan siswa selama masa pandemi. Berbagai macam aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring di antaranya yaitu *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom*, *live chat* atau *chat* dan *skype*.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SMP Negeri 1 Mandau, diketahui bahwa di sekolah tersebut selama pandemi Covid-19 ini sistem pembelajaran yang dilakukan adalah secara daring. Dalam kesehariannya, siswa diberi tugas sesuai mata pelajaran melalui aplikasi *whatsapp group*, *google classroom*, dan *zoom*. Biasanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa terlebih dahulu mengisi presensi secara *online* di *whatsapp group* yang tidak terlepas dari pantauan guru. Selanjutnya pada kegiatan awal pembelajaran, biasanya guru memberikan stimulasi materi yang tidak ada bedanya dengan kegiatan pembelajaran secara langsung menggunakan *zoom*. Hal tersebut agar siswa dapat memahami materi yang disajikan dan ketika siswa diberi soal oleh guru dapat dikerjakan semaksimal mungkin meskipun dilakukan secara daring. Setelah materi disampaikan guru memberikan tugas yang ada dibuku cetak dan LKS yang ada pada siswa. Hasil kerja siswa difoto dan dikirimkan kepada guru melalui aplikasi yang ditentukan guru *google classroom*.

Selain peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Mandau, peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mandau. Dari hasil wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Guru menggunakan beberapa aplikasi dalam melakukan pembelajaran daring seperti *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom*. *Google Classroom* memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai *progress* murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (Komang, 2020:18). Dalam hal ini guru memberitahukan kepada siswa agar dapat mempergunakan aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Siswa diminta untuk mempelajari dan menguasai aplikasi-aplikasi tersebut agar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif maka diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan orang tua atau wali murid. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada pendidik berupa perangkat laptop atau *handphone* dan paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orang tua mempersiapkan perangkat *handphone* dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) mengkonfirmasi bahwa terdapat beberapa tujuan diberlakukan

pembelajaran daring. Pertama adalah memastikan pemenuhan hak anak untuk mendapatkan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19. Kedua, melindungi warga negara satuan pendidikan dari dampak buruk pandemi Covid-19. Ketiga, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan. Keempat, memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik maupun orang tua atau wali murid (Aisa & Lisvita, 2020).

Keberhasilan pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh penguasaan siswa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran daring. Selain itu, peran teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu dari aplikasi pembelajaran daring adalah *whatsapp group*. Aplikasi ini rutin digunakan oleh guru dan siswa dalam mengirimkan materi dan tugas dalam pembelajaran daring. Apabila siswa kurang mampu dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan maka siswa akan ketinggalan pelajaran dan tugas yang diberikan guru yang akan berujung pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam tentang pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau tahun ajaran 2021/2022.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini mengkorelasikan variabel X dan variabel Y. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (*independent variabel*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan aplikasi pembelajaran daring (X). Sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa (Y). Dalam hal ini untuk variabel X yaitu Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat diukur menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa. Sebagaimana menurut Arikunto dalam Ramdhani (2017) menyebutkan bahwa korelasional yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Instrumen pada penelitian ini yaitu angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan menggunakan skala likert. Jumlah pernyataan dalam angket sebanyak 43 butir pernyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen angket dan dokumentasi. Angket disebarakan secara *online* dengan *google formulir* yang ditujukan kepada responden. Berikut merupakan angket penelitian:

Sesuai penelitian data dalam penelitian ini adalah deskriptif, maka data yang dikumpulkan diolah secara kuantitatif, yaitu dengan dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentasenya. Kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang baik, teknik ini sering disebut dengan deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN

Data-data hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mandau ini, diperoleh melalui dokumentasi dan angket. Data tentang penggunaan aplikasi pembelajaran diperoleh dari angket (*questioner*) peneliti memberikan pernyataan kepada siswa SMP Negeri 1 Mandau sebanyak 54 orang responden (sampel penelitian), pernyataan yang ada dalam angket tersebut sebanyak 50 item dengan alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) dengan butir angket yang valid sebanyak 43 item. Kedua data tersebut dideskripsikan ke dalam distribusi frekuensi yang terdiri atas penghitungan rata-rata, modus, median, simpangan baku, dan *range*. Berikut deskripsi data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian terhadap kedua variabel tersebut.

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskripsi Data

Statistik	Variabel Penelitian	
	Penguasaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)
Mean	82,26	87,15
Median	83,7	88
Modus	83,1	88
Minimal	58,7	75
Maksimal	90,7	94
<i>Range</i>	32	19
Standard deviasi	6,91	5,65
	4442	4706

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring SMP Negeri 1 Mandau

Penggunaan aplikasi adalah kemampuan dan kepandaian seseorang terhadap suatu perangkat yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau adalah *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom meeting*. Dalam hal ini peneliti mengambil data penggunaan aplikasi pembelajaran daring melalui angket.

Butir pernyataan yang terdapat dalam angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring berjumlah 43 butir. Dengan rentangan skor 1-4, skor maksimal yang bisa diperoleh siswa berjumlah 172 dan skor minimal 43. Data variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring diambil dari nilai yang diperoleh setiap responden. Setelah diberikan kepada 54 responden diperoleh nilai terendah 58,7 dan nilai tertinggi 90,7. Hasil penghitungan nilai penggunaan aplikasi pembelajaran daring diperoleh rata-rata sebesar 82,26, median 83,7, modus 83,1 dan standard deviasi sebesar 6,91.

Untuk memperoleh gambaran mengenai distribusi frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran daring disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sebelum disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, ada beberapa hal yang perlu ditentukan terlebih dahulu, yakni (1) *range*, selisih antara nilai maksimal dengan nilai minimal = $90,7 - 58,7 = 32$; (2) banyak kelas interval, $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 54 = 1 + 5,72 = 6,72$, dibulatkan menjadi 7; (3) lebar kelas, *range* dibagi banyak kelas yaitu $32/7 = 4,76$ dibulatkan menjadi 5. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	58,7 – 62,7	3	9.3
2	63,7 – 67,7	1	0
3	68,7 – 72,7	0	1.9
4	73,7 – 77,7	1	11.1
5	78,7 – 82,7	14	25.9
6	83,7 – 87,7	28	48.1
7	88,7 – 92,7	7	3.7
Jumlah		54	100

Pada tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memperoleh nilai di bawah rata-rata data penggunaan aplikasi pembelajaran daring berjumlah 19 responden atau sebesar 48,1%, sedangkan responden yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 35 responden atau sebesar 51,9%.

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau

Menganalisis data hasil belajar siswa dengan cara melihat hasil penilaian tengah semester siswa SMP Negeri 1 Mandau yang diambil sebanyak 54 siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran daring nilai maksimal yang diperoleh siswa sebesar 95 dan nilai terendah yang dicapai siswa sebesar 75. Hasil penghitungan nilai hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh rata-rata sebesar 87,15, median 88, modus 88 dan standard deviasi sebesar 5,65.



Untuk memperoleh gambaran mengenai distribusi frekuensi hasil belajar bahasa Indonesia disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sebelum disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, ada beberapa hal yang perlu ditentukan terlebih dahulu, yakni (1) *range*, selisih antara nilai maksimal dengan nilai minimal = $94 - 75 = 19$; (2) banyak kelas interval, $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 54 = 1 + 5,72 = 6,72$, dibulatkan menjadi 7; (3) lebar kelas, *range* dibagi banyak kelas yaitu $19/7 = 2,71$, dibuatkan menjadi 3. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel hasil belajar bahasa Indonesia.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	75 – 77	8	14.8
2	78 – 80	0	0
3	81 – 83	1	1.9
4	84 – 86	6	11.1
5	87 – 89	14	25.9
6	90 – 92	23	42.6
7	93 – 95	2	3.7
Jumlah		54	100

Pada tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memperoleh nilai di bawah rata-rata data hasil belajar bahasa Indonesia berjumlah 15 responden atau sebesar 27,8%, sedangkan responden yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 39 responden atau sebesar 72,2%.

Sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan linieritas terhadap data yang diperoleh dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data populasi yang diperoleh homogen atau tidak, sedangkan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2).

Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini terbukti dari perbandingan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = k-3$. Berikut pembahasan lebih lanjut mengenai uji normalitas berdasarkan setiap variabel dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2).

Uji normalitas hasil angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring



Hasil analisis uji normalitas variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Normalitas Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

No	Variabel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1.	Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	0,05	48,25	72,15
	n = 54			
	= 82,26			
	fi.xi = 4488,9			
	fi.xi ² = 7484523,6			
	S ² = 47,80			
	S = 6,91			
				χ^2_{hitung} χ^2_{tabel} 48,25 72,15

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, hasil penghitungan χ^2_{hitung} dari data penggunaan aplikasi pembelajaran daring diperoleh sebesar 48,25, sedangkan χ^2_{tabel} dengan db = k-3 = 7-3 = 4 dan = 0,05 adalah 72,15. Selanjutnya adalah membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} yaitu 48,25 dengan 72,15. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal. Berdasarkan penghitungan di atas, 48,25 < 72,15 maka data penggunaan aplikasi pembelajaran daring berdistribusi normal.

Uji normalitas hasil belajar bahasa Indonesia

Hasil analisis uji normalitas variabel hasil belajar bahasa Indonesia dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Variabel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1.	Hasil belajar bahasa Indonesia	0,05	57,74	72,15
	n = 54			
	= 87,15			
	fi.xi = 4713			
	fi.xi ² = 6570305			
	S ² = 31,90			
	S = 5,65			
				χ^2_{hitung} χ^2_{tabel} 57,74 72,15

Berdasarkan data pada Tabel 4.5, hasil penghitungan χ^2_{hitung} dari data hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh sebesar 57,74, sedangkan χ^2_{tabel} dengan db = k-3 = 7-3 = 4 dan = 0,05 adalah 72,15. Selanjutnya adalah membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} yaitu 57,74 dengan 72,15. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal. Berdasarkan penghitungan di atas, 57,74 < 72,15 maka data hasil belajar bahasa Indonesia normal. Berikut gambaran secara keseluruhan dari hasil uji normalitas terhadap kedua variabel dalam penelitian:

Tabel 6 Pengujian Normalitas Data Penelitian

Variabel Penelitian	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Penguasaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	48,25	72,15	Normal



Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)	57,74	72,15	Normal
------------------------------------	-------	-------	--------

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia dan penggunaan aplikasi pembelajaran daring mempunyai varians homogen atau tidak. Cara menentukan homogenitas dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil antara dua variabel yang diuji pada taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$, dengan $db = n-1$. Uji homogenitas varians yang dilakukan adalah uji homogenitas penggunhartaan aplikasi pembelajaran daring (X) dan hasil belajar bahasa Indonesia (Y).

Hasil analisis uji homogenitas hasil belajar bahasa Indonesia (Y) dengan penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 7 Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y) dengan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)

No	Variabel	n	S ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1.	Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)	54	31,90			
2.	Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	54	47,80	1,498	1,578	Homogen

Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, varians terbesar berada pada variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X), yaitu sebesar 47,80 sedangkan varians terkecil berada pada variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y) sebesar 31,90. Penghitungan kedua variabel tersebut diperoleh F_{hitung} sebesar 1,498 sedangkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$, dengan $db_{pembilang} = 54 - 1 = 53$ dan $db_{penyebut} = 54 - 1 = 53$ adalah 1,578. Selanjutnya adalah membandingkan hasil F_{hitung} dengan F_{tabel} yaitu 1,498 dengan 1,578. Jika F_{hitung} < F_{tabel} maka homogen, berdasarkan penghitungan di atas 1,498 < 1,578, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia (Y) dan hasil angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) mempunyai varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Apabila data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t'. Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata penggunaan aplikasi pembelajaran daring secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia. Rumusan hipotesis



statistik yang akan diuji adalah $H_a : r > 0$ dan $H_0 : r = 0$. Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah “penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau”. Untuk membuktikan hipotesis di atas dilakukan penghitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Berikut hasil penghitungan pengujian hipotesis.

Tabel 8 Uji Hipotesis

Korelasi antara variabel	Koefisien Korelasi (r_{xy})	Koefisien Determinasi (KP)	t_{hitung}	t_{tabel} = 0,05
Penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia (Y)	0,39	15,20%	3,05	1,67

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat diungkapkan bahwa variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) berkorelasi dengan variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y) sebesar 0,39. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r, korelasi variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) dengan variabel hasil belajar (Y) tergolong rendah. Sementara itu, besarnya kontribusi yang disumbangkan variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) dengan variabel hasil belajar (Y) sebesar 15,20%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar (Y) dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) sebesar 15,20%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, semakin tinggi penggunaan aplikasi pembelajaran daring maka akan semakin tinggi pula hasil belajar bahasa Indonesia. Namun, jika penggunaan aplikasi pembelajaran daring rendah maka akan semakin rendah pula hasil belajar bahasa Indonesia.

Selanjutnya, dari penghitungan signifikansi dengan menggunakan t, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,05, sedangkan nilai t_{tabel} dengan tingkat kesalahan = 0,05 dan $db = 54 - 2 = 52$ yaitu sebesar 1,67. Berdasarkan kaidah pengujian signifikansi, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa korelasi penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) terhadap variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y) adalah signifikan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hipotesis berbunyi “penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau” dapat diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis daa yang telah dilakukan diperoleh temuan penelitian penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif signifikan terhadap hasil belajar



bahasa Indonesia. Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r , koefisien korelasi penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia tergolong rendah. Selanjutnya, koefisien determinasi penggunaan penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh sebesar 15,20%, ini berarti 15,20% hasil belajar bahasa Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran daring sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Namun demikian, meskipun kontribusi yang disumbangkan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tidak terlalu besar, penggunaan aplikasi pembelajaran daring tetap harus dapat perhatian yang serius dari siswa dan guru yang bersangkutan.

Sejalan dengan pendapat di atas, sebagaimana firman Allah Swt., dalam Al Quran surat Al A'raf ayat 56 yang menjelaskan bahwa Allah Swt., melarang manusia berbuat kerusakan baik di darat, udara maupun di laut. Sebab kerusakan itu akan membahayakan tatanan kehidupan manusia itu sendiri. Selanjutnya, Allah memerintahkan manusia untuk berdo'a kepada-Nya supaya mendapatkan nikmat dan manfaat yang besar (Kementrian Agama RI, 2013). Sebagai contoh, di masa pandemi ini manusia hendaknya memanfaatkan teknologi yang ada untuk melakukan pembelajaran. Seperti pembelajaran daring yang dilakukan ketika masa pandemi Covid 19 ini. Manusia memanfaatkan penggunaan aplikasi pembelajaran guna memperlancar komunikasi antara guru dan siswa walaupun tidak dapat bertatap muka secara langsung. Pemanfaatan dari penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang baik berhubungan erat dengan hasil belajar siswa.

Hasil dari analisis korelasi yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus kolerasi *pearson product moment* dan uji t terlihat bahwa ada hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 1 Mandau. Adapun hasil yang diperoleh yaitu hasil r_{xy} adalah 0,39. Maka dapat diketahui bahwa, hubungan antara variabel X (penggunaan aplikasi pembelajaran daring) dengan variabel Y (hasil belajar bahasa Indonesia) bernilai positif, yang berarti jika penggunaan aplikasi pembelajaran daring naik maka diikuti hasil belajar yang naik pula, begitu juga sebaliknya. Dari hal ini dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Jika seseorang siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tinggi untuk belajar, dia memiliki peluang besar untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evarista (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere dan

kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar memiliki hubungan yang saling mempengaruhi, ketika seseorang siswa memiliki kemampuan yang tinggi dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dalam belajar, maka diharapkan hasil belajar siswa tersebut tinggi. Keberhasilan pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh penguasaan siswa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan pendapat Yenni dan Ria (2020: 1891) yaitu teknologi juga berperan mengefektifkan interaksi dan komunikasi selama proses pembelajaran. Kompetensi literasi teknologi berperan dalam kemampuan mengakses berbagai sumber pembelajaran untuk pembelajaran daring yang diikuti. Pendapat ini diperkuat dengan pendapat dari Suhayati (2021) yang menyebutkan bahwa ada keterkaitan antara tinggi rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dengan tinggi rendahnya hasil belajar. pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sebagai faktor eksternal, sedangkan motivasi belajar yang bersumber dari diri individu siswa merupakan salah satu faktor internal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Teori ini didasarkan pada pendapat Aunurrahman (2012:35), bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* adalah sebagai sarana dan prasarana yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Fatmawati, dkk (2021:1025) menyatakan bahwa akun *google (google classroom, google meet, dan google formulir)* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, penguasaan guru dalam pemanfaatan akun *google* merupakan bagian dari literasi digital yang perlu ditingkatkan.

Selain itu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 1 Mandau. Kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena apabila siswa tidak mampu dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dengan baik, maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring terhadap pelajaran maka ia akan senang belajar dan mendapatkan hasil yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, diperoleh kesimpulan pada penelitian ini yaitu rata-rata kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran daring yaitu sebesar 82,26. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau adalah *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom meeting*. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau ketika pembelajaran daring yaitu sebesar 87,15. Terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$). Besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah 15,20%.

REFERENSI

- Al-Qur'an Al-Karim dan terjemahannya dengan transliterasi*. PT. Karya Toha Putra, t.t.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*. Rineka Cipta
- Aisa, A., & Lisvita, L. (2020). Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran *online* masa Covid-19, *Journal of Education and Management Studies*, 3 (4)
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Alfabeta
- Evarista, A. (2021). Penggunaan aplikasi *google classroom* dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPS 3 SMA negeri 1 Maumere. *Journal on Teacher Education*. 2(2).
- Fatmawati, dkk. (2021). Persepsi guru terhadap pemanfaatan aplikasi *google classroom*, *google meet*, dan *google formulir* dalam proses pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan*. 13(2).
- Habibi, I. (2020). Implementasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis daring (*whatsapp group*, *google classroom* dan *zoom meeting*), *Jurnal Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 12(2).
- Hartanto, Aat. (2010). *Aplikasi Smartphone*. Jakarta
- Purba, R. (2020). pembelajaran berbasis *google classroom*, *google meet* dan *zoom* guru SMP Negeri 2 Batubara, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4)
- Ramdhani, M. (2017). Hubungan antara tayangan ibu pintar dengan sikap orang tua dalam mendidik anak. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 2(2)
- Ni Komang. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang*, 11 (2)
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. Rajawali Pers.



Suhayati, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(1)

Salsabila, dkk. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19, *Jurnal Penelitian dan Kajian Keagamaan*. 17(2)

Yenni Surfiantyanti dan Ria Wulandari. (2020). Korelasi implementasi pembelajaran IPA daring terhadap tliterasi teknologi siswa di kelas VIII SMP, Vol 10 (1) November 2020.