



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI EDUDIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PRAKTIK EKONOMI ISLAM KELAS XI SMAN 1 MALANG

Alfian Fahmi Abdillah¹, Lia Nur Atiqoh Beladina², Indhra Musthofa³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang
e-mail: 121801011065@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,
indhra.musthofa@unisma.ac.id

Abstract

Learning media is used as an attraction for students' attention that can stimulate the mind. Media is needed to facilitate educators in delivering material. Especially during the Covid-19 pandemic, learning takes place online in various schools. In connection with the new policy imposed by the government called Limited Face-to-face Learning. For that we really need learning media that can be used to streamline the results of student learning, both those who study in class and those who study at home. The Edudin application is used at SMAN 1 Malang, especially in class XI as a medium in carrying out PAI and Budi Pekerti learning activities, especially in the material of Islamic Economics Practice. To determine the effect of this application on student learning outcomes, the research was conducted using a quantitative study of Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design. To analyze the post-test data from 66 students of class XI using the Mann-Whitney U theory which is used when the data is not normally distributed. With the final result Asymp.Sig value <0.05, the alternative research hypothesis is accepted. So that the Edudin Application affects the Class 11 Student Learning Outcomes.

Kata Kunci: *Edudin, PAI, Learning Outcomes*

A. Pendahuluan

Belajar merupakan kumpulan dari informasi yang digali secara komprehensif dan kompleks tanpa mengenal batasan usia. Proses belajar terjadi dalam interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, Media Pembelajaran, 2005). Belajar didefinisikan oleh Saleh Abdul Aziz dan Abdul Majid sebagai perubahan dalam hati seseorang yang disebabkan oleh terjadinya sesuatu yang telah lampau dan ditangkap oleh akal orang tersebut. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha mencari informasi dan pengetahuan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimanapun tempatnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang mendapatkan pembelajaran dapat diketahui dari perubahan pada pemahamannya (kognitif), sikapnya (afektif), atau keterampilannya (psikomotorik) (Jihad & Haris, 2008).

Namun di Indonesia pemahaman masyarakat terkait definisi belajar hanyalah dilakukan di sekolah saja. Mereka berpendapat bahwa tidak ada tempat belajar kecuali di dalam gedung yang diberi nama sekolah. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa sekolah hanyalah perantara jembatan saja yang mampu disampaikan ilmu pengetahuan secara terbatas dalam beberapa kali tatap muka saja. Akan tetapi pendidikan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam memberikan perubahan bagi peradaban umat manusia. Manusia yang diiringi dengan pendidikan, kehidupannya akan berkembang ke arah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang menetap, dan kehidupan manusia pasti selalu bergerak, serta tidak akan ada manusia yang hidup pada stagnasi zaman. Artinya dia hanya hidup di masa peradaban yang sama saja.

Di Indonesia, pendidikan identik dengan sekolah. Sekolahpun secara zaman juga berubah. Mulai dari sebatas belajar, datang, duduk, mendengarkan penjelasan guru kemudian pulang. Kini menjadi sebuah tempat di mana aktivitas pendidikan mulai guru, siswa, dan seluruh civitas pendidikan di dalamnya belajar secara langsung menghadapi realita dan paradigma teknologi pengetahuan yang berkembang sangat pesat.

Pendidikan yang dilakukan di sekolah dalam praktik operasionalnya, merupakan proses belajar siswa dan mengajar yang dilakukan oleh guru. Komponen yang mendukung proses belajar diantaranya adalah: tujuan pendidikan yang hendak dicapai, media yang biasa digunakan untuk pengajaran, metode dalam pengajaran, materi yang diajarkan, dan evaluasi sebagai indikator dalam mengetahui berhasil tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuan.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sangat mempengaruhi hasil belajar yang ditorehkan siswa. Pengaruh hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian, *Pertama* yang berasal dari diri (*internal*) siswa, dan *kedua* yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*). Aktifitas belajar mengajar harus mampu menghasilkan produk dari hal tersebut, yaitu hasil belajar yang baik, efektif, dan komprehensif. Hasil belajar dalam Lembaga sekolah merupakan bentuk dari proses berlangsungnya belajar mengajar. Siswa belajar, tolak ukur yang harus mereka capai adalah hasil belajar yang memuaskan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka lembaga sekolah harus bersedia memfasilitasi dan memberikan pendidikan yang kompeten dan matang, baik secara konsep maupun praktis.

Diantara tolak ukur yang dijadikan sebagai acuan dalam keberhasilan belajar adalah kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif siswa adalah kemampuan kecerdasan intelektual dalam berpikir, melihat dan memahami sesuatu serta menyelesaikan sebuah masalah. Kemampuan kognitif siswa dibagi menjadi enam kategori yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman

(*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

Dalam kondisi pandemi saat ini, merubah gaya hidup manusia tak luput dari ranah Pendidikan ikut terdampak juga sehingga merubah tata cara pembelajaran yang bersifat terbatas secara virtual. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud No. 2 Tahun 2022, tentang penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi virus Corona No. 2 bahwa diberlakukan pembelajaran secara Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM) pada lembaga pendidikan yang mendiami lingkungan dengan kategori kebijakan PPKM Level 1,3, dan 4.

Pembelajaran daring ini dikembangkan untuk memperluas jangkauan layanan pendidikan dan juga meningkatkan keberlangsungan layanan pendidikan. Meski terlihat menyenangkan, ternyata pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah atau daring bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan dan masih banyak faktor yang dapat menghambat jalannya proses kegiatan belajar mengajar. Pada saat siswa menjalankan kegiatan belajar dari rumah sering dijumpai siswa mengeluhkan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, atau jaringan internet yang tidak stabil dan juga mengharuskan peran orang tua dalam mengawasi proses jalannya kegiatan pembelajaran anaknya selama kegiatan tersebut dilakukan di rumah, sehingga dapat dimungkinkan menurunnya motivasi belajar siswa.

Untuk itu peran Pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting sebagai bekal kehidupan para peserta didik di masa mendatang. Menurut Arifin Muzayyin tujuan pendidikan keagamaan adalah untuk membekali peserta didik dalam menjalankan peranan yang diharuskan menguasai pengetahuan khusus tentang agama yang berkaitan (Muzayyin, 2010). Oleh karena itu tujuan pendidikan agama islam adalah sebagai wadah awal yang dikhususkan bagi peserta didik untuk mempelajari segala pengetahuan tentang agama islam.

Menyikapi hal tersebut, peran seorang guru PAI sangat penting dalam fungsinya ketika menentukan dan memilih strategi yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal. Terdapat beberapa macam strategi maupun metode yang dapat diterapkan kepada siswa, seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, mendemonstrasikan, bermain peran dan lain sebagainya.

Di samping penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar, media yang digunakan pendidik juga berpengaruh terhadap lancarnya proses pembelajaran baik itu media cetak, teknologi, maupun media kreatif lainnya. Menurut Yusuf Hadi Miarso media pembelajaran menjadi point penting dalam pembelajaran karena dengan media pembelajaran dijadikan sebagai daya tarik perhatian peserta didik yang dapat merangsang pikiran,

fokus, dan perasaan mereka sebelum diberlangsungkannya kegiatan transfer ilmu pengetahuan yang terstruktur dan terkontrol (Miarso, 2004). Edudin merupakan aplikasi yang dibuat untuk menjembatani proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang diperuntukkan siswa kelas XI SMA dan membahas materi "*Praktik Ekonomi Islam*" karena dirasa memiliki cakupan yang sangat luas dan membutuhkan inovasi terkait dengan estimasi tingkat keefektifan dalam menyampaikan materi tersebut.

Edudin sendiri didesain mengikuti perkembangan teknologi dimana aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone tanpa menggunakan jaringan internet (offline). Di sisi lain, aplikasi ini dibuat dengan sederhana dengan menampilkan pokok-pokok materi yang dikemas secara ringkas dan menarik layaknya tampilan yang ada pada slideshow Microsoft Powerpoint. Peserta didik maupun pendidik bisa mengakses aplikasi ini tanpa membayar. Namun aplikasi ini hanya memuat materi *Praktik Ekonomi Islam* saja sebagai langkah awal dalam mengoperasikan aplikasi ini di dalam pembelajaran.

Apabila merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendra Putra, Nanik Wijayanti dan F. Widhi Mahatmani dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa*", dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android yang digunakan dalam penelitian beliau memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 60,16% (Rizki Suhendar Putra, 2017). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, Agus Susanto menyimpulkan dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar SMK Muhammadiyah 1 Bantul*" bahwa media pembelajaran berbasis android dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Susanto, 2019). Senada dengan kesimpulan penelitian sebelumnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Nur Imansyah dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*" yakni media tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK. Media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa ketika sudah diuji sebelumnya. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat keefektifan dari aplikasi Edudin, maka penelitian ini perlu untuk dilakukan.

B. Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *Quasi Eksperimental Design* dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menguji hasil posttest dari kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum menentukan kelas

kontrol dan eksperimen maka dilakukan pretest. Pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2-O_1)-(O_4-O_3)$ (Sugiyono, Metode Penelitian, 2015).

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Malang pada tanggal 9 Mei 2002 dengan populasi sejumlah 331 siswa kelas 11 dan menggunakan sampel sebanyak 66 siswa yang dikelompokkan ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes.

Proses pengumpulan data dimulai dengan melakukan ujian pretes untuk kedua kelompok untuk diketahui tingkat kesepemahamannya terhadap materi Praktik Ekonomi Islam. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan pada kedua kelompok. Untuk kelompok eksperimen menggunakan aplikasi *edudin* dalam pembelajarannya, dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah diberi perlakuan, maka kedua kelompok diberikan post-test untuk diambil sebagai data yang akan dianalisis dalam penelitian.

Tahap awal sebelum melakukan post-test dan pre-test, peneliti melakukan uji validitas dengan 14 soal tes valid dan 6 soal tes tidak valid. Kemudian 14 soal tes yang valid diuji tingkat kereabilitasnya dengan hasil 0,779 (r_{hitung}) lebih besar dari 0,552 (r_{tabel}) dengan 11 orang responden. Setelah melakukan uji validitas dan reabilitas, maka dapat dilanjutkan pada uji normalitas dan homogenitas data untuk mengetahui data tersebut dianalisis statistik parametrik atau non-parametrik.

Dalam menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Edudin* terhadap hasil belajar pada materi Praktik Ekonomi Islam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah menggunakan rumus analisis data sebagai berikut:

- 1) Menggunakan Rumus t' apabila data berdistribusi normal tetapi varians tidak homogen:

$$T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

n_1 dan n_2 = Jumlah Sampel (Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, 2015).

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

- 2) Apabila data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji t , yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{SD_x^2}{N-1} + \frac{SD_y^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N = Jumlah Sampel

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean variabel Y

- 3) Dan apabila data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu menggunakan uji *Mann-Whitny U*, yaitu:

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 - 1)}{2} - R_2$$

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 - 1)}{2} - R_1$$

Keterangan:

U_1 = Jumlah dari peringkat 1

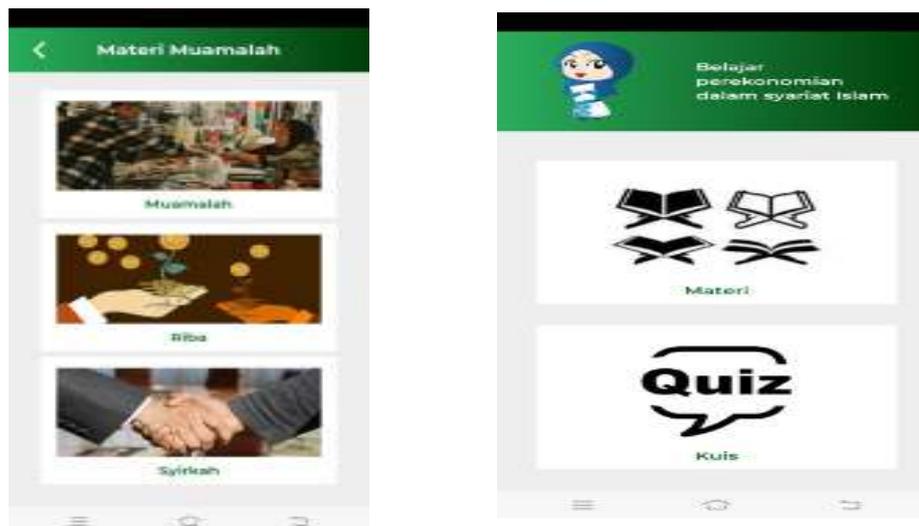
U_2 = Jumlah dari peringkat 2

R_1 = Jumlah rangking pada R_1

R_2 = Jumlah rangking pada R_2

C. Hasil dan Pembahasan

Karakteristik yang membedakan antara pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah penggunaan media aplikasi edudin. Sedangkan perangkat pembelajaran lainnya seperti guru, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi metode pembelajaran dan soal sama. Beberapa tampilan menu pada aplikasi edudin dapat dilihat pada Gambar 1.



1. Profil Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistics		
Y (Kelas Kontrol)		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		65,64
Std. Error of Mean		1,756
Median		64,00
Mode		64
Std. Deviation		10,087
Variance		101,73 9
Skewness		-,585
Std. Error of Skewness		,409
Range		43
Minimum		43
Maximum		86

Berdasarkan pengolahan data statistik yang dibantu dengan program *SPSS 22*, dapat diketahui bahwa *mean* (nilai rata-rata) dari data kelas kontrol adalah 65,64, *median* (nilai tengah) adalah 64, *modus* (nilai yang sering keluar) adalah 64, dan *standar deviasi* dari data kelas kontrol adalah 10,087.

Statistics		
X (kelas eksperimen)		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		82,68
Std. Error of Mean		1,813
Median		85,71
Mode		86
Std. Deviation		10,416
Variance		108,49 4
Skewness		-,416
Std. Error of Skewness		,409
Range		36
Minimum		64
Maximum		100
Sum		2729

Berdasarkan pengolahan data statistik yang dibantu dengan program *SPSS 22*, dapat diketahui bahwa *mean* dari data kelas eksperimen adalah 82,68, *median* adalah 85,71, *modus* adalah 86, dan *standar deviasi* dari data kelas kontrol adalah 10,416.

Berdasarkan temuan penelitian bahwa proses evaluasi hasil belajar dapat dilakukan oleh guru di akhir pembelajaran. Hasil belajar ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk dievaluasi dalam berbagai aspek. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat peserta didik setelah mereka belajar. Sedangkan menurut pendapat Jamil bahwa hasil belajar memiliki kaitan dengan proses belajar (Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, 2009).

Aplikasi Edudin merupakan salah satu dari bagian media teknologi. Artinya Edudin merupakan media yang mutakhir dan berbasis mikroprosesor yang menjadi bagian dari pengembangan media pembelajaran berbasis android. Hal ini dikuatkan dalam pendapat Arsyad (Arsyad, Media Pembelajaran, 2005) bahwa media pembelajaran dalam pendidikan dapat

diartikan sebagai perantara atau pengantar bagi seorang pendidik guna menyampaikan materi yang sedang diajarkan kepada peserta didik. Seiring berjalannya waktu, teknologi juga berkembang sangat pesat. Untuk itu, patut kiranya apabila teknologi juga menjadi bagian dari sektor yang perlu dikembangkan untuk digunakan dalam pengembangan media pendidikan. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android (Arsyad, Media Pembelajaran, 2005).

Aplikasi Edudin merupakan bentuk pengembangan dari media berbasis *Android*, dimana *Android* merupakan kelompok media pembelajaran teknologi yang dalam hal ini sejalan dengan teori Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2002) yang membagi media pembelajaran ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

1. Media tradisional, berupa media visual yang tidak bergerak, tidak diproyeksikan juga yang diproyeksikan, memiliki audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak permainan dan media realita.
2. Media teknologi mutakhir berupa media berjenis telekomunikasi (contoh, *leoconference*) dan media menggunakan mikroprosesor (contoh: permainan komputer dan hyper media).

Aplikasi *Edudin* merupakan salah satu bagian dari pengembangan serta inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi bagian dari faktor eksternal dari pengaruh hasil belajar. Dalam hal ini sesuai dengan gagasan dalam (Slamet, 2010) bahwa Faktor eksternal adalah faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

Aplikasi *Edudin* menjadi bagian dari media pembelajaran yang digunakan guru dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar yang termasuk dalam faktor instrumental yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal demikian sesuai dengan teori dalam (Djamarah, 2011) bahwa faktor lingkungan sosial adalah sekolah (guru dan teman sekelas), lingkungan masyarakat (kondisi lingkungan yang menjadi tempat tinggal siswa akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa), dan lingkungan sosial keluarga (lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar.) Faktor lingkungan non sosial contohnya adalah lingkungan alamiah (seperti sejuk, udara segar, dan tenang dapat mempengaruhi aktivitas belajar), sarana prasarana di gedung sekolah, alat-alat belajar, kurikulum dan peraturan sekolah), materi pelajaran (yang disesuaikan dengan metode sejalan dengan perkembangan anak).

Penggunaan Aplikasi *Edudin* mampu melancarkan proses dan hasil belajar serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bila dibandingkan dengan kegiatan belajar

yang biasa saja. Hal ini merupakan penerapan dari manfaat media pembelajaran dalam (Kustandi & Sutjipto, Media Pembelajaran: Manual dan Digital, 2016) bahwa beberapa manfaat efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan media pembelajaran dikala sedang melakukan kegiatan belajar mengajar sebagai berikut: (1) Media pembelajaran mampu menjadi perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan secara detail dan mendalam sehingga mampu meningkatkan sekaligus melancarkan proses belajar dan hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar; (3) Media pembelajaran membantu mengurangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) Media pembelajaran dapat menyeragamkan pengalaman belajar kepada peserta didik terkait peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta menjalin interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Pemilihan materi Praktik Ekonomi Islam sebagai wujud dari ajaran yang fundamental karena hubungannya dengan kegiatan sehari-hari yang dialami siswa. Di sisi lain, apabila hanya dijelaskan tanpa menggunakan media maka tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Muhaimin, Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang disarikan dari nilai-nilai fundamental serta ajaran yang terkandung dalam Al-Quran dan sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses terbentuknya potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai Islam (Rohmadi, 2012).

Sedangkan istilah Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran untuk semua jenjang pendidikan memiliki arti sebuah bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang yang lain agar berkembang sesuai dengan ajaran agama Islam. Maksudnya, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang dilakukan kepada seseorang dengan tujuan untuk menjadi seorang muslim yang baik. Dalam dokumen Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk kepribadian, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan minimal melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Salah satu wujud dari pengujian pengaruh media *Edudin* dalam penelitian ini adalah dengan melihat dan menganalisis hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan definisi di atas, hasil belajar merupakan tolak ukur atas keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi. Oleh karena itu, untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis data dari hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen.

Merujuk pada data penelitian yang sudah dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru PAI di Kelas XI IPS

dan Bahasa pada materi Praktik Ekonomi Islam. Siswa Kelas XI IPS berjumlah 33 orang dan merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa Aplikasi Edudin. Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan materi yang diajukan. Dalam mengerjakan *pretest* ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Peneliti juga melakukan hal serupa pada Kelas XI Bahasa yang berjumlah 33 orang.

Selanjutnya melakukan *posttest* terhadap kelas eksperimen. Sehingga diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa eksperimen dengan rata-rata hasil belajar yaitu 82,68 dan kelas kontrol 65,64. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata kelas 82,68 melebihi rata-rata kelas kontrol yang mendapat nilai rata-rata sebesar 65,64. Kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional menunjukkan bahwa antusias siswa pada saat belajar dirasa kurang dari pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Karena siswa cenderung hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, bahkan sedikit yang mau mencatat hasil materi yang disampaikan. Berbeda halnya dengan siswa kelas eksperimen yang memiliki antusias belajar tinggi, karena di samping belajar yang monoton menggunakan buku dan pensil, di sini mereka ditawarkan untuk belajar dan diskusi bersama teman mereka dengan dibantu media pembelajaran yang bisa mereka gunakan di *smartphone* masing-masing. Selain dipelajari di dalam kelas, mereka juga bisa mengaksesnya di rumah dengan mudah. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dalam penjelasan Kustandi (Kustandi & Sutjipto, Media Pembelajaran: Manual dan Digital, 2016).

3. Pengaruh Aplikasi Edudin Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Malang

Hasil dari uji normalitas kelas kontrol bernilai 0,00, dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($0,00 < 0,05$). Untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* bernilai 0,00, sehingga data tidak berdistribusi normal ($0,00 < 0,05$).

Hasil perhitungan uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansi hitung berdasarkan rata-rata adalah 0,368. Artinya varian data dari dua kelompok merupakan data homogen ($0,368 > 0,05$).

Uji prasyarat dilakukan yaitu meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas. Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Diketahui bahwa uji normalitas data menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Untuk itu, dalam pengujian hipotesis maka menggunakan metode uji *Mann-Whitny U*.

Uji *Mann-Whitny U* dilakukan dengan bantuan program *SPSS 22*. Hasil dari perhitungannya adalah sebagai berikut:

Test Statistics^a

	Hasil
Mann-Whitney U	142,500
Wilcoxon W	703,500
Z	-5,245
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitny U* dalam program *SPSS 22*:

1. Hipotesis alternatif diterima, jika nilai *Asymp.Sig* < 0,05, maka.
2. Hipotesis alternatif ditolak, jika nilai *Asymp.Sig* > 0,05.

Berdasarkan output “*test statistic*” program *SPSS 22* di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis alternatif diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Edudin* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran praktik ekonomi islam pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMAN 1 Kota Malang.

Untuk lebih membuktikan terhadap hasil penelitian ini, maka peneliti melakukan uji pengambilan keputusan dalam analisis data dengan menggunakan analisis uji *Mann-Whitny U* dengan bantuan program *SPSS 22*. Alasan menggunakan teknik analisis data ini adalah jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu menggunakan uji *Mann-Whitny U* (Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, 2015). Berdasarkan output “*test statistic*” program *SPSS 22* di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Edudin* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Praktik Ekonomi Islam pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMAN 1 Kota Malang.

Dengan ini maka media aplikasi *Edudin* memiliki pengeruh terhadap hasil belajar siswa dan sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Rizki Suhendra Putra, Nanik Wijayanti dan F. Widhi Mahatmani dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa*” dimana dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi berpengaruh 60,16% terhadap hasil belajar. Sedangkan aplikasi *Edudin* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan. Sehingga dapat kita garisbawahi bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media *Edudin* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

dikuatkan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agus Susanto menyimpulkan dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar SMK Muhammadiyah 1 Bantul*” bahwa media pembelajaran berbasis android dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Susanto, 2019). Kesimpulan serupa juga dihasilkan dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Nur Imansyah dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*” yakni media tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK.

Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika sudah diuji sebelumnya. Media pembelajaran apapun yang sifatnya membantu jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas sangat dibutuhkan guna melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas secara efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak harus menggunakan bahan yang mahal. Guru bisa memanfaatkan adanya teknologi, khususnya perkembangan *Android* sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Android* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan di berbagai jenjang sekolah khususnya sekolah dengan fasilitas yang sangat baik. Untuk sekolah yang fasilitas pendidikannya masih minim, maka dianjurkan guru untuk berinovasi serta kreatif dalam membuat media pembelajaran dengan berbagai macam bentuk dan cara. Tujuan daripada penggunaan media pembelajaran adalah untuk melancarkan kegiatan belajar mengajar siswa di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data penelitian, profil hasil belajar kelas kontrol adalah mendapat nilai *mean* dari data kelas kontrol adalah 65,64, *median* adalah 64, *modus* adalah 64, dan *standar deviasi* dari data kelas kontrol adalah 10,087. Kemudian profil hasil belajar kelas eksperimen adalah *mean* dari data kelas eksperimen adalah 82,68, *median* adalah 85,71, *modus* adalah 86, dan *standar deviasi* dari data kelas kontrol adalah 10,416.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Edudin* terhadap hasil belajar siswa pada materi Praktik Ekonomi Islam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMA Negeri 1 Kota Malang. Berdasarkan uji Mann *Whiney U*, output “*test statistic*” program *SPSS 22* di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Edudin* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran praktik ekonomi islam pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI SMAN 1 Kota Malang.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jihad, A., & Haris, A. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Muzayyin, A. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohmadi, S. H. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.
- Rizki Suhendar Putra, d. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol. 11, No. 2, 2009*.
- Slamet. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. *Eprints UNY*