



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Siswa Kelas IV

Siti Mughimatun Ulya

PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Received: 10 Agustus 2022

Revised: 16 Agustus 2022

Accepted: 22 Agustus 2022

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of android-based learning media on learning outcomes in the cognitive and affective domains of fourth grade students at SDN Pebatan 01. The method used was an experimental quantitative method in the form of a true experimental design with a posttest-only control design. There are two groups in this research design, namely the experimental class group that was given treatment and the control class group that was not treated. The research instrument used was a multiple choice test in the cognitive domain, in the affective domain using an observation sheet in the form of an observation sheet. The material used is the material for measuring the angle of charge of mathematics learning. The data analysis technique used is in the form of prerequisite test analysis and hypothesis testing with t-test. The results obtained in this study are (1) In the cognitive domain from the t-test results obtained sig < 0.05 or 0.049 < 0.05, so H₀ is rejected and H_a is accepted. This means that the android-based learning model has an influence on learning outcomes in the cognitive domain: (2) Affective domain learning outcomes from the t-test results obtained a sig value of 0.002 < 0.05, which means that there is a difference or influence from the use of android-based learning media on affective domain learning outcomes. where H₀ is rejected and H_a is accepted. So descriptively there is a difference or influence of android-based learning media on students' cognitive and affective learning outcomes, this is shown by the results obtained by students where the score in the experimental class is better than the control class.

Keywords: *android based learning, cognitive domain, affective domain*

(*) Corresponding Author: sitimulya960@gmail.com

How to Cite: Ulya, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 568-577. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7068096>.

PENDAHULUAN

Beberapa aspek dalam kehidupan masyarakat menjadi korban dari maraknya perkembangan *information and communication technology* atau yang kita kenal dengan istilah teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya yakni pada bidang pendidikan. Diera yang serba canggih seperti sekarang ini, masyarakat dihadapkan dengan segala kemudahan dalam memperoleh berbagai macam informasi dan ilmu pengetahuan melalui berbagai macam situs yang ada *diinternet* yang bisa diakses melalui *smartphone android*. Tantangan *era revolusi industri* yang sedang dihadapi Indonesia bukan hanya berdampak pada aspek ekonomi, sosial ataupun aspek teknologi saja, namun berdampak juga pada aspek pendidikan yang sekarang ini mau tidak mau semua elemen dalam pendidikan harus bisa beradaptasi dengan era ini.

Sumardianta dan Kris (2018: 14) menyatakan bahwa pendidikan seringkali diremehkan, diabaikan serta tidak diperhatikan secara serius. Zaman sekarang, pendidikan dikerdilkan menjadi persekolahan. Kurikulum kerap diganti secara sembrono tanpa konsep yang matang layaknya Estragon dan Vladimir saling berganti topi. Proses pendidikan berubah drastis akibat wabah Covid-19. Pembelajaran yang seharusnya dilangsungkan dengan pembelajaran tatap muka, berubah menjadi dalam jaringan (daring). Peraturan ini sesuai dengan surat edaran yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2020) Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

Keberhasilan dalam pendidikan salah satunya dipengaruhi oleh pendidik atau guru. Seorang guru harus mengerti dan memahami cara pembelajaran yang akan diberikan kepada siswanya, guru memiliki fungsi ganda, sebagai pengajar dan pendidik dalam proses pembelajaran. Toharudin (2020: 176) menyimpulkan bahwa.

Segala aktivitas yang dilakukan siswa, baik berupa gerakan tubuh atau sensomotorik yang terlihat ataupun tidak terlihat secara langsung dengan mata berhubungan dengan keaktifan belajar siswa. *Active learning*/belajar aktif ialah kegiatan *learn how to teach* yang menitikberatkan keaktifan siswa. Untuk memperoleh *learning outcome* yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik diperlukan keaktifan siswa baik secara tindakan, *emotional* maupun *intelektual* belajar siswa dalam setiap kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Pebatan 01 memberikan hasil informasi bahwa kegiatan *learn how to teach* masih didominasi dengan *standard learning* dan model ceramah yang berdampak pada pembelajaran yang masih kurang optimal, selain itu dampak dari pandemi masih begitu terasa dalam proses pembelajaran walaupun sekarang ini sudah mulai dilaksanakannya pembelajaran secara tatap muka terbatas hal tersebut didukung oleh perolehan hasil belajar pada ranah kognitif siswa yang masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) hal ini didukung dengan hasil penilaian tengah semester genap muatan pembelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Pebatan 01 tahun ajaran 2022/2023. Rata-rata Hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) yang didapat siswa kelas IVA sebesar 58,3 dan rata-rata nilai PTS untuk kelas IVB 56,64. Dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 68 dari keseluruhan jumlah 36 siswa, hanya 13,8% saja siswa yang telah mencapai nilai diatas KKM dan yang mencapai nilai dibawah KKM berjumlah 86,2%.

Selain pada ranah kognitif, guru juga menyampaikan bahwa pada ranah afektif sendiri terdapat banyak siswa yang mengantuk dan pasif pada proses pembelajaran, siswa juga kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung, kurang mendengarkan saat guru menjelaskan dan asik sendiri saat proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi dasar hasil belajar pada ranah kognitif juga afektif siswa masih belum optimal.

Guru terus berpacu dengan waktu, untuk lebih cepat menyesuaikan diri serta menyediakan perantara alat/media yang tepat. Media pembelajaran berbasis *android* adalah solusi yang ditawarkan oleh penulis untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sarana media berbasis *android* memiliki beberapa

kelebihan. Sunarsih, (2021: 14) menyampaikan adanya alat/perantara media sangat dibutuhkan dalam membantu memperjelas suatu materi serta untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *android* berupa *software* SAC sebagai media pembelajaran yang mudah dan efisien tanpa memerlukan *coding* dalam pembuatannya dan internet dalam penggunaannya.

Seiring cepatnya teknologi berkembang memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, dimana proses belajar tak terbatas oleh ruang dan waktu. Dari hasil nilai yang sudah diuraikan pada penjelasan sebelumnya dirasa hasil belajar siswa perlu adanya perbaikan, dengan demikian penggunaan media yang akurat selama pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya penulis terdorong untuk melangsungkan *research* dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Siswa Kelas IV”. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat memperoleh hasil belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya khususnya pada muatan pelajaran matematika.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pebatan 01, Kecamatan Wanasari, Kabupaten Brebes. Kelas yang menjadi objek uji coba instrumen adalah kelas V yang berjumlah 20 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, dengan populasi penelitian kelas IV SD Negeri Pebatan 01 yang berjumlah 36 siswa dan teknik sampel yang digunakan adalah sampel jenuh.

Sugiyono (2015: 80) menjelaskan populasi merupakan wilayah keseluruhan yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2015: 81), mengemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi itu sendiri. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penulisan ini adalah sampel jenuh. Sugiyono (2019: 153) menjelaskan bahwa sampel jenuh merupakan sampel yang datanya kurang dari 30 responden, dimana teknik sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel yang memperhatikan kejenuhan sampel atau sering dikenal sebagai sampel yang sudah maksimum, karena jumlah sampel jenuh tidak akan merubah keterwakilan sampel walaupun ditambah seberapa banyak jumlahnya. Sampel dalam penulisan ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dengan jumlah siswa 19 dan kelas IVB dengan jumlah siswa 17 .

Metode penelitian eksperimen dengan menggunakan bentuk *true experimental design* yang menggunakan jenis *posttest only control design* yang memiliki ciri adanya kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen yang dipilih secara random.

| Kelompok | Perlakuan | Posttest |
|------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | X | O ₁ |
| Kontrol | - | O ₂ |

Gambar Desain Penelitian

Keterangan :

R = Media pembelajaran berbasis *android*

O₁ = Hasil *posttest* kelompok eksperimen

O₂: = Hasil *posttest* kelompok kontrol

Pengaruh perlakuan : O₁ : O₂

Dari kedua kelompok tersebut setelah selesai pemberian perlakuan akan diberikan tes akhir (*posttest*) yang selanjutnya akan dibandingkan apakah ada pengaruh/perbedaan yang signifikan dari kedua kelompok tersebut atau tidak (Sugiyono, 2017: 112).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa:

1. Tes

Hasil belajar kognitif pada penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal sebagai soal uji coba, yang diujikan pada kelas V SDN Pebatan 01 dengan materi pengukuran sudut muatan pembelajaran Matematika. Setelah melewati pengujian validitas, reliabilitas, indeks kesukaran soal serta daya beda, 10 dari 30 soal uji coba peneliti pilih yang selanjutnya digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen dan kontrol. menurut Widoyoko (2018: 118) menjelaskan bentuk tes ini memberikan skor nilai yang ditentukan berdasarkan respon siswa dalam menjawab soal atau butir soal yang mampu siswa jawab ada 4 tipe tes objektif salah satunya adalah tipe pilihan ganda, dalam tes soal pilihan ganda ini pedoman penskorannya yakni, jika siswa menjawab jawaban secara benar, siswa akan memperoleh nilai 1.

2. Observasi

Pada ranah afektif teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah teknik observasi berupa lembar pengamatan yang mencakup 3 aspek yang akan dinilai yaitu sikap disiplin, tanggungjawab dan jujur siswa. observasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan sistem observasi langsung, dimana observasi langsung dilakukan oleh penulis untuk melihat gejala, perilaku manusia ataupun proses yang terjadi didalam suatu kondisi sebenarnya di lapangan/objek sasaran yang dalam hal ini adalah siswa (Hayati, 2020: 139).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan mengetahui data hasil belajar siswa, daftar nama siswa, berbagai arsip seperti data kurikulum, silabus juga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di SDN Pebatan 01, Wanasari, Brebes penulis menggunakan teknik dokumentasi.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis berupa uji-t. Sugiyono (2015: 243) mengemukakan teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif untuk menguji/menjawab hipotesis yang telah dirumuskan pada rumusan masalah dengan menggunakan metode statistik yang dilakukan/dianalisis setelah seluruh data responden terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian berisi tentang pengujian variabel bebas terhadap variabel terikat. Dimana subjek dari penelitian dilakukan di SD Negeri Pebatan 01 Kecamatan Wanasari, Kabupaten Brebes. Pada proses uji coba soal dilakukan di kelas V SD Negeri Pebatan 01 dengan jumlah 20 siswa. Sedangkan pada proses penelitian dilakukan pada kelas IV SD Negeri Pebatan 01 dengan jumlah siswa kelas IV A sebanyak 19 siswa dan kelas IV B sejumlah 17 Siswa. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *android* (X) dan variabel terikat hasil belajar kognitif (Y1) dan hasil belajar ranah afektif (Y2).

Sebelum pembelajaran dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal yang akan diujikan pada kedua kelas tersebut terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas uji coba. Adapun hasil uji coba tersebut memperoleh hasil nilai pada tabel 2.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Hasil Soal Uji Coba

Berdasarkan pada hasil analisis deskriptif pada tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas uji coba sejumlah 55,15 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi sebesar 73.

Setelah dilakukan uji coba soal yang sebelumnya sudah diuji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran soal dan daya beda soal. Langkah selanjutnya setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis *android*, langkah selanjutnya siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran dilangsungkan. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk melihat apakah terjadi perubahan atau perbedaan hasil belajar ranah kognitif dan ranah afektif pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *android*.

Berikut adalah rekapitulasi data hasil *post test* ranah kognitif siswa kelas eksperimen dan kontrol yang disajikan menggunakan *output analisis descriptive* pada tabel 3

Tabel 3 Analisis Deskriptif Ranah Kognitif Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 3 menunjukkan bahwa skor nilai *posttes* kelas eksperimen skor terendah diperoleh siswa dengan nilai 30 dan nilai tertinggi diperoleh dengan nilai 90. Pada kelas kontrol nilai terendah yang diperoleh siswa adalah nilai 20 dan nilai tertinggi diperoleh dengan nilai 80.

Pada ranah afektif rekapitulasi data hasil uji *post-test* juga disajikan melalui tabel 4.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Ranah Afektif Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 4 menunjukkan bahwa skor nilai *posttes* kelas eksperimen skor terendah diperoleh siswa dengan nilai 67 dan nilai tertinggi diperoleh dengan nilai 92. Pada kelas kontrol nilai terendah yang diperoleh siswa adalah nilai 50 dan nilai tertinggi diperoleh dengan nilai 83.

Dari kedua data pada ranah kognitif dan afektif yang sudah direkap kemudian selanjutnya diuji dengan analisis uji prasyarat untuk mengetahui kenormalan data dan kehomogenan data. Sujarweni (2021: 55) menyampaikan bahwa sebuah data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig > 0,05, sebaliknya sebuah data dikatakan tidak normal apabila nilai sig < 0,05. Adapun pengujian normalitas data dibantu menggunakan program SPSS versi 16. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, data diambil dari hasil *post-test* siswa yang sebelumnya sudah direkap. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan data pada kolom *shapiro-wilk* karena data yang diujikan kurang dari 30 responden. berikut hasil uji normalitas ranah kognitif pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Ranah Kognitif

Pada kolom *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikasi kelas kontrol adalah sebesar 0,087 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,065 sehingga kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 sesuai dengan kriteria minimum kenormalan suatu data.

Uji normalitas juga dilakukan pada data ranah afektif, untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian yang dilakukan sama dengan pengujian pada ranah kognitif, seperti pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Ranah Afektif

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Belajar Kelas Kontrol | .197 | 19 | .050 | .914 | 19 | .087 |
| Kelas Eksperimen | .214 | 17 | .037 | .899 | 7 | .065 |

Pada tabel 6 diperoleh nilai signifikasi kelas kontrol sebesar 0,046 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,009 yang berarti data tidak berdistribusi normal karena data kurang dari 0,05 tidak sesuai kriteria minimum kenormalan suatu data, oleh hal itu langkah selanjutnya yang penulis perlu lakukan adalah melakukan uji *mann-whitney* sebagai alternatif uji parametrik untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata dari data yang sudah ada.

Setelah kedua data diuji normalitasnya, selanjutnya kedua data dilakukan uji homogenitasnya untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari varian yang sama atau tidak. Adapun hasil dari pengujian homogenitas pada ranah kognitif menunjukkan hasil signifikasi sebesar 0,107 dimana hasil signifikasi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen. Pada ranah afektif hasil uji homogenitas juga menunjukkan

hasil signfikasi sebesar 0,597 dimana hasil signifikasi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah data dianalisis menggunakan uji analisis prasyarat, langkah selanjutnya data diuji menggunakan analisis akhir berupa pengujian hipotesis dengan uji-t. Pada pengujian hipotesis ada beberapa hal yang harus dijadikan pedoman, pedoman tersebut ialah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada perbedaan atau pengaruh. Sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima. Adapun Uji-t yang dilakukan mencakup antara lain sebagai berikut.

a. Uji-t Ranah Kognitif

Uji hepotesis yang digunakan pada ranah kognitif dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji statistik parametrik *independent sampel t test* karena pada uji normalitas data, data berdistribusi normal. Uji perbedaan yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis *android* terhadap hasil belajar ranah kognitif.

H_a : Ada pengaruh media pembelajara berbasis *android* terhadap hasil belajar ranah kognitif.

Dari pengujian hipotesis menunjukkan hasil *asympt. Sig.(2-tailed)* sebesar 0,049 dimana nilai sig $< 0,05$, Maka hipotesis pada penelitian ini dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan atau pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa.

b. Uji-t Ranah Afektif

Uji hipotesis yang digunakan pada ranah afektif dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistik non-parametrik dua sampel yang tidak saling berhubungan yaitu uji *mann – whitney* karena pada uji normalitas data, data tidak berdistribusi normal. Uji ini dilakukan sebagai alternatif dari uji statistik parametrik *independent sampel t test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau pengaruh dari Hipotesis yang diajukan. Uji perbedaan yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis *android* terhadap hasil belajar ranah afektif

H_a : Ada pengaruh media pembelajara berbasis *android* terhadap hasil belajar ranah afektif

Dari hasil analisis uji hipotesis yang sudah dilakukan hasil *asympt. Sig.(2-tailed)* menunjukkan hasil nilai sebesar 0,002 dimana nilai $0,002 < 0,05$ yang artinya hipotesis pada penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan atau pengaruh dari media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar ranah afektif siswa.

Adanya hasil belajar siswa yang lebih baik dapat dilihat dari pengaruh atau perbedaan yang signifikan dari hasil posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Khasanah & Rusman, (2021) juga menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwasanya pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran, hasil belajar yang diperoleh siswa lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Khasanah

& Rusman juga menyampaikan pembelajaran model konvensional/klasik sudah seharusnya ditinggalkan, guru harus bisa beradaptasi dan mau berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *android* terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif siswa kelas IV SDN Pebatan 01 pada muatan pembelajaran matematika materi pengukuran sudut.

Adapun berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan diperoleh beberapa poin yang antara lain :

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif

Pada hasil belajar ranah kognitif kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dengan berbantuan *software smart apps creator* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 67,65 dan pada kelas kontrol yang diperoleh sebesar 56,84, adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *android* terhadap ranah kognitif siswa juga dapat dilihat dari perolehan nilai signifikansi 0,049 yang dimana nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Rahmawati & Partana, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* memiliki pengaruh atau efektifitas yang lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

Khasanah & Rusman, (2021) juga menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwasanya pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran, hasil belajar yang diperoleh siswa lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Khasanah & Rusman juga menyampaikan pembelajaran model konvensional/klasik sudah seharusnya ditinggalkan, guru harus bisa beradaptasi dan mau berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dari pernyataan peneliti sebelumnya memiliki keterkaitan pada media yang digunakan yang sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dan juga menghasilkan hasil yang sama bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada proses pembelajaran dengan model konvensional.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif

Pada perhitungan hasil belajar ranah afektif juga menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *android* dengan berbantuan *software smart apps creator* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ranah afektif. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,002 dimana nilai signifikansi tersebut kurang dari atau lebih kecil dari 0,05 yang berarti perolehan tersebut sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, maka H_0

dinyatakan ditolak dan H_a diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Rahmawati & Partana, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* memiliki pengaruh atau efektifitas yang lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan yang dinyatakan Mahuda et al., (2021) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang berbantuan *software smart apps creator* mudah digunakan dan dioperasikan tanpa memerlukan bahasa pemrograman yang rumit dan membantu siswa untuk bisa belajar dimana dan kapan saja melalui *smartphone* berbasis *android*. Sejalan dengan pernyataan tersebut Eli & Sari, (2018) juga menyampaikan bahwa penerapan pembelajaran dengan berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kesulitan belajar siswa.

Pada data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pada pembelajaran ranah kognitif dan afektif yang signifikan antara siswa pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis *android*. Sehingga pembelajaran kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis *android* memperoleh nilai yang lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari pernyataan peneliti sebelumnya memiliki keterkaitan pada media yang digunakan pada penelitian ini yang sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dan juga menghasilkan hasil yang sama bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada proses pembelajaran dengan model konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang sudah didapatkan dalam penelitian ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa ranah kognitif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pengukuran sudut lebih memiliki pengaruh daripada hasil belajar dengan konvensional hal tersebut didukung oleh nilai signifikansi $0,049 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan atau pengaruh dimana H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Hasil belajar siswa ranah afektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi pengukuran sudut lebih memiliki pengaruh daripada hasil belajar dengan konvensional hal tersebut didukung oleh nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan atau pengaruh dimana H_0 ditolak dan H_a diterima

DAFTAR PUSTAKA

- Afriliyanti, dkk. *Jurnal Jom Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Status Identitas Diri Remaja*, Riau. Universitas Riau, Vol 2 No 2, 2015. Diakses pada 28 Maret 2022.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Akhir, Muhammad. 2017. *Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. Indonesian journal of Primary Education*, 1 (2); 30-38. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cholifah, Tety Nur. 2016. *Pengaruh latar belakang tingkat pendidikan orang tua dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Kecamatan Sanawetan Kota Blitar. Jurnal Pendidikan Teori, penelitian, dan pengembangan*. Vol: 1 No. 489
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Faaldi, Alam. 2020. *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kedisiplinan Siswa di SD Negeri Kendawa 02 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes*. Skripsi Universitas Muhadi Setiabudi.
- Hanif, Nurlailiya. 2017. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Disiplin Belajar Siswa*. Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2012. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Osdakarya.
- Sundayana, Rostiana. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.