



RESPON BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZLET* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 SUMBERGEMPOL

¹SODIN, S.Pd.

²AJAR DIRGANTORO, M.Pd.

¹SMPN 1 Sumbergempol

²STKIP PGRI Tulungagung

¹sodin_smp1sbg@gmail.com. ²ajar.dirgantoro@stkipggritulungagung.ac.id

ABSTRAK

Quizlet merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat digunakan kepada peserta didik secara terbatas, yaitu, penggunaannya oleh guru yang diberikan materinya berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran dan kisi-kisi soal yang akan dihadapi oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol pada mata pelajaran IPS. Pemberian *quizlet* ini dilakukan secara bertahap sehingga penyerapan kepada peserta didik dapat lebih cepat dan terstruktur. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat kepada peserta didik karena dapat dikembangkan dengan memasukan (input) materi pelajaran dalam bentuk soal-soal yang melingupi bagian penting sub pelajaran. Aplikasi *quizlet* ini juga merupakan sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Dan juga sebagai daya tarik pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dirancang secara baik untuk membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Pada dasarnya penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Research*, dengan menggunakan subjek penelitian dalam bentuk kelompok (kelas) VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol pada mata pelajaran IPS dengan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *Problem Based Learning (PBL)* dan *Discovery Learning (DL)* yang masih konvensional dalam penyampaian pembelajarannya. Sebagai populasi, kelas ini dianggap sudah memiliki pengetahuan tentang pembelajaran berbasis android, hal ini terlihat dari *quizlet* yang diajukan pada saat *pre-test*. Variabel yang diungkap dalam penelitian ini adalah respon belajar, terhadap aplikasi *quizlet* pembelajaran kepada peserta didik kelas VIII. Selanjutnya desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *The pre-test dan post-test control group design*.

Kata Kunci: Respon Belajar, *Quizlet*, IPS

Pendahuluan

Zaman sekarang tidak lagi disebut dengan istilah abad 21, namun dikenal sebagai era milenia 4.0, dan zaman perkembangan teknologi informasi komunikasi (*information & communication technology*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dan penggunaan media belajar yang lebih berkelas (A. Muhson, 2010: 8). Pergeseran ini menuju dari *outside guided* menjadi *self guided* dan dari *knowledge as possession* menjadi *knowledge as construction*. Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut pula memberikan kontribusi penting dalam memperbarui konsepsi keilmuan yang semula fokus pembelajaran yang hanya sebagai bentuk

penyajian dari berbagai macam jenis ilmu dan pengetahuan menjadi pembelajaran yang berorientasi pada bimbingan dan pengembangan (*learning and development*) agar mampu melakukan eksplorasi keilmuan yang mengarah pada penguasaan keilmuan dalam membentuk masyarakat yang kaya dengan pengetahuan (M. Yazdi, 2012: 10-15). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat dibutuhkan dewasa ini, baik oleh pengajar ataupun peserta didik. Pembelajaran berbasis aplikasi sangat dibutuhkan, namun masih banyak Lembaga Pendidikan apalagi guru-guru yang belum memiliki pengetahuan yang memadai ini, ditambah dengan berbagai persoalan yang berkaitan dengan biaya (*cost*) yang bagi sebagian orang cukup



tinggi.(Prabandari & Sujai, 2018)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tertentu (D. Priyanto, 2009: 92-110). Di sisi lain teknologi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. (ARIANI, 2018) Peningkatan mutu pendidikan pada sekolah merupakan suatu tuntutan. Termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah. Salah satu aspek peningkatan dalam meningkatkan mutu materi pembelajaran IPS termasuk dalam bidang pembelajaran, yang menyangkut pengorganisasian materi, metode, penggunaan media pembelajaran, dan juga evaluasi pendidikan (D. Priyanto, 2009). Pembelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP/MTs), perlu dirancang dengan standard PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) sehingga peserta didik mampu men-curahkan minat dan jiwanya pada aktivitas pembelajaran yang dijalankan.(Rusmania, 2015)

Dari tuntutan kebutuhan dan prestasi pembelajaran, dengan melihat perbandingan di beberapa negara-negara maju, hal tersebut dengan jelas memberikan gambaran bahwa esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik. Sebagaimana dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menggali posisi guru sebagai fasilitator dan pengembangan peserta didik sebagai eksekutor dalam pembelajaran (S. Haryoko, 2012: 19).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009: 11).

Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses

pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru, menjadi satu kebutuhan penting sekaligus sebagai tuntutan di era milenia ini. Bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu pemikiran agar pembelajaran dikembangkan ke berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge* (Eileen Wood, Julie Mueller, Teena Willoughby, Jacqueline Specht & Ted Deyoung, 2005: 183-206). Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

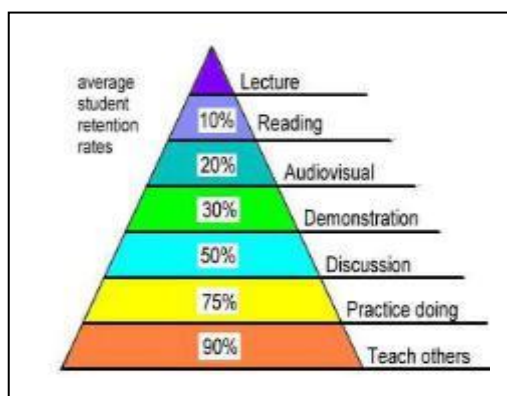
Pada intinya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima, namun pesan ini berbeda dengan pesan-pesan yang diklasifikasikan oleh materi komunikasi lainnya. Komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dengan koridor-koridor berbeda, dengan menggunakan strategi pembelajaran dan akademik, dengan menyertakan pendekatan-pendekatan keilmuan, prosedural, sistematis dan massif, memiliki tujuan baik kelembagaan maupun manajemen Pendidikan (Robert B. Kozma, 2003: 1-14).

Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, Keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai. Dalam kenyataannya retensi peserta didik atau daya tangkap peserta didik sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan guru (W. Purnomo, 2008: 11-14). Peserta didik hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan peserta didik.

Sedangkan apabila aktivitas belajar dilakukan dengan teman sebaya, daya retensi peserta didik mencapai 90%. Sebagaimana yang dipaparkan Ali Muhsan (2010: 1-10), bahwa tingkat perhatian peserta didik yang dimulai dari lecturing (mencari materi pembelajaran), kemudian reading sampai



teach others: 90%, jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi keilmuan antara peserta didik dengan sumber belajar, namun proses pembelajaran yang berlangsung dalam kenyataannya sebagian besar masih berpusat pada pengajar, (*teacher center*). Proses pembelajaran yang ber-kualitas idealnya adalah pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan po-tensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pebelajar (C. Ismaniati, 2010: 9-12).

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran diidentikkan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik sehingga pada akhirnya Lembaga pendidikan akan mampu meng-hasilkan lulusan yang berkualitas.

Penelitian Eyler dan Giles (J. Eyler, 2002: 517-534) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran sangat di-pengaruhi oleh media yang digunakan guru. Terlihat bahwa model pembelajaran yang letaknya paling atas dalam kerucut yang diistilahkan dengan *lecturing*, yakni pembelajaran yang hanya melibatkan symbol-simbol verbal melalui sajian teks adalah pembelajaran yang menghasilkan tingkat abstraksi paling tinggi.

Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang berada pada dasar kerucut, yakni terlibat langsung dengan pengalaman-pengalaman belajar yang memiliki tujuan. Tingkat abstraksi pada model pembelajaran ini sangat rendah sehingga memudahkan

peserta didik dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan baru Ali Muhsan (2010: 1-10).

Adanya keterbatasan yang melekat pada media konvensional, maka sudah saatnya media konvensional ditingkatkan kualitasnya atau bahkan diganti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus interaktif, di antaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (M. Wijaya, 2012: 20-27). Perkembangan media pembelajaran dengan berbasis komputer sekarang ini dalam aplikasinya sudah menggunakan gabungan beberapa media yang disebut sebagai "multimedia" sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik, apalagi didukung dengan penggunaan android dan aplikasi pembelajarannya, maka akan menjadi lebih dinamis.

Berdasarkan pentingnya upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran maka sangatlah diperlukan adanya upaya pengembangan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif berupa model pembelajaran berbasis aplikasi, yaitu pembelajaran dengan menggunakan aspek teknologi seperti android dan aplikasi pembelajaran yang tersupport. Mengambil dan menggunakan sisi baik (positif) dari android akan menjadikannya sebagai media pembelajaran lebih utama untuk dikenalkan kepada peserta didik sejak dini (S.R. Chandrawati, 2010: 8-14).

Metode Penelitian

Variabel yang diungkap dalam penelitian ini adalah respon belajar, yaitu respon peserta didik kelas VIIIK SMP Negeri 1 Sumbergempol terhadap materi ajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *quizlet* media pembelajaran berbasis android. Pemilihan aplikasi *quizlet* dan membandingkannya dengan respon belajar peserta didik dengan hanya menggunakan media konvensional. Selanjutnya desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *The pre-test dan post-test control group design* (P Dugard, & J. Todman, 1995: 23).

Mata pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi berbasis android, yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Kelas VIII pada Semester Ganjil dengan pokok materi



Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN. Kemudian untuk memberikan gambaran yang jelas tentang variabel yang diteliti dalam penelitian dapat di-berikan batasan sebagai berikut:

1. Respon belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media aplikasi quizlet berbasis android adalah respon peserta didik yang diperoleh peserta didik dalam belajar, sehingga indikator pencapaiannya adalah pe-mahaman pertanyaan quiz yang ada pada android, responnya dapat positif atau negatif.
2. Respon belajar peserta didik terhadap aplikasi quizlet, sedangkan tingkat pe-mahaman terhadap materi pembelajar-an yang diajarkan dengan mengguna-kan cara (media) konvensional adalah hasil yang diperoleh peserta didik berup pemahaman struktural pertanya-an, dalam belajar. Kemudian melihat dan membandingkan dengan pem-belajaran menggunakan cara (metode) konvensional.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas VIIIK SMP Negeri 1 Sumbergempol yang berjumlah 35 orang. Jumlah 35 orang ini kemudian dibagi dua kelompok yang diambil melalui teknik random sederhana (simple random sampling). Dengan rincian kelompok A (yang diajar dengan menggunakan media aplikasi quizlet berbasis android) sebanyak 17 orang dan kelompok B (yang diajar dengan menggunakan cara/media quiz konvensional atau *teacher center*) sebanyak 18 orang. Selanjutnya tahap pelaksanaan eksperimen diawali dengan penerapan pola perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran IPS.
4. Dalam pelaksanaannya dibagi atas beberapa tahap yang dilakukan yaitu:
 - (a) Tahap persiapan dengan melakukan observasi di lokasi penelitian (sekolah/kelas VIIIK) setelah mendapat persetujuan dari kepala SMP Negeri 1 Sumbergempol dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII, yang dibagi dalam dua kelompok. Sebelum di-laksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan satuan pembelajaran yang terdiri dari pokok bahasan, indikator, strategi pembelajaran serta alokasi waktu untuk mata pelajaran tiap

pertemu-an memerlukan waktu dan berapa kali pertemuan,

- (b) Tahap pelaksanaan, yakni tahap proses pembelajaran yang di-laksanakan dengan menggunakan aplikasi quizlet berbasis android yang terdiri atas empat tahap ke-giatan yaitu orientasi latihan, umpan balik pertanyaan, dan lanjutan. Masing-masing kegiatan pada point (b) juga dilaksanakan baik untuk kelompok eksperimen maupun kontrol.

Instrumen dikembangkan berdasarkan silabus dan RPP mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII Semester Ganjil, kemudian dijabarkan mulai pokok bahasan sampai sub-pokok bahasan serta indikator-indikator yang akan dicapai. Pola pengembangan tes menggunakan model tes responsif belajar, dimana model soalnya meng-gunakan pola pilhan ganda dengan 5 opsi (pilihan). Untuk menjamin kualitas dan bobot soal, soal tes dikembangkan dengan model soal analisis, namun dapat mencerminkan kemampuan yang kom-prehensif dari peserta didik. Selanjutnya tes awal diberikan sebelum berlangsung proses pembelajaran sedangkan tes akhir diberikan setelah berlangsung proses pembelajaran. Respon positif terhadap peningkatan interaksi hasil belajar peserta didik dihitung dari selisih antara skor akhir dan awal.

Data dianalisis dengan mengguna-kan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik statistik deskriptif di-gunakan untuk mendeskriptifkan skor peserta didik baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata dengan menerap-kan statistik t. untuk keperluan uji hipotesis ini, terlebih dahulu diadakan uji persyaratan analisis yakni: uji normalitas dan uji homogenitas varians. Selanjutnya untuk mengeliminasi kesalahan mate-matis perhitungan dilakukan dengan menggunakan pengolah data *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 17,0 for windows (Widhiarso, W., & UGM, F. P. (2012; 1-14).

Selanjutnya untuk mengeliminasi ancaman validitas internal dan ancaman validitas eksternal, maka dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Proses eksperimen dilakukan tidak ter-lalu lama, yakni sekitar 10 kali per-temuan, hal ini dilakukan untuk mengeliminasi efek pendewasaan,



2. Proses eksperimen dilakukan tidak terlalu dekat (sempit) untuk meng-eliminasi efek testing,
3. Anggota kelompok baik kelompok eksperimen (media audio-visual) mau-pun kelompok kontrol (metode konvensional) dipilih secara random agar tidak terjadi "penggiringan" kelompok eksperimen adalah ke-lompok mampu atau sebaliknya, dan
4. Jumlah mahasiswa didik yang ada semuanya dimasukkan dalam ke-lompok eksperimen atau kelompok kontrol, untuk menghindari kelompok yang hilang (mortalitas).

Penelitian pada proses pembelajaran ini, secara umum merupakan sebuah upaya mencermati proses pembelajaran yang berjalan, hasil belajar indikatornya tidak hanya dari satu variabel prestasi belajar, namun multi variabel termasuk respon peserta didik dan interaksi pembelajaran yang bertumpu pada media belajar. Oleh karena itu, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (R. Susilana, & C. Riyana, 2008: 2-11). Dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan secara metodologis dan perlunya penyesuaian tindakan agar pengambilan data dapat dilakukan secara persuasif dan kredibel serta kompeten dan komparatif, adalah sebagai berikut yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat disesuaikan dengan standar kurikulum (K13);
2. Proses pembelajaran jelas dan menarik;
3. Proses pembelajaran interaktif;
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga, berapa jam dan berapa kali per-temuan;
5. Mencermati respon belajar peserta didik;
6. Fleksibilitas penggunaan media;
7. melihat sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar; dan
8. Perubahan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hasil Penelitian

Hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi quizlet sebagai media pembelajaran berbasis android lebih baik dibanding dengan pembelajaran melalui cara dan pendekatan konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu ada perubahan paradigma dalam proses pengajaran dan

pembelajaran kepada peserta didik dengan memperhatikan faktor interaksi belajar.

Faktor kejenuhan merupakan salah satu faktor yang tidak terprediksi (*unpredict-able factor*) yang berada di level bawah indikator pencapaian atau peningkatan hasil belajar. Kejenuhan ini dapat bermula dari peserta didik kemudian merambat kepada guru, atau sebaliknya, tergantung mana yang dominan. Secara berantai memberikan efek pada perkembangan pengajaran kurang begitu diperhatikan, sebagaimana yang dilakukan Fauziyah di Sleman (N. Fauziyah, 2013: 99-108).

Pola pengajaran konvensional justru masih sangat dominan dikalangan peserta didik dengan mempertimbangkan berbagai kendala, termasuk jaringan dan data internet. Di samping itu temuan penelitian ini menunjukkan bahwa variasi model pengajaran, khususnya yang melibatkan aplikasi media berbasis android sangat cocok untuk model pengajaran interaktif di kelas, seperti penggunaan aplikasi quizlet kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol, dikarenakan materi quizlet ini bukan hanya berupa jenis pertanyaan atau pernyataan, akan tetapi dapat berupa analisis narasi bergambar dan video bergerak, yang merupakan peristiwa dan kejadian nyata dan faktual, yang tingkat kesuaranya dirancang secara bertahap, diujikan, diimplementasikan dan dikembangkan secara terus menerus. Peserta didik tidak hanya di bawah ke dalam dunia yang mendekati kenyataan, akan tetapi ke arah progresitas keilmuan yang sesuai dengan kenyataan dalam kehidupannya

Pembahasan

Seperti telah disebutkan di atas bahwa kelompok eksperimen ditetapkan sebanyak 17 orang peserta didik (media aplikasi berbasis android) dan kelompok kontrol sebanyak 18 orang peserta didik (konvensional method). Selanjutnya yang dianalisis masing-masing diambil 12 responden untuk tiap-tiap kelompok. Pengambilan dari 17 menjadi 12 maupun dari 18 menjadi 12 diambil secara acak (random). Hasil pre-test, post-test maupun gain skor untuk tiap-tiap kelompok (konvensional maupun quizlet berbasis aplikasi android) dapat diilustrasikan seperti pada tabel di bawah:



Tabel: Data Skor Pre-Test dan Post-Test

No.	KD	Kelompok Control/ Konvensional			No.	Kelompok Eksperimen /Audio- Visual		
		Pre-Test	Post-Test	Gain Skor		Pre-Test	Post-Test	Gain Skor
1	hs	70	80	10	1	72.5	86.5	20
2	lr	67.5	72.5	5	2	65	80	15
3	dr	60	80	20	3	70	80	10
4	mr	70	80	10	4	67.5	82.5	15
5	al	73	80	7	5	72	90	18
6	ik	65.5	77.5	12	6	75	82.0	12
7	rh	75	85	10	7	72.5	92.5	15
8	sk	65	70	5	8	65	85	20
9	al	70	75	5	9	85	90	15
10	ni	77	85	8	10	85	90	15
11	fr	71	80	9	11	62.5	82.5	20
12	ns	65	75	10	12	75	95	20
Rata-Rata (R)		69.08	78.33	11.29	(R)	89.33	86.00	16.25

Dari perhitungan statistik deskriptif untuk masing-masing gain skor diperoleh data varians untuk kelompok eksperimen (quizlet aplikasi) diperoleh 16,93, sedang-kan untuk varians untuk kelompok kontrol (konvensional) diperoleh 11,29. Data ini selanjutnya diuji, apakah dua kelompok tersebut homogen atau heterogen, maka perlu dilakukan perhitungan dengan formula “Test homogenitas varians”, yang dalam perhitungannya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Dengan demikian untuk menetapkan apa-kah variansnya homogen atau heterogen hasil F dihitung dikonsultasikan dengan F tabel. Apabila F hitung lebih kecil di-banding F tabel maka distribusinya homogen. Dalam perhitungan F hitung < F tabel (1,0,49<2,0,82). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data yang akan dianalisis adalah homogen.

Setelah dilakukan pengujian persyaratan analisis, dan ternyata distribusi datanya normal maka dilanjutkan dengan analisis data dengan menggunakan uji-t, dengan memperbandingkan gain skor antara kelompok eksperimen (quizlet aplikasi) dan kelompok kontrol (konvensi-onal).

Tampilan dari hasil analisis menggunakan SPSS versi 17.0 diperoleh: a) rata-rata gain skor kelompok eksperimen = 16,25; b) rata-rata Gain skor kelompok kontrol = 11,29; c) Variansi gain skor kelompok. Kemudian eksperimen $S1^2 = 16,93$, dan d)

Variansi gain skor kelompok control $S2^2 = 11,29$.

Selanjutnya untuk memaknai perbandingan tersebut t hitung dibanding-kan dengan t tabel dengan $dk = n1 + n2 - 2 = 12+12-2= 22$. T tabel = 2,017. jadi, t hitung > t table = 8,046 > 2,017. Dengan demikian t hitung H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan kata lain terdapat per-bedaan yang signifikan kelompok peserta didik yang di ajar dengan media pem-belajaran quizlet aplikasi berbasis android dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diajar dengan pendekatan konvensional, atau lebih tegasnya peserta didik yang diajar audio visual lebih baik hasil belajarnya dibanding peserta didik yang diajar dengan pendekatan konvensi-onal.

Berikut beberapa kesimpulan serat yang dapat diuraikan dalam penelitian pembelajaran ini, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media tekbnologi informasi android dapat lebih dikembangkan penggunaanya, yaitu se-bagai berikut:

1. Media beraplikasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak men-jadi lebih konkret;
2. Media beraplikasi juga dapat meng-atasi kendala keterbatasan ruang dan waktu;
3. Media beraplikasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia;
4. Media beraplikasi dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas;
5. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri peserta didik;
6. Media beraplikasi mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalis-me. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya;
7. Media beraplikasi membangkitkan motivasi, sehingga dapat mem-perbesar perhatian individual peserta didik untuk seluruh anggota ke-lompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton;
8. Media beraplikasi memfungsikan seluruh indera peserta didik, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya;
9. Media beraplikasi mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar



- diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran;
10. Media beraplikasi meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar peserta didik dengan lingkungannya;
 11. Media beraplikasi memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap peserta didik akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing peserta didik.
 12. Media beraplikasi menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

Kesimpulan

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi-eksperimen yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL) yang masih konvensional dalam penyampaian pembelajarannya serta penggunaan aplikasi quizlet berbasis android aplikasi belajar pada peserta didik kelas VIIIK dengan materi ajar mata pelajaran IPS, pendekatan yang digunakan adalah komparasi implikatif terhadap respon belajar peserta didik, yang terbagi pada 2 kelompok, A (terdiri 17 peserta didik), kelompok A menggunakan metode konvensional dan B (terdiri 18 peserta didik), menggunakan media quizlet aplikasi pembelajaran berbasis android

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Respon belajar peserta didik kelas VIIIK dengan materi ajar mata pelajaran IPS, untuk kelompok A dengan menggunakan metode/cara konvensional (kelompok kontrol) menunjukkan rata-rata pre-test. Sehingga diperoleh Efektivitas Pemanfaatan Media adalah: 9 = 69,08, post-test = 78,33, dan rata-rata gain skor = 11,29.
2. Sedangkan respon belajar peserta didik kelas VIIIK dengan materi ajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan media aplikasi quizlet (kelompok eksperimen) menunjukkan rata-rata pre-test = 89,33, post-test = 86,00, dan rata-rata gain skor = 16,25. 2.

3. Respon belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan quizlet sebagai media belajar berbasis aplikasi android, memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibanding dengan peserta didik yang diajar menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil post-test antara kelompok eksperimen (quizlet aplikasi) = 86,00, dan kelompok kontrol (konvensional) = 78,33, dengan hasil pre-test kedua kelompok tersebut hampir sama. Apabila diperhitungkan skor pre-test, dengan membandingkan gain skor juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara gain skor kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, dimana menunjukkan nilai t hitung = 8,46, dengan t tabel = 2,07, sehingga t hitung > t tabel pada signifikansi 5 %.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diambil kesimpulan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru di SMP Negeri 1 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung, dan guru-guru pada umumnya disarankan dapat memulai menggunakan model pembelajaran quizlet aplikasi berbasis android yang ternyata dapat lebih meningkatkan gairah belajar mahasiswa didik, dan pada gilirannya akan dapat meningkatkan respon belajar yang nantinya mengarah kepada peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi instansi-instansi (lembaga) pendidikan, utamanya pemerintah yang berhak dan bertanggung jawab atas kemajuan dan perkembangan Pendidikan, serta para pemerhati pendidikan termasuk Perguruan Tinggi sudah saatnya mengembangkan atau membuat regulasi perkuliahan yang mewajibkan para dosen dalam penggunaan media audio visual dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Memperkaya proses pembelajaran dengan banyak menggunakan teknologi pembelajaran. Memperkaya model pembelajaran dengan mengoptimalkan teknologi di dunia pendidikan pada umumnya dan domain pembelajaran pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- ARIANI, A. T. (2018). Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran



- Berbasis Web Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dengan Pendekatan Konstektual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(2), 46–61.
- Prabandari, R., & Sujai, I. S. (2018). DAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA SMPN 2 NGUNUT Abstrak. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(1), 47–53. Retrieved from <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/411/339>
- Rusmania, N. (2015). A Study on Students' Learning Interest in Blended Learning Method Through Edmodo to the Students of English Department at Nusantara PGRI Kediri University. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(19), 1–13.
<https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaat-an E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8, (2).
- Dugard, P., & Todman, J. (1995). Analysis of pre-test-post-test control group designs in educational research. *Educational Psychology*, 15(2).
- Eileen Wood, Julie Mueller, Teena Willoughby, Jacqueline Specht & Ted Deyoung (2005) Teachers' Perceptions: barriers and supports to using technology in the classroom, *Education, Communication & Information*, 5:2,, DOI: [10.1080/14636310500186214](https://doi.org/10.1080/14636310500186214)
- Eyler, J. (2002). Reflection: Linking service and learning Linking students and communities. *Journal of social issues*, 58(3).
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Ismaniati, C. (2010). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Insania*, 14(1).
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Widhiarso, W., & UGM, F. P. (2012). Tanya jawab tentang uji normalitas. *Fakultas Psikologi UGM (diakses pada 7 Desember 2016)*.
- Wijaya, M. (2012). Pengembangan model pembelajaran e-learning berbasis web dengan prinsip e-Pedagogy dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 11(19).
- Yazdi, M. (2012). E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. In *FORISTEK: Forum Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* (Vol. 2, No. 1).