

Efektivitas Penggunaan M-Learning Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial

Ai Faridawaty

Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Institut Pendidikan Indonesia
(Diterima 15-10-2021; Disetujui 21-11-2021)
20862002@institutpendidikan.ac.id

Abstract

The aim of this study was to reveal the effectiveness of using m-learning in social science learning, especially about social interaction. The researcher used a quantitative research design in this research. The participants of this study were 30 students of SMPN 1 Wanaraja. The research instruments in this study were pre-test and post-test. The researcher utilized SPSS as the data analysis application. The result of this study showed that the use of m-learning in social science learning, especially in social interaction was effective.

Keywords: M-learning, social interaction

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS khususnya tentang interaksi sosial. Peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif dalam penelitian ini. Partisipan dari penelitian ini adalah 30 siswa SMPN 1 Wanaraja. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Peneliti menggunakan SPSS sebagai aplikasi analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS khususnya dalam interaksi sosial sudah efektif.

Kata kunci: M-learning, interaksi sosial

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu untuk berkomunikasi dengan individu lain untuk menunjang kelangsungan hidupnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan beberapa ahli diantaranya pertama, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial (Pebriana, 2017). Kedua, interaksi sosial merupakan tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial (Weber dalam Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018). Ketiga, interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Soekanto dalam Purbasari & Suharno, 2019). Interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti urutan anak dalam keluarga, kepribadian anak jumlah keluarga, perlakuan keluarga terhadap anak, harapan orang tua terhadap anak, interaksi dengan teman sebaya, hubungan dengan orang dewasa di luar rumah, dan kemampuan untuk diterima dalam kelompok (Hurlock dalam Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018). Syarat terjadi interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto dalam Awalia, 2016). Ciri-ciri interaksi sosial diantaranya imitasi atau tindakan untuk meniru orang lain, sugesti atau tindakan memberikan pandangan dari diri seseorang yang diterima oleh orang lain, identifikasi atau tindakan untuk menjadi sama dengan orang lain, dan simpati atau tindakan memahami individu lain (Gerungan dalam Awalia, 2016). Interaksi sosial merupakan salah satu prinsip yang diterapkan dalam kurikulum pembelajaran dimana siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan para siswa lainnya, guru, kepala sekolah, dan warga sekolah lainnya. Dalam hal ini, topik mengenai interaksi sosial juga dipelajari oleh siswa kelas VII dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan kepada silabus, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPS, dan buku sekolah elektronik yang diterbitkan oleh Kemendikbud pada tahun 2013.

Pada era pandemi Covid-19 sekarang, kegiatan pembelajaran menjadi sepenuhnya dialihkan menjadi kegiatan pembelajaran berbasis dalam jaringan atau daring dimana guru dan para siswa tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah, akan tetapi guru dan para siswa

melaksanakan kegiatan pembelajaran sepenuhnya di rumah dengan berbantuan berbagai teknologi pembelajaran yang dapat diakses dan dimanfaatkan. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran daring tersebut memiliki banyak hambatan diantaranya, tidak semua siswa memiliki fasilitas perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau *smart phone* untuk mengikuti proses pembelajaran, jaringan internet yang tidak stabil, kuota internet dari pemerintah yang dibatasi, dan suasana pembelajaran yang membosankan karena siswa hanya diberikan penjelasan dan diberikan tugas mandiri setiap harinya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka para guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai teknologi untuk digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu teknologi yang paling mudah digunakan dan mayoritas dimiliki oleh banyak siswa adalah *smart phone*. Penggunaan *smart phone* dalam kegiatan pembelajaran siswa SMP sangat efektif karena mudah dioperasikan, dapat dibuka secara berulang-ulang, dan dapat dibuka tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan beberapa ahli yaitu pertama, *mobile learning* (m-learning) adalah pengembangan dari *E-Learning* yang mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (Personal Digital Assistant), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu (Setyantoko, 2016). Kedua, *mobile learning* menyediakan materi pelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan tampilan yang menarik (Fatmawati dalam Setyadi, 2017). Ketiga, menurut O'Malley dalam Setyantoko (2016) menyatakan Mobile Learning berbasis android sebagai media pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* atau m-learning merupakan teknologi terbaru dalam bidang pendidikan yang mengintegrasikan pemanfaatan *smartphone* dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi dalam jaringan tanpa tatap muka dan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Beberapa kelebihan penggunaan m-learning dalam kegiatan pembelajaran menurut Atlewell dalam Rahayu (2017) diantaranya:

1. Membantu peserta didik meningkatkan kemampuannya.
2. Memperkuat pembelajaran individual atau kolaboratif.
3. Membantu peserta didik mengidentifikasi area dimana peserta didik membutuhkan bimbingan dan dukungan.
4. Membantu menjembatani jarak antara perangkat keras mobile seperti telepon genggam dan teknologi komunikasi dan informasi.
5. Membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran dan mengatur tingkat ketertarikan mereka.
6. Membantu peserta didik untuk tetap terfokus pada periode yang lama.
7. Membantu meningkatkan apresiasi diri pada peserta didik.
8. Membantu meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik.

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan interaksi sosial dan penggunaan m-learning. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hamzah, Muflih, dan Puniawan (2017) dengan judul "Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smart phone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Tingkat ketergantungan pada remaja (p value 0,004) dan tingkat ketergantungan *smartphone* berhubungan signifikan dengan interaksi sosial pada remaja (p value 0,000; OR 2,838). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan signifikan antara penggunaan *smart phone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan

Sleman Yogyakarta. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Purbasari dan Suharno (2019) dengan judul “Interaksi Sosial Etnis Cina-Jawa Kota Surakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan skema interaksi sosial etnis Cina dan Jawa di Kota Surakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, skema interaksi sosial etnis Cina-Jawa di Kota Surakarta terbagi ke dalam beberapa bidang yaitu bahasa, pendidikan, ekonomi, agama, komunitas, aktivitas, kesenian, pernikahan, dan kebudayaan. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Aripin (2018) dengan judul “Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. Seiring dengan perkembangan jaman, teknik dan metode pembelajaran pun telah bergeser dari pola tradisional yang bersifat *teacher center* ke pembelajaran berbasis teknologi yang menempatkan siswa sebagai pembelajaran utama (*student center*). Era pembelajaran mobile yang berbasis pada penggunaan internet sebagai sarana belajar telah memberikan peran yang lebih besar pada guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Guru biologi pada tingkat dasar dan menengah harus mampu membuat dan mengembangkan konten pembelajaran yang bersifat mobile karena untuk saat ini media seperti itulah yang diminati dan banyak digunakan siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Perangkat mobile learning dapat guru kembangkan dengan mengikuti model *drill and practice*, model simulasi, model tutorial, dan model games. Perangkat *software* yang dapat digunakan dalam membuat pembelajaran berbasis mobile learning seperti *Web Exe*, *Adobe Air*, *Adobe Flash*, *app inventor*, *Mit App inventor*, *RPG Maker*, dan *Appsgeyser*. Pada artikel ini dijelaskan tentang konsep tentang mobile learning juga uraian singkat cara membuat media mobile learning pada pembelajaran biologi. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Purnama, Sesunan, dan Ertikanto (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* sebagai suplemen pembelajaran fisika pada materi Usaha dan Energi yang tervalidasi dan mendeskripsikan kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan, serta keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan menurut Suyanto dan Sartinem dengan tahapan analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, identifikasi spesifikasi produk, pengembangan produk, uji internal, uji eksternal, produksi. Berdasarkan hasil uji ahli materi dan uji ahli desain, produk dinyatakan valid serta kualitas media pembelajaran yang menarik, sangat mudah, sangat bermanfaat, dan efektif. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini akan membahas mengenai efektifitas penggunaan m-learning dalam pembelajaran interaksi sosial sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tentang interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP.

METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial di kelas VII SMP. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah 1. Apakah penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial di kelas VII SMP efektif? Kemudian, di bawah ini merupakan hipotesis penelitian dari penelitian ini:

H_0 : Penggunaan m-learning tidak efektif dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP.

H_1 : Penggunaan m-learning efektif dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP.

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini karena penelitian ini memiliki masalah untuk diteliti, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis penelitian, dan data penelitian dalam bentuk angka. Karakteristik penelitian ini sesuai dengan karakter metode penelitian kuantitatif menurut Creswell (2012) yaitu adanya masalah penelitian, adanya tujuan penelitian, adanya pertanyaan penelitian, adanya hipotesis penelitian, dan adanya data penelitian dalam bentuk numerik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental dengan jenis pre-eksperimental karena partisipan dalam penelitian sebanyak 30 siswa kelas VII SMPN 1 Wanaraja Garut, Jawa Barat. Pernyataan tersebut sesuai dengan Cohen, Manion, dan Morrison (2007) yang menyatakan bahwa penelitian pre-eksperimental adalah penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen pada latar penelitian yang sesungguhnya. Kemudian, menurut Creswell (2012), jumlah

partisipan penelitian kuantitatif memiliki jumlah minimum yaitu 30 orang. Maka dari itu, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif pre-eksperimental. Peneliti mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan pre-test dan post-test dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian, hasil penelitian tersebut diolah secara statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS. Di bawah ini merupakan penjelasan mengenai hasil penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial di kelas VII SMPN 1 Wanaraja terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut dibuktikan dengan beberapa hal diantaranya pertama, hasil pre-test dan post-test seperti dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pre-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Score	30	60	90	76.00	8.944
Valid N (listwise)	30				

Tabel 2. Hasil Post-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Score	30	70	100	83.00	9.154
Valid N (listwise)	30				

Dari tabel di atas, diperoleh hasil yaitu skor minimum pre-test adalah 60 dan skor maksimum pre-test adalah 90 dimana skor-skor tersebut mengalami peningkatan dalam post-test dimana skor minimum post-test adalah 70 dan skor maksimum post-test adalah 100. Kedua, hasil dari uji Wilcoxon untuk menguji hipotesis penelitian dengan hasil di bawah ini:

Gambar 1. Hasil Uji Wilcoxon

	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The median of differences between Pre-Test Score and Post-Test Score equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	.000	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

Dari hasil uji Wilcoxon tersebut, diperoleh bahwa nilai Sig yang didapat yaitu 0,000 yang lebih kecil dari nilai alfa 0,05. Maka, H_0 ditolak. Oleh karena itu, penggunaan m-learning terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial. Ketiga, hasil dari uji gain ternormalisasi dengan hasil 0,292 yang diinterpretasikan bahwa terdapat peningkatan yang rendah dari hasil pre-test ke dalam hasil post-test. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang rendah terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial setelah pembelajaran dengan menggunakan m-learning. Akan tetapi, penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan diantaranya tidak adanya kelompok pembandingan dalam penelitian untuk membuktikan keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis tutorial dalam meningkatkan *reading skill* siswa kelas VIII MTs. Nuuruzamzam, teknik pengambilan sampel yang menggunakan *non-probability sampling technique* karena partisipan penelitian yang tersedia di sekolah hanya 30 orang sebagai satu kelompok kelas, dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat tinggi yang menyebabkan hasil penelitian ini hanya memiliki peningkatan yang rendah dalam *reading skill* siswa kelas VIII MTs. Nuuruzamzam setelah pembelajaran *reading skill* dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis tutorial.

SIMPULAN

Penggunaan m-learning dalam pembelajaran IPS tentang interaksi sosial terbukti efektif karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Wanaraja. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan penelitian lanjutan berkaitan dengan teknologi pembelajaran, m-learning, dan interaksi sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga, rekan-rekan seperjuangan di magister Teknologi Pendidikan Institut Pendidikan Indonesia angkatan 17, rekan-rekan guru di SMPN 1 Wanaraja Garut, dan seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Education*, 1-9.
- Awalia, H. R. (2016). Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan . *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1-16.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. London: Routledge.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, Muflih, & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 12-18.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-11.
- Purbasari, V. A., & Suharno. (2019). Interaksi Sosial Etnis Cina-Jawa Kota Surakarta. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 1-9.
- Purnama, R. B., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1-9.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 87-92.
- Setyantoko, M. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Witarsa, R., Hadi, R. S., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK*, 9-20.