

PENGARUH APLIKASI *BRAINLY* TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS XI SMK NEGERI 4 PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

Orbit Thomas¹⁾, Melinda Thomassoyan²⁾, Krisnayadi Toendan³⁾

Teknologi Pendidikan, Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Palangka Raya

ABSTRAK

Seiring berkembangnya jaman, buku tidak lagi menjadi salah satu sumber dan media belajar. Tetapi dengan kecanggihan teknologi tersebut peserta didik juga bisa mengakses aplikasi atau media web pembelajaran seperti media web atau aplikasi *Brainly*. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Aplikasi *Brainly* Terhadap Minat Belajar Kelas XI SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023 dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Aplikasi *Brainly* Terhadap Minat Belajar Kelas XI SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis merasa sangat tertarik untuk mengambil judul "Pengaruh Aplikasi *Brainly* Terhadap Minat Belajar Kelas XI SMKN 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023"

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas XI Multimedia 1 dengan jumlah 31 orang, XI Multimedia 2 dengan jumlah 31 orang dan XI Multimedia 3 dengan jumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data uji regresi sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Terdapat pengaruh antara aplikasi *brainly* terhadap minat belajar di SMK Negeri 4 Palangkaraya tahun ajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil perhitungan data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil thitung $> t_{tabel}$ ($2,935 > 1,987$) dengan signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$. Kemudian berdasarkan nilai rhitung $> r_{tabel}$ diperoleh sebesar ($0,303 > 0,210$). (2) Berdasarkan nilai koefisien determinasi sebesar sebesar 9,2% yang tingkat pengaruhnya sangat lemah terhadap minat belajar. Sedangkan sisanya sebesar 90,8% ($100-9,2\%$) terdapat di faktor lain atau variabel lain yang mempengaruhi minat belajar selain dari aplikasi *brainly*.

Kata Kunci : Aplikasi *Brainly*, Minat Belajar

ABSTRACT

Along with the development of the era, books are no longer a source and medium of learning. But with this technological sophistication, students can also access learning applications or web media such as web media or the *Brainly* application. The purpose of this research is to find out the effect of the *Brainly* application on learning interest of class XI at SMK Negeri 4 Palangka Raya in the 2022/2023 academic year and to find out how much influence the *brainly* application has on learning interest of class XI at SMK Negeri 4 Palangka Raya in the 2022/2023 academic year. Based on this explanation, the writer feels very interested in taking the title "The Effect of *Brainly* Applications on Learning Interests in Class XI SMKN 4 Palangka Raya Academic Year 2022/2023"

In this study the authors used quantitative research with a descriptive approach, with the subjects in this study being students of Class XI Multimedia 1 with a total of 31 people, XI Multimedia 2 with a total of 31 people and XI Multimedia 3 with a total of 25 people. This study uses data collection tools in the form of questionnaires and documentation. The data analysis technique uses a simple regression test data analysis.

The results of this study indicate that: (1) There is an influence between the *brainly* application on interest in learning at SMK Negeri 4 Palangkaraya in the 2022/2023 academic year. This can be proven from the results of data calculations that have been carried out by researchers, the results obtained are $t_{count} > t_{table}$ ($2.935 > 1.987$) with a significance of $0.004 < 0.05$. Then based on the value of $r_{count} > r_{table}$ it is obtained by ($0.303 > 0.210$). (2) Based on the coefficient of determination of 9.2%, the level of influence is very weak on interest in learning. While the remaining 90.8% ($100-9.2\%$) is found in other factors or other variables that affect interest in learning apart from the *brainly* application.

Keywords: Brainly Application, Interest in Learning

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan global dan menyiapkan masa depan bangsa. Pendidikan merupakan hak seluruh masyarakat Indonesia, hal ini dipertegas dalam pasal 31 ayat 1 UUD 1945 “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Dari landasan Yuridis negara Indonesia tersebut sudah jelas bahwa wajib hukumnya untuk memprioritaskan pendidikan dalam kemajuan negara Indonesia. Dalam proses belajar banyak faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, salah satunya merupakan faktor dari minat belajar peserta didik yang mendasari siswa melakukan kegiatan belajar. Minat belajar peserta didik timbul karena rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada rasa terpaksa dan diarahkan oleh seseorang. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut..

Dengan adanya keberadaan media aplikasi dalam pendidikan saat ini banyak orang menggunakannya sebagai alternatif yang efisien dalam memperoleh akses informasi sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik. Perbedaan yang menonjol dari media baru itu sendiri terdapat pada penyajian informasi yang cepat. Media dan alat yang populer dan sering digunakan dikalangan pendidik dan peserta didik adalah buku, baik itu buku paket ataupun LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai sumber pembelajaran. Saat ini pendidikan sangatlah penting karena pendidikan kita akan jadi lebih maju daripada zaman yang sebelumnya. Dimana zaman sekarang dinamakan era revolusi 4.0 dimana seluruh aspek kehidupan manusia sudah beralih dengan menggunakan teknologi, bahkan pabrik pabrik sudah lebih banyak menggunakan teknologi jika dibandingkan menggunakan tenaga manusia, sehingga sumber daya manusia sudah hampir punah karena tergantikan oleh kecanggihan teknologi yang lebih efektif dan efisien. Begitu juga keberadaan buku sebagai alat, media dan juga sumber pembelajaran sudah mulai tergantikan eksistensinya dengan teknologi. Adapun teknologi dalam pembelajaran memiliki 3 fungsi yakni *Technology for doing*, *technology for practicing skills*, dan *technology for developing conceptual understanding* (Putrawangsa, 2018). Salah satu teknologi yang ramai dikalangan peserta didik saat ini karena seringnya digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran adalah aplikasi dan website Brainly. Aplikasi Brainly ini adalah sebuah platform media sosial berbasis pendidikan yang menghubungkan pengguna satu dengan pengguna lainnya dengan hanya memanfaatkan internet. Melihat banyaknya peserta didik yang menggunakan aplikasi Brainly untuk membantu dalam pemahaman pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan SMK Negeri 4 Palangka Raya, prasarana serta fasilitas dapat menunjang untuk memanfaatkan media pembelajaran, namun terdapat beberapa permasalahan diantaranya peserta didik kurang dalam penguasaan dan pemahaman aplikasi pembelajaran terkhususnya penggunaan aplikasi Brainly yang benar dan tepat dalam proses pembelajaran kelas XI Desain Grafis Percetakan semester 1. Dalam penggunaan aplikasi Brainly sebagian peserta didik menjadi pasif pada saat pembelajaran berlangsung karena peserta didik hanya berfokus pada jawaban yang tersaji tanpa mencari informasi lebih dan alasan yang melatarbelakanginya sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan secara langsung yang mungkin dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Untuk itu perlunya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik agar menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menarik minat belajar peserta didik di kelas.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis merasa sangat tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Aplikasi Brainly Terhadap Minat Belajar Kelas XI SMKN 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh apa saja yang

dialami peserta didik dalam penggunaan aplikasi Brainly, karena sangat mudah diakses dan menyediakan jawaban secara langsung dengan tidak memanfaatkan media dan sumber lain sebagai bahan pembelajaran serta kurangnya minat peserta didik untuk mendalami materi yang telah diberikan oleh guru.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Multimedia 1, XI Multimedia 2 dan kelas XI Multimedia 3 yang terdiri dari 54 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan

Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini, peneliti menggunakan 2 teknik yaitu :

Kuesioner

Kuesioner (angket/skala) adalah daftar pernyataan-pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variable penelitian yang diberikan kepada responden. Kuesioner biasanya digunakan untuk mengukur persepsi, sikap dan perilaku.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengambil hal yang penting seperti gambar, foto atau benda-benda lainnya untuk kebutuhan penelitian. Menurut Dr. Widodo (2017:74) "Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan penelitian dan kebutuhan penelitian".

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara aplikasi brainly terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 4 Palangkaraya tahun ajaran 2022/2023. Dalam hasil pengolahan data terkait pengaruh aplikasi brainly terhadap minat belajar kelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2022/2023. Diperoleh persamaan regresi $Y = 51,476 + 0,415 X$, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi brainly berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 4 Palangkaraya Tahun Ajaran 2022/2023. Seperti teori pendukung penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin (2019) pada hasil analisis persamaan regresi yaitu $Y = 15,954 + 0,355X$, artinya ada pengaruh yang signifikan antara Role Playing terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo. Uji regresi dilakukan penulis dengan metode analisis regresi linier sederhana, yaitu, sebagaimana dipaparkan Priyatno (2008:66), dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui arah hubungan antara kedua variabel. Kedua variabel tersebut berkaitan dengan aplikasi brainly (variabel X) dengan minat belajar siswa (variabel Y).

Untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai pengaruh yang linier atau tidak maka tahap selanjutnya akan dilakukan uji linieritas. Adapun uji linearitas, menurut Priyatno (2008:36), bertujuan untuk mengetahui apakah suatu variabel X dan Y memiliki hubungan yang linier atau tidak secara signifikansi. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dikatakan linier apabila nilai Sig Deviation from Linearity > 0.05 . Hasil uji linieritas dalam penelitian ini nilai sig (Linearity) sebesar $0,105 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel Pengaruh Aplikasi Brainly (X) dengan Minat Belajar (Y).

Menurut Priyatno (2008:28), uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa signifikansi pada variabel aplikasi brainly memiliki nilai $0,065 > 0,05$ dan minat belajar $0,68 > 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai pada baris Asymp.Sig. (2-tailed) lebih dari

5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel di penelitian ini berdistribusi normal.

Uji koefisien determinasi pada regresi linear sederhana diketahui nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar 0,092. Maka dari itu variabel aplikasi brainly memiliki kontribusi terhadap minat belajar sebesar 9,2% yang tingkat pengaruhnya sangat lemah terhadap minat belajar. Sedangkan sisanya sebesar 90,8% (100-9,2%) terdapat pada faktor lain yang mempengaruhi minat belajar selain dari aplikasi brainly. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan brainly pada minat belajar memiliki tingkat kontribusi yang sangat lemah terhadap minat belajar siswa. Maka penulis merekomendasikan beberapa aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran siswa diantaranya Kahoot atau Edmodo yang menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara Aplikasi Brainly terhadap Minat Belajar Kelas X SMK Negeri 4 Palangka Raya pada tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan data yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil thitung sebesar 2,935 > ttabel 1,987 dengan signifikansi sebesar 0,004 < 0,05. Kemudian berdasarkan nilai maka rhitung > rtabel (0,303 > 0,210).

R Square adalah 0,092. Maka dari itu variabel aplikasi brainly memiliki kontribusi terhadap minat belajar sebesar 9,2% yang tingkat pengaruhnya sangat lemah terhadap minat belajar. Sedangkan sisanya sebesar 90,8% (100-9,2%) terdapat di faktor lain atau varibel lain yang mempengaruhi minat belajar selain dari aplikasi brainly.

Berdasarkan nilai koefisien derminasi sebesar 0,092, yang artinya variabel aplikasi brainly (X) memiliki kontribusi terhadap variabel minat belajar (Y) sebesar 9,2%, tetapi tingkat pengaruhnya sangat lemah terhadap minat belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan brainly pada minat belajar memiliki tingkat kontribusi yang sangat lemah terhadap minat belajar siswa. Maka penulis merekomendasikan beberapa aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran siswa diantaranya Kahoot atau Edmodo yang menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin. 2019. *Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal of Islamic Education* Vol.2
- Priyanto, Dwi, 2008, *Menghadiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Yogyakarta : Mediakom
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. 2018. *Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0*. Jurnal Tatsqif, 16(1), 42-54
- Widodo.2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada