

Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi AppyPie Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Dasar Komputer (Studi Kasus SMPN 1 Ciawigebang)

Siti Ulfahul Hasanah¹, Ahmad Fajri Lutfi²

¹ Siti Ulfahul Hasanah (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

² Ahmad Fajri Lutfi (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

e-mail: 171223025@mhs.upmk.ac.id

e-mail : ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

Abstrak

Siti Ulfahul Hasanah (171223025), Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi AppyPie Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Dasar Komputer (Studi Kasus SMPN 1 Ciawigebang). Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi AppyPie terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang. (2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII A setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi AppyPie berbasis android pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang. Responden penelitian ini adalah siswa kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang, Dilaksanakan pada bulan April-Juni 2021. Menggunakan metode penelitian kuantitatif *Research and Development* (R&D) dan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi kelas VII berjumlah 324 siswa, dengan teknik kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen yaitu kelas VII A berjumlah 36 siswa dan kelas kontrol berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes hasil belajar siswa, angket para ahli dan respon siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis rumus t, menggunakan excel. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android mendapat nilai rata rata 84 sedangkan kelas yang menggunakan Google Classroom 82. Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak, sehingga dapat dikatakan hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android lebih tinggi dibanding menggunakan Google Classroom.

Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi AppyPie, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Siti Ulfahul Hasanah (171223025), Implementation of Learning Media Using the Android-Based AppyPie Application to Improve Student Learning Outcomes on Basic Computer Operation Materials (Case Study of SMPN 1 Ciawigebang). Information and Communication Technology Education Study Program (PTIK) 2021. This study aims to: (1) determine the application of learning media using the AppyPie application to student learning outcomes in basic computer operations at SMPN 1 Ciawigebang. (2) Knowing the learning outcomes of class VII A students after using the Android-based AppyPie application learning media on basic computer operations at SMPN 1 Ciawigebang. The respondents of this study were students of class VII A at SMPN 1 Ciawigebang, held in April-June 2021. Using quantitative research and development (R&D) research methods and pretest-posttest control group design. The population of class VII is 324 students, with experimental class and control class techniques. The experimental class, namely class VII A, amounted to 36 students and the

control class consisted of 36 students. Data collection techniques in this study used student learning outcomes tests, expert questionnaires and student responses. The analysis technique used is the normality test, homogeneity test, and the t formula hypothesis test, using excel. Based on the results of the study, it can be concluded that the experimental class that uses the Android-based AppyPie application gets an average score of 84 while the class that uses Google Classroom is 82. Thus the hypothesis H_0 is rejected, so it can be said that student learning outcomes on basic computer operations material for class VII A at SMPN 1 Ciawigebang using the Android-based AppyPie application is higher than using Google Classroom.

Keywords: Implementation, AppyPie Application, Student Learning Outcomes

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dan pembelajaran di tingkat SMP memberikan penekanan peletakan pondasi dalam menyiapkan generasi agar menjadi manusia yang mampu menghadapi era yang semakin maju. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 17 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD (Sekolah Dasar)/sederajat dan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/sederajat.

Salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan di sebuah sekolah adalah efektifitas pembelajaran di sekolah tersebut. Efektifitas berasal dari kata efektif. Efektif artinya dapat membawa hasil, berhasil. Efektivitas berarti keberhasilan usaha, tindakan (Jamarah, 2006: 130). Materi operasi dasar komputer termasuk kedalam mata pelajaran teori dan praktek, dengan adanya model pembelajaran yang baik dan tepat sehingga dapat memberikan inovasi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa pada materi operasi dasar komputer.

Efektifitas pembelajaran merupakan suatu standar keberhasilan, maksudnya semakin berhasil pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah ditentukan, berarti semakin tinggi tingkat efektifitasnya. Menurut Taba dalam Fathurrohman (2015:210), keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik guru dan peserta didik, bahan pelajaran, serta aspek-aspek lain yang berkenaan dengan situasi pembelajaran.

Saat ini dunia dikejutkan dengan situasi yang terjadi pada akhir desember 2019 dengan adanya kemunculan species baru dari virus yang dikenal dengan Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dalam Keadaan Darurat Coronavirus (Covid-19) yang salah satunya menegaskan bahwa pembelajaran online (jarak jauh) dilakukan

untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa dibebani tuntutan penyelesaian semua kurikulum prestasi untuk kelas dan kelulusan.

Di situasi saat ini proses pendidikan mengalami banyak sekali perubahan yang terjadi. Berbagai upaya dilakukan untuk menanggulangi penyebaran Covid-19, namun dengan tingkat penularan yang sangat cepat membuat beberapa sektor mengalami keterpurukan sehingga menyebabkan banyak perubahan-perubahan yang terjadi seperti sekarang ini. Salah satunya adalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan disekolah.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan di SMPN 1 Ciawigebang pada materi operasi dasar komputer. Proses pembelajaran di lakukan dengan metode yang paling tepat dalam kondisi pandemi saat ini adalah dengan metode pembelajaran jarak jauh, dengan tujuan mengurangi resiko penyebaran virus covid-19. Namun, pembelajaran jarak jauh masih merupakan hal yang baru bagi sebagian besar guru dan siswa sehingga muncul beberapa permasalahan diantaranya guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran jarak jauh dengan tepat dan baik, siswa belum memanfaatkan aplikasi yang ada di HP android dengan semestinya sehingga ketidak tercapaian program-program pembelajaran seperti seharusnya. Dari permasalahan tersebut proses pembelajaran harus di laksanakan dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di HP android dengan tepat dan baik.

Salah satu aplikasi yang dapat di manfaatkan yaitu aplikasi *AppyPie*. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *AppyPie* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan internet dan komputer atau laptop, aplikasi bisa dibuat dengan mudah. Hal ini karena *AppyPie* telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga hanya perlu memasukkan materi yang akan di sampaikan bisa berupa teks, gambar, atau video.

Dengan Mengenalkan dan menerapkan aplikasi *AppyPie* dalam situasi pandemi saat ini diharapkan bisa menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif dan proses pembelajaran bisa berjalan dengan semestinya. Menerapkan Aplikasi *AppyPie* berbasis *android* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Kemudahan mengakses media tersebut juga dapat membuat siswa lebih sering membuka kembali materi yang disampaikan di luar jam pelajaran.

Media pembelajaran *AppyPie* berbasis *Android* dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kemudahan dalam menggunakan dan dapat digunakan di berbagai tempat membuat siswa lebih sering mengakses materi. Dengan semakin sering siswa mengulangi materi yang disampaikan maka siswa akan semakin paham dengan materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka muncul gagasan dari penulis untuk merancang *AppyPie* berbasis *android* untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang lebih kondusif. Oleh karena itu peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “**Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi AppyPie Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Dasar Komputer (Studi Kasus SMPN 1 Ciawigebang)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *AppyPie* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII A setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *AppyPie* berbasis *android* pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *AppyPie* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII A setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *AppyPie* berbasis *android* pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis memiliki beberapa pembatasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada merancang dan penerapan aplikasi yaitu *AppyPie.com*.
2. Media pembelajaran berisikan materi operasi dasar komputer kelas VII di SMPN 1 Ciawigebang.
3. Media pembelajaran di buat berupa aplikasi yang berbasis *android*.

E. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya :

1. Siswa kurang memanfaatkan aplikasi *android* dengan baik.
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran jarak jauh dengan tepat.

F. Manfaat Peneliti

Melalui penelitian mengenai “Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Appypie* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Dasar Komputer (Studi Kasus SMPN 1 Ciawigebang)”. Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat, sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Untuk mengenalkan aplikasi *AppyPie* kepada siswa.
- b. Untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *AppyPie*.
 - b. Memudahkan guru untuk menerapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *AppyPie* berbasis android.
- 3. Bagi Penulis**
- a. Penulis dapat memahami aplikasi *AppyPie*.
 - b. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *AppyPie*.

Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2011 : 297) metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan pada produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik, maka di perlukan untuk mengujinya. Adapun bagan langkah-langkah penelitiannya seperti ditunjukkan pada gambar berikut :



1. Desai Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control grup Pretest-Posttest design* dengan rancangan (Sugiyono, 2012: 79) sebagai berikut:

Kelompok	Pret est	Perlak uan	Postt est
KE	0 ₁	X	0 ₂
KK	0 ₃	-	0 ₄

Keterangan :
 KE : Kelas Eksperimen
 KK : Kelas Kontrol
 0₁ : Kemampuan kelas Eksperimen sebelum diberi perlakuan
 0₂ : Kemampuan kelas Eksperimen setelah diberi perlakuan
 0₃ : Kemampuan kelas Kontrol sebelum diberi perlakuan
 0₄ : Kemampuan kelas Kontrol setelah diberi perlakuan
 X : Perlakuan dengan model pembelajaran Google Class Room menggunakan aplikasi *AppyPie* berbasis android
 - : Tidak diberi perlakuan atau tindakan

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Ciawigebang, yang berlokasi di Jalan Raya Susukan No.6 Kecamatan Ciawigebang, Kuningan, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Juni 2021 di kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2021 - 2022.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi menurut Joko Subagyo adalah obyek penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Adapun populasi dari penelitian yang dilakukan ini adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Ciawigebang. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini untuk kelas eksperimen yaitu kelas VII A dengan jumlah 36 siswa di SMPN 1 Ciawigebang dari populasi yang ada. Untuk kelas kontrol yaitu kelas VII B dengan Jumlah 36 siswa di SMPN 1 Ciawigebang.

4. Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 184), Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Dengan instrumen ahli media, instrumen ahli materi, dan quisuner siswa.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Angket (kuesioner), Wawancara, Observasi, Ulangan Harian dan Dokumentasi.

1. Angket (kuesioner)

Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden yaitu ahli media, ahli materi dan siswa, untuk diberikan respon sesuai dengan perintah.

2. Ulangan Harian

Ulangan harian online merupakan aplikasi online yang digunakan peserta didik secara individu untuk mendapatkan nilai ulangan harian setelah menjawab soal yang ada.

6. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Data ini berupa koreksi dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Koreksi dan masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari penelitian kualitas aplikasi *AppyPie* melalui angket penilaian yang di berikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Data yang mempunyai distribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal pula. Dengan profit data semacam ini maka data tersebut dianggap bisa mewakili populasi. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data normal. Uji normalitas data dengan menggunakan uji liliefors mempunyai sebagi berikut :

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

Z = Transformasi dari angka notasi ke distribusi

X_i = Angka pada data

\bar{X} = Rata-rata

S = Simpangan baku

Adapun pengujian dalam penelitian ini sebagai berikut

1) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ terima H_0

2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ tolak H_0

Dengan nilai signifikansinya $\alpha = 0,05$

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian skor yang diukur pada kedua sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Populasi-populasi dengan varian yang sama besar dinamakan populasi dengan varian yang homogen, sedangkan populasi-populasi dengan varian yang tidak sama besar dinamakan populasi dengan varian yang heterogen. Rumus uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji F atau uji Fisher.

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

1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ tolak H_0

2) Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ terima H_0

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

3. Uji Hipotesis Dengan Rumus t

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *AppyPie* antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, maka hasilnya diolah untuk menguji signifikansi perbedaan mean. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = t hitung

\bar{X}_1 = rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata kelompok kontrol

s_1^2 = simpangan baku kelas eksperimen

s_2^2 = simpangan baku kelas kontrol
 n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen
 n_2 = jumlah siswa kelas control

4. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 - \mu_2 > 0$$

H_0 : Tidak ada perbedaan, antara hasil belajar siswa pada materi Operasi Dasar Komputer kelas VII A SMPN 1 Ciawigebang menggunakan pembelajaran Google Class Room dengan menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android.

H_1 : Terdapat perbedaan, hasil belajar siswa pada materi Operasi Dasar Komputer kelas VII A SMPN 1 Ciawigebang menggunakan pembelajaran Google Class Room dengan menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android.

Keterangan :

H_0 : Hipotesis nol

H_1 : Hipotesis kerja

μ_1 : Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

μ_2 : Rata-rata hasil belajar kelas control

Hasil dan Kesimpulan

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang dosen yang kajiannya berkaitan dengan media dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan memberikan penilaian mulai dari sangat baik, sampai sangat tidak baik dan memberikan saran penilaian.

Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat dalam halaman lampiran, untuk rata-rata hasil penilaian ahli media dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Indikator	Keterangan
Rata – Rata	4.3
Kategori	Baik

Dari hasil uji validasi media dapat di peroleh rata – rata 4.3 dengan aspek manfaat

media, desain media, pengoprasian dan di kategorikan layak.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi media pembelajaran oleh ahli materi di lakukan oleh guru TIK pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang. Hasil uji validasi ini berupa angket.

Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat dalam halaman lampiran, untuk rata-rata hasil penilaian ahli materi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Indikator	Keterangan
Rata-Rata	4.0
Kategori	Baik

Dari hasil uji validasi ahli materi dapat di peroleh rata – rata 4.0 dengan aspek pembelajaran, dan aspek materi di kategorikan layak.

2. Hasil Quisuner Siswa

Hasil Quisuner Siswa

Indikator	Keterangan
Jumlah Siswa	36
Rata Rata	4.5
Kategori	Sangat Setuju

Dari hasil quisuner siswa dapat di peroleh rata – rata 4.5 dengan jumlah siswa 36 dan di kategorikan sangat layak.

Dari hasil perhitungan tiga aspek diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh skor rata-rata untuk ahli media 4.3 dengan kategori layak, pada aspek ahli materi di peroleh skor 4.0 dengan kategori layak dan pada aspek quisuner siswa diperoleh 4.5 layak. Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi AppyPie layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi operasi dasar komputer di SMPN 1 Ciawigebang.

3. Uji Normalitas

Dari data di atas diperoleh nilai $\bar{x} = 83.7778$ dan nilai $s = 3.3900$

a. Nilai L_{maks} diperoleh dari nilai tertinggi pada kolom | luas $z_i - S(z_i)$ |, Dengan

demikian L_{maks} pada uji normalitas di atas adalah 0,1389

b. Nilai $L_{tabel} = L_a(36-1) = L_{0,05}(35) = 0,147$

Jadi dalam uji normalitas kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal, di karenakan nilai L_{tabel} lebih besar dari nilai L_{maks} .

Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Rata-rata	82.3333
Simpangan Baku	2.7672

L Maks	0.2428
L Tabel	0.147
Data	TIDAK NORMAL

a. Dari data di atas diperoleh nilai $\bar{x} = 82,3333$ dan nilai $s = 2,7672$

b. Nilai L_{maks} diperoleh dari nilai tertinggi pada kolom $| \text{luas } z_i - S(z_i) |$, Dengan demikian L_{maks} pada uji normalitas di atas adalah 0.2428

c. Nilai $L_{tabel} = L_a(36-1) = L_{0,05}(35) = 0,147$

Dalam uji normalitas kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak normal, di karenakan nilai L_{tabel} lebih kecil dari nilai L_{maks} .

4. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	Rata-rata	Simpangan baku
EKSPERIMEN	36	84	3.39
KONTROL	36	82	2.77

F_{hitung}	1.50
F_{tabel}	2.30
Data	DITERIMA

a. Dari data di atas diperoleh $n_1 = 36$, $n_2 = 36$, $\bar{x}_1 = 84$, $\bar{x}_2 = 82$, $S_1 = 3,39$, $S_2 = 2,77$

b. Nilai F_{hitung} diperoleh dari rumus $F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{(3.39)^2}{(2.77)^2} = \frac{11.4921}{7.6729} = 1.50$

c. Nilai F_{tabel} di peroleh dari rumus $F = F \propto \frac{\text{Varians terbesar}-1}{\text{Varians terkecil}-1}$,

$$F = F_{0,05} = \frac{36-1}{36-1}$$

$$F = F_{0,05} \frac{35}{35}$$

$$F = 2.30$$

d. Jadi dalam uji homogenitas nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol Homogen.

5. Uji Hipotesis dengan Uji T

Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	Rata-Rata	Simpangan Baku
EKSPERIMEN	36	84	3.39
KONTROL	36	82	2.77

Menggunakan rumus T

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{84 - 82}{\sqrt{\frac{3.39^2}{36} + \frac{2.77^2}{36}}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{\frac{11.4921}{36} + \frac{7.6729}{36}}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{0.319 + 0.213}}$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{0.532}} = 2,74$$

$$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_1 : \mu_1 - \mu_2 > 0$$

H_1 : Terdapat perbedaan, hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang menggunakan media pembelajaran Google Classroom dengan menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan media pembelajaran

Penerapan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan saat ini yaitu dalam kondisi covid yang mengharuskan proses pembelajaran di rumahkan atau jarak jauh (daring), Proses pembelajaran

jarak jauh merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sehingga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran jarak jauh dengan tepat. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa.

2. Kelayakan media pembelajaran

Aplikasi media pembelajaran ini diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Para ahli akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak. Dan untuk tahap uji coba produk dilakukan oleh siswa Kelas VIIA di SMPN 1 Ciawigebang. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan dari para ahli, peserta didik dan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis didapatkan hasil sebagai berikut :

a.) Ahli Media

Dari hasil penilaian ahli media dapat disimpulkan bahwa pada aspek manfaat media di peroleh hasil hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,3 dengan kategori layak, Aspek desain media memperoleh nilai rata-rata 4,0 dengan kategori layak, dan pada aspek pengoperasian diperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian berdasarkan rata-rata keseluruhan aspek, media pembelajaran ini disimpulkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai total 4,0.

b.) Ahli Materi

Dari hasil penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa pada aspek pembelajaran diperoleh rata-rata 4.0 dengan kategori layak dan untuk aspek materi diperoleh rata-rata 4.0 dengan kategori layak.

c.) Quisuner Siswa

Dari hasil penilaian siswa dapat disimpulkan bahwa pada aspek minat diperoleh rata-rata 4.5 dengan kategori sangat layak, aspek ketertarikan diperoleh rata-rata 4.6 dengan kategori sangat layak dan aspek kemudahan diperoleh 4.5 dengan kategori sangat layak.

d.) Uji Normalitas

Dalam uji normalitas kelas eksperimen dapat diperoleh data tersebut normal, di karenakan nilai L_{tebel} lebih besar dari nilai L_{maks} dan untuk kelas kontrolnya data tersebut tidak normal, di karenakan nilai L_{tebel} lebih kecil dari nilai L_{maks} .

e.) Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas control Homogen.

f.) Uji Hipotesis Dengan Rumus t

Karena dari hasil uji hipotesis menggunakan rumus t jumlahnya lebih dari 0 yaitu 2.74 maka :

H_1 : Terdapat perbedaan, hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang menggunakan media pembelajaran Google Classroom dengan menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan peneliti mengenai implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi AppyPie berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi dasar komputer (studi kasus SMPN 1 Ciawigebang) terdapat beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan diantaranya:

1. Pembelajaran menggunakan aplikasi *AppyPie* berbasis android ini berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran operasi dasar komputer kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang.
2. Penerapan aplikasi *AppyPie* berbasis android ini dikatakan layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran operasi dasar komputer kelas VII A di SMPN 1 Ciawigebang.

Saran

Beberapa hasil penelitian yang didapat peneliti membuahkan saran bagi peserta didik, bagi guru, bagi penulis. Beberapa

saran yang didapat :

1. Bagi peserta didik, mengetahui dan supaya dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran ini sebagai media belajar mandiri atau jarak jauh pada materi operasi dasar komputer.
2. Bagi guru, media ini bisa menjadi salah satu alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk penyampaian materi kepada peserta didik.
3. Bagi peneliti, Media pembelajaran menggunakan aplikasi AppyPie ini dapat digunakan dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk kegiatan pembelajaran agar pendidikan dan peserta didik lebih baik lagi dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arifin, Zainal. (2012). Penelitian Pendidikan - Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Munir, Muhammad. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. Journal pendidikan teknologi dan kejuruan.22 (2), 184-190.
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- Warsita, Bambang. 2011. Pendidikan Jarak Jauh. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

