



Info Artikel:

Disubmit pada 18 September 2024

Direview pada 20 September 2024

Direvisi pada 22 September 2024

Diterima pada 23 September 2024

Tersedia secara daring pada 30 September 2024

## **Pengaruh Pengaplikasian Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Guna Meningkatkan Motivasi Literasi Pengetahuan Siswa**

**Nailul Autar<sup>1</sup>, Muhammad Darwis<sup>2</sup>, Nia Astuti<sup>3</sup>**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh

Alamat email: [nailul11autar@gmail.com](mailto:nailul11autar@gmail.com) [muhammaddarwis.mr@gmail.com](mailto:muhammaddarwis.mr@gmail.com) [niaastuti89@gmail.com](mailto:niaastuti89@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berliterasi siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada bidang studi Bahasa Indonesia, dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Mobile Learning* berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada bidang studi Bahasa Indonesia. Adapun pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode penelitian pra-eksperimental, yaitu hanya menggunakan kelompok eksperimen saja tanpa adanya kelompok control dan pembimbing. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Grup Pretest-Posttest Desain*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis data statistic deskriptif, uji normalitas, uji t-tes, uji hipotesis, dan Uji N-gain. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah tes persentase peserta didik yang tuntas pada *pretest* 3% dan presentase peserta didik yang tuntas pada *posttest* sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi teks resensi.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media pembelajaran, mobile learning

### **ABSTRACT**

*This research aims to describe the increase in students' literacy skills after learning using Mobile Learning-based learning media in the Indonesian language study field, and to find out whether the Mobile Learning learning media has an effect on students' literacy abilities after learning using Mobile Learning-based learning media in the Indonesian Language study field. The approach used in this research is a quantitative approach with the method used being a pre-experimental research method, namely using only an experimental group without a control group and supervisor. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used are tests, observation and documentation. Data analysis techniques use descriptive statistical data analysis, normality test, t-test, hypothesis test and N-gain test. The results of this research show that there is a significant influence on learning outcomes before and after the test, the percentage of students who complete the pretest is 3% and the percentage of students who complete the posttest is 100%. It can be concluded that  $H_0$  is rejected*

and H1 is accepted. This means that there is a significant influence between Mobile Learning-based learning media on student learning outcomes in the review text material.

**Keywords:** learning outcomes, learning media, mobile learning

## Pendahuluan

Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yaitu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru dalam penggunaan sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamzah Pagarra, dkk 2022:7) yakni media pembelajaran bukan sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Dalam hal ini media pembelajaran tidak hanya berposisi sebagai sumber belajar pelengkap, namun bisa sebagai sumber belajar yang utama seperti contohnya dalam proses pembelajaran *Mobile Learning*

Menurut pra eksperimen yang dilakukan di SMA N 2 Bireuen semasa PPL, saat ini masih sangat jarang terlihat guru yang menggunakan media pembelajaran di kelas, terlebih guru-guru yang sudah berusia lanjut dalam mengimplementasi pembelajaran beradaptasi teknologi yang mendukung kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Berdasarkan observasi tersebut, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 2 Bireuen antara lain, LKPD yang dibagikan kepada peserta didik masih berupa soal biasa saja, belum ada soal berupa gambar untuk merangsang kemampuan literasi visual peserta didik. Penggunaan LKPD secara cetak juga masih terdapat kelemahan seperti mudah sobek dan juga hilang apabila tidak disimpan secara baik. Selain itu sumber belajar yang digunakan di sekolah adalah

buku paket. Buku paket digunakan sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran, namun penggunaan buku paket belum mampu untuk memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan saintifik yang mampu mengoptimalkan kemampuan literasi visual dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi berupa smartphone dengan platform android sebagai sumber belajar peserta didik. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Paradigma pendidikan di era new normal memberikan suatu hal yang baru bagi para pelaku pendidikan. New normal menjadikan proses pendidikan harus beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi baik kualitas maupun kuantitanya Zuraini & Nurhayati (Nia Astuti, dkk 2021: 446).

Model pembelajaran yang pengembangannya menggunakan aplikasi digital dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan persiapan terlebih dahulu dalam pengaplikasiannya. Pemanfaatan media pembelajaran digital ini dilakukan sesuai dengan tahapan tahapan yang sudah guru rancang (Yuhafliza, dkk 2023:106). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi faktor pendukung atau penghambat. Ada banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran dalam hal ini. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal Aunurrahman (Wilda Dwi Aggraini 2016 :

2). Dari beberapa pernyataan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran siswa dapat lebih meningkatkan pengetahuannya dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini memiliki daya tarik tersendiri dimana dizaman 4.0 menuju 5.0 semua berbasis digital sehingga peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan digital dan dapat membantu peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* yang dikutip oleh Basyarudin (Septi Nurfadhilah, dkk 2021 : 244) mengartikan Media yaitu format yang dipergunakan dalam proses penyebaran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga terdorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Mengingat jumlah dan variasi media pembelajaran yang tersedia saat ini, pemanfaatannya secara efisien dan efektif menjadi permasalahan tersendiri. Diketahui bahwa yang disebut dengan “*Multimedia approach*” berarti mengkombinasikan penggunaan berbagai media pembelajaran sedemikian rupa sehingga masing-masing media dapat menjalankan fungsinya dengan baik dalam pembelajaran. Contohnya, telah dikembangkan paket belajar yang mencakup bahan cetak, kaset, slide, transparansi, untuk guru dan siswa. Untuk itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menjembatani komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam dunia pendidikan di era digital sekarang ini, kemajuan teknologi di bidang komunikasi telah

menawarkan berbagai kemudahan dalam pelaksanaan proses interaksi belajar mengajar. Salah satunya adalah pembelajaran dengan konsep *Mobile Learning* Ziaurrahman & Surjono (Andri Antoni 2023 : 375).

Media pembelajaran yaitu salah satu penunjang yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran, sehingga pendidik harus mempunyai kemampuan dan penguasaan terhadap media pembelajaran yang berbeda-beda. Pembelajaran *Mobile* adalah salah satu perkembangan paling revolusioner di zaman sekarang. Dalam proses pendidikan, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dan menguasai berbagai media pembelajaran. Namun, salah satu tantangan pendidikan saat ini adalah mengembangkan individu yang berliterasi tinggi yang dapat memproses, mengambil, mensintesis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber. Pemanfaatan kemampuan digital sebagai media pembelajaran tentunya harus dimanfaatkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Adiyati Fathu Roshonah, dkk 2022 : 2).

*Mobile Learning* saat ini masih belum banyak diketahui di kalangan guru dan siswa sehingga masih jarang diterapkan dalam pembelajaran, dan pada umumnya mereka mungkin sudah menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, namun di Indonesia masih sedikit orang yang menggunakan smartphone untuk mengakses pembelajaran. *Mobile Learning* merupakan salah satu alternative pembelajaran yang memanfaatkan secara maksimal kemampuan media berbasis perangkat seluler dan memungkinkan pembelajaran dilakukan secara mandiri kapan saja dan dimana saja. Namun sayangnya perkembangan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini mendorong kreativitas dan

kemandirian saat belajar, Mereka kreatif dalam menghasilkan dan menciptakan pengetahuan baru dan secara mandiri mencari sumber belajar yang berbeda untuk mendukung proses belajarnya (Indira Yuliana 2023 : 1321).

Rendahnya motivasi literasi siswa dikarenakan banyaknya pendidik yang masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan tidak efektif. Menurut Sardiman (Dwi tri Santosa, dkk 2016 : 3) Rendahnya motivasi belajar siswa dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan dan harus dikelola dengan baik. Bahkan orang dengan kecerdasan yang cukup tinggi pun bisa gagal karena kurangnya motivasi. Apabila terdapat motivasi yang tepat maka hasil belajar akan optimal. Dapat dikatakan kegiatan belajar tidak akan berlangsung apabila siswa tidak termotivasi untuk belajar. Karena motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi Uno (Dwi Tri Santosa 2016 : 3). Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa penurunan motivasi dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media yang familiar bagi siswa dan sering digunakan sehari-hari. Media pembelajaran hendaknya tidak hanya mampu memotivasi siswa dalam belajar, tetapi juga meningkatkan penguasaan kognitif siswa, sehingga tidak hanya memahami suatu konten tertentu, tetapi juga dapat membantu siswa lain dalam belajar. Kami berharap dapat mengembangkan bahan ajar. Upaya untuk mengimbangi dampak negatif dari konten dan aplikasi yang kurang mendukung siswa dengan memperkenalkan dan mengajarkan aplikasi pembelajaran mobile berbasis smartphone yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mempelajari media bahasa Indonesia selama pembelajaran di kelas.

Tujuan dari pengembangan *Mobile Learning* sendiri adalah proses belajar

sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, Menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka siswa tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi *Edlink* pada media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri. Dimana tujuan dari pengaplikasian *Mobile Learning* ini yaitu untuk meningkatkan motivasi literasi digital. Berliterasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Berbagai informasi serta pembelajaran dapat diakses melalui kegiatan literasi. Hal ini dapat membantu siswa dalam memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai topik. Selain itu, literasi juga mampu melatih keterampilan pemahaman serta analisis. Siswa tidak hanya mampu menyerap informasi, tetapi juga dapat memprosesnya secara aktif (Hijrah Purnama Sari Ariga, dkk 2024: 110).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penulis yaitu tentang *Mobile Learning* dalam pembelajaran. Kategori pertama ini menganalisis tentang pembelajaran *Mobile Learning* dengan bantuan *SmartApp Creator* pada pembelajaran IPA kelas VIII materi sistem pernafasan Universitas Negeri Surabaya (Mutiara Melati Jannatul Adn; 2022) (Kharisma Dwindi Rahmadhani; 2022). Kategori kedua adalah penelitian yang membahas tentang peningkatan motivasi belajar dan pengetahuan peserta didik: penerapan *Mobile Learning* pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam (hamdani qobisi; 2021). Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penelitian tentang *Mobile Learning* sudah pernah dilakukan tetapi dalam peningkatan motivasi belajar siswa, khususnya dalam aspek meningkatkan literasi pada pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia masih belum ditemukan. Oleh karena itu,

peneliti tertarik untuk mengkaji dan melengkapi penelitian terdahulu dengan adanya fokus pada kajian mengenai penerapan *Mobile Learning* dalam meningkatkan motivasi literasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penjelasan di atas dapat menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan fokus pada dampak penerapan *Mobile Learning* terhadap peningkatan motivasi literasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode penelitian pra-eksperimental. Menurut Santoso dan Madiistriyatno (Marwan, dkk 2021 : 11) metode kuantitatif yaitu metode dimana data penelitiannya berupa angka dan menggunakan statistik sebagai alatnya. Metode kuantitatif sering pula disebut metode discovery. Karena dapat menemukan serta mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi baru. Sugiyono (2012:109), mengatakan bahwa Pra-experimental design adalah rancangan yang hanya meliputi satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji, metode penelitian ini juga digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendalikan. Selain itu, digunakan rancangan penelitian “*One Group Pretest-Posttest Design*” yang hanya melibatkan satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Pilihan desain konsisten dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning*, setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning*, dan pengaruh media pembelajaran berbasis *Mobile Learning*. Dalam penelitian ini

terdapat *variable independent* ( yang mempengaruhi ) dan *dependen* ( yang dipengaruhi ). Adapun Asosiatif kausal dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hubungan sebab akibat dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* guna meningkatkan motivasi literasi pengetahuan siswa. Dimana media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* sebagai variabel X dan Kemampuan Beliterasi sebagai variabel Y.

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Penghitungan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus tertentu. Pemilihan rumus yang akan digunakan disesuaikan dengan jenis penelitian dan homogenitas populasi.

**Tabel 2.1** Desain Eksperimen

| Kelas | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Pposttest</i> |
|-------|----------------|-----------|------------------|
| E     | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub>   |

Sumber: Sugiyono, 2012:11

Keterangan :

E : Eksperimen

O<sub>1</sub> : *Pretest* (Tes Awal)

O<sub>2</sub> : *Posttest* (Tes Akhir)

X : Perlakuan dengan Media Pembelajaran berbasis *Mobile Learning*

Populasi dan sampel merupakan dua hal yang berbeda, Adapun populasi merupakan keseluruhan subjek yang digunakan, sedangkan sampel merupakan sebagian subjek yang digunakan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mencakup peserta didik SMA N 2 Bireuen yang berjumlah 150 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Peneliti menggunakan *Purposive sampling* adalah untuk menjangkau sebanyak

mungkin informasi dari berbagai macam sumber, yang menjadi sampel penelitian ini hanya diperlukan 30 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Tes

Jenis tes yang digunakan peneliti adalah *pretest* dan *posttest*. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* diterapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Resensi, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

b. Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mencatat kejadian atau perubahan serta reaksi dari peserta didik selama mengikuti pelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* secara langsung terhadap subjek penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu dapat dalam bentuk tulisan maupun gambar. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen dalam bentuk gambar selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Soal *Pretest*

*Pretest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan penerapan media pembelajaran *Mobile Learning*.

2. Soal *Posttest*

*Posttest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan penerapan media pembelajaran *Mobile Learning*.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrument akan menentukan kualitas data yang terkumpul.

1. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi, dalam penelitian ini yaitu kemampuan berliterasi peserta didik.

2. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang dapat berdiri sendiri tanpa dipengaruhi oleh variabel lainnya dan yang berpengaruh karena akan memberi pengaruh terhadap variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Mobile Learning*.

Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menguji data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang dikumpulkan sebagai skor *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan. Pengujian perbedaan nilai dilakukan hanya dengan merata-ratakan kedua nilai tersebut dan menggunakan teknik yang disebut uji-t. Langkah-langkah analisis data eksperimen dengan menggunakan *one-group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Untuk menghitung Hasil Belajar Menggunakan Statistik Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang dapat diterapkan pada masyarakat umum.

Penyajian data dilakukan dengan menunjukkan tabel perhitungan mean hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah tes. Dalam hal ini, membandingkan dua nilai, yang dapat dilakukan dengan mencari selisih rata-rata antara kedua hasil tersebut.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Pada bagian Statistik Inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk menguji hipotesis. Pertama dilakukan uji dasar atau uji keyakinan normal, kemudian uji-t. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis,

namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat sebagai berikut :

- a. Uji Normalitas merupakan langkah awal untuk menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, menggunakan program SPSS 20 for windows. Berdasarkan pada uji One-Sampel Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.
  - Jika Pvalue > 0,05 maka distribusinya normal
  - Jika Pvalue < 0,05 maka distribusinya tidak normal.

- b. Uji Hipotesis setelah menghitung data menggunakan rumus Shapiro Wilk, maka untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik yang disebut dengan Uji Paired Sampel T-Test. Uji Paired Sampel T-Test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian

1. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
2. Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Dalam uji

hipotesis ini menggunakan rumus uji-t yang terdapat pada program pengolah data SPSS 20.

Hipotesis model statistik adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan kriteria pengujian adalah :

Jika signifikansi < (  $\alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima dan jika signifikansi > ( $\alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak.

1.  $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Resensi siswa kelas XI SMA N 2 Bireuen.

2.  $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Adanya pengaruh hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Resensi siswa kelas XI SMA N 2 Bireuen.

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi literasi pengetahuan siswa melalui media pembelajaran *Mobile Learning*. Uji N-Gain menggunakan SPSS 20.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada tanggal 4 sampai 9 Maret 2024. Penelitian berjalan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang diberikan dalam dua tahap yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda dan esai masing-masing sebanyak 15 soal. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa di kelas XI 6C. Penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Bireuen diperoleh hasil *pre-test* dan *posttest*

**Tabel 3.1** Hasil Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Siswa

| No | Nama                   | Pretest | Posttest |
|----|------------------------|---------|----------|
| 1  | Diva Nadia             | 20      | 93       |
| 2  | Suci Andalia           | 15      | 100      |
| 3  | Wilda Natasya          | 15      | 90       |
| 4  | alfiatul Khairi        | 15      | 95       |
| 5  | Hablullah              | 20      | 95       |
| 6  | Afdhal Zikri           | 12      | 90       |
| 7  | Ulil Azmi              | 15      | 90       |
| 8  | Halimah Tuksadiah      | 32      | 95       |
| 9  | Rajuhil Munar          | 27      | 90       |
| 10 | Salwa Nabila           | 47      | 100      |
| 11 | Lisa Safiaton          | 49      | 95       |
| 12 | Naila Alifa            | 75      | 95       |
| 13 | Ullya Afna             | 50      | 90       |
| 14 | Putri Fajrina          | 52      | 95       |
| 15 | Zahifa Amalia          | 49      | 90       |
| 16 | Ascal Nabila           | 29      | 90       |
| 17 | Najwa Shakilla         | 44      | 90       |
| 18 | Iklima Khairani        | 52      | 90       |
| 19 | Juliana                | 34      | 95       |
| 20 | Muziatun Nisa          | 32      | 90       |
| 21 | Nadia Humaira          | 52      | 95       |
| 22 | Aqila Munira           | 28      | 95       |
| 23 | Zikrulah               | 40      | 85       |
| 24 | Muhammad Irja          | 55      | 95       |
| 25 | Muhammad Nazarul Akmal | 30      | 87       |
| 26 | Fiqral Al-hafidz       | 22      | 90       |
| 27 | Rizka azifa            | 45      | 90       |
| 28 | Zakiatun Rahma         | 30      | 95       |
| 29 | Rauzatun Savina        | 30      | 95       |
| 30 | Rezaldi                | 20      | 87       |

Berdasarkan Tabel berikut pada nilai *pretest* diketahui bahwa dari 30 siswa hanya terdapat 1 siswa yang tuntas dengan nilai 75 dengan persentase 3%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 29 siswa dengan persentase 97%.

Dan dapat diketahui pada nilai *posttest* semua siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 100%

Hasil *Pretest* dan *Posttest* dinilai sesuai dengan tingkatannya masing-masing sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun hasil *pretest* dan *posstest* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2** Rekapitulasi Data statistik *Pretest* dan *Posttest*

| Data Statistik  | Pretest | Posttest |
|-----------------|---------|----------|
| Nilai Tertinggi | 75      | 100      |
| Nilai Terendah  | 12      | 85       |
| Rata-rata       | 34.53   | 92.40    |
| SD              | 15,585  | 3,616    |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 34.53 dengan nilai tertinggi 75 sedangkan pada *posstest* dengan rata-rata 92.40 dengan nilai tertinggi 100. Adapun selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 57,87 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan pada *posttest* setelah diterapkannya perlakuan dengan metode pembelajaran *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Edlink*.

Uji normalitas dapat dilakukan untuk menguji data yang sedang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menganalisis datanya digunakan rumus Uji Chi-Kuadrat Shapiro Wilk dengan menggunakan SPSS 20. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.3** Hasil Uji Normalitas *Tests of Normality*

|          | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|          | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest  | ,131                            | 30 | ,198 | ,938         | 30 | ,180 |
| Posttest | ,247                            | 30 | ,000 | ,878         | 30 | ,789 |

#### a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada Shapiro Wilk bahwa signifikansi pada uji normalitas *pretest* yaitu 0,180 > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Adapun pada uji

normalitas *posttest* yaitu  $0,789 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal.

Setelah dilakukannya uji normalitas sebagai prasyarat statistik, maka dilanjutkan dengan Uji hipotesis menggunakan Uji-t (*Paired Sample Test*) menggunakan SPSS 20. Adapun hasil uji-t seperti berikut :

**Tabel 3.4** Hasil Uji-t

*Paired Samples Test*

|        |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|---------|---------|----|-----------------|
|        |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                 |
|        |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |         |    |                 |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | 57,867             | 15,554         | 2,840           | -63,674                                   | -52,059 | -20,378 | 29 | ,000            |

Berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai Sig (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Adapun jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada kolom Sig. (2-tailed) yaitu  $0,00 < 0,05$ . Maka dapat diartikan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Mobile Learning terhadap peningkatan motivasi literasi pengetahuan siswa.

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi literasi pengetahuan siswa melalui media pembelajaran Mobile Learning. Adapun hasil Uji N-gain adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.5** Hasil Uji N-gain Skor

**Descriptive Statistics**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| Ngain_Skor         | 30 | ,75     | 1,00    | ,8782   | ,06089         |
| Ngain_precent      | 30 | 75,00   | 100,00  | 87,8235 | 6,08863        |
| Valid N (listwise) | 30 |         |         |         |                |

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat pada kolom mean dengan nilai 0,8782 dengan arti nilai N-gain  $> 0,7$  maka dapat dikatakan bahwa nilai N-gain pada penelitian ini tinggi dan dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi literasi pengetahuan siswa.

## Pembahasan

Berdasarkan penjelasan BAB III, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest-posttest*. Satu kelas diuji dengan menggunakan metode *Mobile Learning* dan mendeskripsikan perbandingan setelah dan sesudah diberik perlakuan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi literasi pengetahuan siswa setelah diberika perlakuan yaitu dengan menerapkan metode *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Edlink* pada materi Teks resensi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa kelas X SMAN 2 Bireuen pada materi Teks Resensi sebelum diterapkannya metode *Mobile Learning* yaitu 34.53 dan setelah diberi perlakuan dengan menerapkan metode *Mobile Learning* menggunakan aplikasi *Edlink*, nilai rata-rata siswa X SMA N 2 Bireuen pada materi Teks Resensi sebesar 92.40 dengan nilai tertinggi 100 yang diambil dari soal *posttest* yang telah dikerjakan.

Hasil motivasi literasi pengetahuan siswa kelas X SMA N 2 Bireuen, mengalami peningkatan dikarenakan pembelajaran dengan aplikasi *Mobile Learning* memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang telah disediakan dengan cermat dan menyenangkan dengan bantuan aplikasi *Edlink* yang dikemas dengan interaktif serta dilengkapi dengan visual serta video pembelajaran tentang materi teks resensi, dan memudahkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan smartphone yang sering diakses setiap harinya. Temuan ini selaras dengan pendapat Chuang dan Chen (Rahmat. R, 2019: 9) bahwa media pembelajaran digital dapat memfasilitasi siswa dalam mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja serta mendorong dan meningkatkan motivasi dan daya ingat peserta didik karena dapat digunakan secara berulang. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian oleh (Laila, Hb, & Irsadi, 2016) mengemukakan bahwa peserta didik menyatakan termotivasi belajar dengan menerapkan metode *Mobile Learning*.

Hal ini dibantu dengan aplikasi pembelajaran yang terdapat gambar serta animasi yang memudahkan peserta didik memahami isi materi. Pada siswa Kelas X SMA N 2 Bireuen membutuhkan akses pada media yang memudahkan peserta didik belajar, buku cetak bahasa Indonesia sebagai sumber belajar yang dipinjam saat jam pembelajaran dan dikembalikan setelah selesai pembelajaran. Peserta didik mengandalkan pada penjelasan dari pendidik dan catatan mereka. Aplikasi *Mobile Learning* yaitu *Edlink* dikenalkan pada siswa sebagai media alternatif dalam memudahkan mereka memahami materi Teks Resensi. Temuan ini dikuatkan dengan pendapat (Rakkedal & Dye, 2009 : 72) bahwa *Mobile Learning* adalah pembelajaran yang dikemas melalui perangkat bergerak, sehingga memudahkan peserta didik untuk menguasai kompetensi

materi secara utuh dalam waktu yang lebih cepat dari media pembelajaran yang lain.

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan bahwa nilai signifikansi pada nilai *pretest* dan *posttest* yaitu  $0,000 < 0,005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak dengan arti bahwa adanya pengaruh *Mobile Learning* terhadap kemampuan literasi siswa kelas X SMA N 2 Bireuen setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada materi teks resensi. Hal ini didukung dengan pendapat (Destia, 2017: 64) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai alat penunjang untuk menciptakan proses yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta media atau aplikasi yang diterapkan praktis, ditinjau dari mudah mengoperasikan secara mandiri. (Alfian, 2015: 183) memperkuat bahwa Metode *Mobile Learning* terdapat bagian yang membuat siswa termotivasi untuk mengaktifkan diri dan menggunakan aplikasi tersebut karena praktis. Melalui penyajian materi yang inovatif, disertai dengan fitur-fitur yang mendukung, seperti animasi dan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil N-gain skor yang diperoleh pada penelitian ini yaitu 0,87 yang memiliki nilai tinggi dan dapat diartikan bahwa metode *Mobile Learning* efektif dalam pembelajaran. Setiap metode dan media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka menjadi tanggungjawab pendidik dapat memilih dan menerapkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan harapan metode dan media yang digunakan dapat mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menarik. Meskipun tujuan dan isinya sudah tertera jelas, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar

mengajar, alokasi waktu dan sumber, serta mempertimbangkan prosedur penilaiannya sehingga masing-masing media memiliki keunggulan masing-masing.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab empat, dapat ditarik simpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi literasi pengetahuan siswa X SMAN 2 Bireuen. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan nilai siswa, yang dapat dilihat pada hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu 34.53. Setelah diterapkan metode *Mobile Learning* dengan menggunakan aplikasi *Edlink* dalam proses pembelajaran pada materi teks resensi, hasil belajar terdapat peningkatan yang dilihat pada hasil nilai rata-rata *posttest* yaitu 92.40. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Mobile Learning* ini mampu meningkatkan motivasi literasi pengetahuan siswa X SMA Negeri 2 Bireuen. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh *Mobile Learning* terhadap kemampuan literasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji  $t$   $0,00 < 0,005$  yang diartikan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *Mobile Learning* terhadap kemampuan literasi siswa.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka disarankan beberapa hal yaitu media Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dapat digunakan sebagai salah satu media pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam mendukung media pembelajaran *Mobile Learning* memerlukan jaringan yang stabil. Maka oleh karena itu, pihak sekolah dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Peneliti selanjutnya

disarankan mengadakan penelitian lebih mendalam tentang media pembelajaran *Mobile Learning* pada materi pokok lain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas.

## Daftar Pustaka

- (adar Bakhsh Baloch, 2017)452 @  
*jurnalteknodik.kemdikbud.go.id*. (n.d.).  
<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/452>
- Adn, M. M. J., & Rahmadhani, K. D. (2022). Pembelajaran Mobile Learning dengan Bantuan SmartApp Creator pada Pembelajaran IPA Kelas VIII Materi Sistem Pernafasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6(2), 48–54.  
<https://doi.org/10.26740/jppms.v6n2.p48-54>
- Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title.1(20), 1–23.
- Astuti, N., & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Pada Guru Sma Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Fahrul, H. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 297–316.  
[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7970](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7970)

- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2018). *Rizki Ali Nugroho, 2018 STUDI DESKRIPTIF MENGENAI TECHNOPRENEURSHIP MAHASISWA DPTM FPTK UPI Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu* 21. 21–27.
- Index @ journal.stitaf.ac.id.* (n.d.). <https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia/index>
- Laila, K. N., Hb, F. P. M., & Irsadi, A. (2016). Efektifitas Media Pembelajaran Androplante Berbasis Android Pada Materi Dunia Tumbuhan Untuk Siswa Sma. *Journal of Biology Education*, 5(2), 110–115.
- Marwan, M. (2023). Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan Mixed Methods Dilengkapi Analisis Data Dengan Spss. In *Bandar Publishing* (Issue April). [https://www.academia.edu/99871632/PENELITIAN\\_KUALITATIF\\_KUANTITATIF\\_DAN\\_MIXED\\_METHODS\\_DILENGKAPI\\_ANALISIS\\_DATA\\_DENGAN\\_SPSS](https://www.academia.edu/99871632/PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTITATIF_DAN_MIXED_METHODS_DILENGKAPI_ANALISIS_DATA_DENGAN_SPSS)
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nuriah, C. I., Silvia, O., Pratiwi, P. D. N., Sari, S. R., Rhomadoni, S., & Zad, T. F. K. (2023). Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.172>
- Octiyani, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media 3dr terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem saraf kelas xi ipa di sma negeri 1 kencong jember tahun pelajaran 2022/2023.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purnama, H., Ariga, S., Syahrin, A., & Hayati, R. (2024). *Aliterasi : Jurnal Pendidikan , Bahasa dan Sastra Meningkatkan Minat Baca Siswa Smp Negeri 1 Samalanga Melalui Program Literasi Pojok Baca*. 04(02), 83–89.
- Rifai, A., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Sebagai Pendukung Sumber Belajar Biologi Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p010>
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/2896>
- Sudana, I. made. (2018). Books @ Books.Google.Co.Id. In *Hukum Perumahan* (p. 482). [https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pills&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pills&source=gbs_navlinks_s)

<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>  
[https://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)

Yuhafliza, Astuti, N., Aguslina, & Hayati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wattpad sebagai Media Publikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fiktif (Fictional Story). *Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 102–107.

(Adn & Rahmadhani, 2022)(Adolph, 2016)(Astuti & Isnani, 2021)(Fahrul, 2021)(Iii & Penelitian, 2018)(Laila et al., 2016)(Laila et al., 2016)(Marwan, 2023)(Nurfadhillah et al., 2021)(Nuriah et al., 2023)(Octiyani, 2023)(Purnama et al., 2024)(Rifai et al., 2020)(Santosa & Us, 2016)(Sudana, 2018)(Ummah, 2019)(452 @  
*Jurnalteknodik.Kemdikbud.Go.Id*, n.d.)(*Index @ Journal.Stitaf.Ac.Id*, n.d.)(Pagarra H & Syawaludin, 2022)(Yuhafliza et al., 2023)