



**PENGARUH MEDIA ANDROID DAN PAPER UNTUK EVALUASI
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Erinda Kurniasari¹
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
erindakurniasari02@gmail.com

Satrijo Budi Wibowo²
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
Satrijobudiwibowo@yahoo.com

Juli Murwani³
Pendidikan Akuntansi FKIP
Universitas PGRI Madiun
jmurwani@unipma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media berbasis android dan paper terhadap motivasi belajar siswa di sekolah X. Data yang diperoleh dengan menyebarkan kuesioner dengan jumlah responden 121 siswa yang dipilih dengan teknik insidental sampling. Teknik analisis data regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini media berbasis android dan paper berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Akan tetapi hasil observasi menunjukkan hasil yang berlawanan, karena ada kecenderungan responden kurang terbuka dalam pengisian kuesioner. Hal ini mengakibatkan kuisisioner yang disebarkan kurang maksimal. Temuan penelitian ini, media berbasis paper lebih unggul dibanding android karena jaringan yang kurang mendukung dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci : Android, Paper, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Saat ini dunia semakin berkembang, dimana teknologi yang dihasilkan lebih canggih dan maju. Perkembangan tersebut juga sangat berdampak bagi kehidupan masyarakat dimana dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik. Salah satunya ialah teknologi di bidang pendidikan. Namun, yang harus diwaspadai ketika teknologi tersebut memiliki dampak positif ataupun dampak negative. Sehingga kita harus lebih berhati-hati untuk memilih mana yang bermanfaat bagi kita, mana yang justru akan menjerumuskan kita. Untuk mencetak sumber daya yang baik maka kita harus



THE 14th FIPA
FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP
UNIVERSITAS PGRI MADIUN

mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini. Maka dari itu guru atau pendidik harus lebih aktif dan kreatif dalam beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Hal tersebut akan membuat siswa atau peserta didik lebih dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Banyak sekolah yang menggunakan teknologi saat proses pembelajaran maupun saat evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dalam kriteria tertentu, dimana kegiatan tersebut biasanya dilakukan di akhir semester. Kegiatan ini biasanya dilakukann dengan menggunakan teknologi pembelajaran. Banyak sekolah yang sudah menggunakan teknologi guna untuk mengetahui nilai akhir dari masing-masing peserta didik. Walaupun teknologi sangat membantu dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, namun guru harus tetap memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik.

Seperti yang dapat kita lihat sekarang ini semakin berkembangnya teknologi dapat memudahkan manusia untuk menggalih informasi apapun yang beredar di media social. Perlu kita ketahui juga bahwasanya dengan adanya teknologi segala aktivitas yang dilakukan dan yang dibutuhkan manusia akan lebih terlihat paktis dan mudah. Sehingga dapat membantu kegiatan manusia kedepannya. Banyak sekali kejadian pada masa sekarang ini dimana teknologi banyak yang disalah gunakan. Banyak manusia yang menggunakan teknologi ini sebagai kepentingan pribadi dan tidak bertanggung jawab atas apa yang mereka kerjakan. Maka dari itu kita harus mengetahui terlebih dahulu apa itu teknologi. sehingga kedepannya kita dapat dengan mudah melakukan hal-hal yang dapat mendukung kita dalam penggunaan teknologi tersebut.

Sekarang ini banyak sekolah yang menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Sekolah X misalnya, yang dijadikan objek dalam penelitian ini. Sekolah X menggunakan media berbasis android dan juga masih menggunakan media berbasis paper dalam kegiatan evaluasi pembelajarannya. Akan tetapi masing-masing media tersebut memiliki dampak positif dan negatifnya. Sehingga sekolah harus lebih menimbang media mana yang lebih efektif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dampak negatif dari media android yakni jaringan yang sering mengganggu ketika kegiatan berlangsung. Hal ini sangat berdampak karena waktu yang telah ditentukan pasti tidak cukup. Negative penggunaan media berbasis paper dalam evaluasi belajar yakni tidak ramah lingkungan. Sehingga kertas-kertas yang sudah digunakan akan

terbuang dan tidak terpakai. Walaupun terkadang kertas-kertas tersebut digunakan untuk daur ulang akan tetapi tidak efektif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Dengan hal demikian penelitian ini diharapkan dapat mengetahui media mana yang lebih efisien dan lebih berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi dalam diri peserta didik. Dan penelitian ini diharapkan dapat memberi jawaban terhadap sekolah X guna untuk mempertimbangkan media yang lebih efektif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menerapkan teori Sugiyono (2017). jenis data yang digunakan yakni jenis data ordinal. Dengan sumber data primer, dimana pengambilan data yg dilakukan langsung ke objek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yakni non probability sampling dengan menggunakan sampling incidental, yang populasinya berjumlah 174 siswa dan dihitung dengan rumus solvin dari Sugiyono (2013) dengan hasil sampelnya yakni 121 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi. Dimana angket yang disebarakan dibuat sesuai dengan indicator dari masing-masing variable. Variable yang terkait yakni media android yang mempunyai 6 indikator, media paper 5 indikator dan motivasi belajar siswa dengan 5 indikator. Dan menghasilkan sebuah pernyataan dalam kuesioner dari ketiga variable yakni 36 pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan yakni statistic deskriptif dan regresi linier berganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis android dan paper untuk evaluasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di sekolah X dengan menggunakan beberapa uji yakni, uji statistic deskriptif, uji parsial t, uji simultan f dan uji determinasi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Variabel



THE 14th FIPA
FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP
UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Variabel	N	Min	Max	Mean	Simpangan baku
Android	121	25	61	40,479	9,5
Paper	121	15	42	27,529	8,6
Motivasi Belajar	121	14	44	27,488	8,4

Berdasarkan table diatas nilai minimal dari variable media berbasis android yakni berjumlah 25 dengan nomor responden 31. Dapat dijelaskan sesuai dengan pernyataan yang terdapat di kuesioner, responden dengan nomor 31 cenderung gaptek dalam penggunaan media berbasis android. Sehingga siswa tersebut tidak dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Dan nilai maximal pada variable android yakni 61 dengan nomor responden 67. Sesuai dengan pernyataan yang ada, responden nomor 67 sangat memanfaatkan media android guna dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga hal ini dapat sangat bermanfaat guna melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran yang ada di sekolah X. Sedangkan nilai rata-rata dari media android yakni 40,479. Dengan standart deviasinya yakni 9,5.

Sedangkan media berbasis paper nilai minimalnya yakni 15 dengan nomor urut responden 7, 43, 57, dan 70. Sesuai dengan pernyataan yang sudah tertera di kuesioner dan yang sudah diisi oleh responden. Keempat siswa tersebut cenderung lebih menyukai media berbasis android dalam menunjang kegiatan belajarnya. Dan untuk nilai maksimalnya yakni berjumlah 42 yang diambil dari total perjumlahalan kuesioner yang sudah diisi oleh responden bernomor urut 87. Siswa tersebut cenderung menyukai media berbasis android dan kurang suka media berbasis paper dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Dan rata-rata dalam media ini yakni 40,479 dengan simpangan baku 8,6. Untuk pengaruh motivasi belajar antar dua variable ini nilai minimalnya yakni 14 dengan nomor urut kuisisioner 81. Sesuai dengan kuesioner yang sudah diisi oleh responden bernomor urut 81 cenderung kurang minat dalam penggunaan kedua media tersebut. Sehingga motivasi yang didapatkan kurang maksimal. Nilai maximal pada variable motivasi belajar yakni 44 dengan nomor urut 96. Responden tersebut memiliki peningkatan pada motivasi belajar yang dimilikinya. Dan sangat berambisi akan teknologi yang dikembangkan oleh sekolah X.

Tabel 2. Hasil Uji Parsial t

Variable	t	sig
Android	2,274	0,001
paper	4,947	0,000

Sesuai dengan table yang ada di atas terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Berbasis *Android* Dalam Penilaian Tengah Semester Terhadap Motivasi Belajar Siswa di sekolah X, temuan penelitian ini dibuktikan dengan koefisien $sig = 0.001 < 0.05$. Dengan rumus manual derajat kebebasan (df) = 121, maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,657$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media berbasis *android* yang dibuktikan dengan $t_{hitung} = 3,540 > t_{tabel} = 1,657$ Dan yang kedua terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Berbasis *Paper* Dalam Penilaian Tengah Semester Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Kota Madiun, temuan penelitian ini dibuktikan dengan koefisien $sig = 0.000 < 0.05$ Dengan derajat kebebasan (df) = 121, maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,657$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media berbasis *paper* yang dibuktikan dengan $t_{hitung} = 4,947 > t_{tabel} = 1,657$

Tabel 3. Uji Simultan f

Variable	f	sig
Motivasi Belajar	91,227	0,000

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara serentak terhadap variabel terikat, uji simultan dilakukan dengan menggunakan uji anova dengan kaidah pengambilan keputusan jika koefisien $sig < 0.05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan derajat kebebasan (df) = 118, diperoleh nilai $F_{tabel} = 3,07$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan simultan menggunakan media berbasis *android* dan media berbasis *paper* terhadap motivasi siswa, yang dibuktikan dengan $f_{hitung} = 91,227 > f_{tabel} = 3,07$.

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan di atas, diperoleh temuan penelitian bahwa variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini memberikan pengaruh sebesar 60%, sedangkan sisanya yang sebesar 40% dipengaruhi oleh variabel diluar variabel penelitian, temuan penelitian ini dibuktikan dengan koefisien *adjusted R Square* = 0.607.

Temuan penelitian di atas, dapat dilakukan dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KP} & : \frac{(R_{x_1x_2y})^2}{(0,779)^2} * 100\% \\ & \quad 0,607 * 100\% \\ & \quad 60,73\% \end{aligned}$$

Berdasarkan langkah-langkah perhitungan yang disajikan di atas, diperoleh nilai KP sebesar 60,73%, yang berarti bahwa variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memberikan pengaruh sebesar 60,73%, sedangkan sisanya sebesar 39,27% dipengaruhi oleh variabel diluar variabel penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul pengaruh media android dan paper untuk evaluasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di sekolah X. maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Berbasis Android terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X MAN 1 Kota Madiun. Berdasarkan hasil yang sudah dihitung, diketahui bahwa penggunaan media berbasis android sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, khususnya untuk penilaian sebagaimana merupakan batasan masalah dari penelitian ini. Dan Terdapat pengaruh Penggunaan Media Berbasis Paper terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X MAN 1 Kota Madiun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian berbasis paper hingga saat ini masih sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penilaian berbasis android dan paper masih sangat diperlukan dalam memberikan penilaian dan meningkatkan motivasi berdasarkan hasil tersebut.

Objektivitas kedua penilaian tersebut masih sangat mendukung pola belajar siswa sehingga motivasi siswa lebih tinggi. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data dari satu angatan saja yaitu kelas X tidak keseluruhan dari siswa yang ada di MAN 1 Kota Madiun, dan pengumpulan data yang kurang maksimal dengan menggunakan menyebarkan angket, observasi dan dokumentasi saja sehingga mungkin jawaban yang diberikan kurang maksimal dan kurang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Oleh karena itu perlu teknik yang lain guna mendapatkan jawaban yang maksimal dan relevan. Penelitian hanya dilakukan pada dua semester saja, data yang di kumpulkanpun terbatas. Sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Berkaitan



dengan hasil penelitian yang sudah diteliti, bahwasanya media berbasis paper lebih unggul daripada media berbasis android. Sehingga peneliti mengharapkan lebih ditingkatkannya system android sebagai media pembelajaran, karena semakin pesatnya perkembangan teknologi pendidikan pada masa sekarang ini. Dari pihak manajemen sekolah diharapkan dapat mengaplikasikan system android dengan maksimal pada saat Penilaian Tengah Semester berlangsung. Sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan tenang dan tidak terhambat pada internet.

DAFTAR PUSTAKA

- adhi km, S., Akhlis, I., & Sumpono, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi gerak parabola untuk siswa sma. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 0–5.
- Batubara, & Husein, H. (2017). pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Madsrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27.
- endang m, I. (2014). Kemandirian belajar terhadap prestasi belajar the influence of social interaction of family relationship , achievement motivation , and independent learning. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 441–451.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ipa di smp negeri 25 batam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- julia p, R. (2013). Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi peluang untuk siswa sma kelas X. *Jurnal LEMMA*, 1–11. <https://doi.org/10.22202/jl.2017.v4i1.2378>
- Lubis, S. (2016). *Efektivitas penggunaan portofolio pada perkuliahan mikrobiologi terhadap kemandirian dan hasil belajar mahasiswa*. 6(1), 213–220.
- Mushon, ali. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- muyaroah, siti. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Pitono, & Djoko. (2012). Pengaruh nilai portofolio dan motivasi belajar terhadap Hasil



THE 14th FIPA
FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI-FKIP
UNIVERSITAS PGRI MADIUN

belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 1(1).

Setyadi, D. (2017). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>

Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. bandung: alfabeta.

Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Kwangsang*, 1, 72–94.

Yaqin, A., & Rochmawati. (2016). *Pengembangan buku saku digital berbasis android sebagai pendukung bahan ajar pada materi pph pasal 21*. 1–5.

The 14th

FIPA

FORUM ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI
ISSN : 2337-9723