

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ZENIUS
EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 1 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**EKARDILLA
105311105418**

15/09/2022

1 esq
Smb. Alumni

R/0057/TPD/220
EKA

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **EKARDILLA, NIM 105311105418** diterima dan disahkan oleh Panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 417 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 23 Juli 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 23 Juli 2022.

Makassar, 30 Muharram 1444 H
10 Agustus 2022 M

Panelitia Ujian:

Pengawas Umum :

Ketua

Sekretaris

Penguji

Prof. H. H. A. ...

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

Dr. Baharudin, M. Pd.

1. Dr. Muhammad Nawis, M.Pd

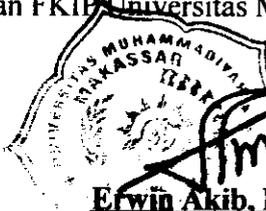
2. Kasman, S.Pd., M.Pd

3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**:PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ZENIUS EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SMP NEGERI 1 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**

hasiswa yang bersangkutan:

ma : **EKARDILLA**

ambuk : **105311105419**

ogram Studi : **Teknologi Pendidikan**

usan : **Ilmu Pendidikan**

kultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan ditelaah, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim
uji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, 10 Agustus 2022 M

nbimbing I

Pembimbing II

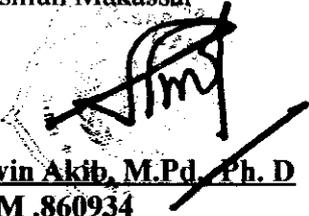

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd


Nurindah, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

kan FKIP
ismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Akib, M.Pd, Ph. D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



LEMBAR PENGESAHAN

Mahasiswa yang bersangkutan :

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Zenius Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Nama : **EKARDILLA**
NIM : **105311105418**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Makassar, Mei 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II,

Nurindah, S.Pd., M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NIM: 931 323

Dekan Jurusan Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NIM: 931 323

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Zeniar Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Nama : **EKARDILLA**
NIM : **105311105418**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Mei 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II,


Nurhidiah, S.Pd, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar


Dekan FKIP Unismuh Makassar
NIM. 951 576

Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan


Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan
NIM 991 323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **EKARDILLA**
Nim : 105311105418
Jurusan : Teknologi Pendidikan
JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Zenius Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ekardilla



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **EKARDILLA**
Nim : 105311105418
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ekardilla

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri“

(QS. Ar-Ra'd : 11)

Bermimpilah dalam hidup dan jangan pernah hidup dalam mimpi

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semua diber kemudahan dan kelancaran. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, saudara, sahabat dan orang terdekat saya karena berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta ibu dan bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

ABSTRAK

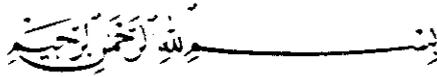
Ekardilla. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Zenius Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Nurindah.

Penggunaan media *Zenius Education* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan jalan alternatif untuk siswa agar memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungguminasa berjumlah 402 siswa. Penelitian ini dilaksanakan mulai 10 Maret 2022 sampai 10 Mei 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII G sebanyak 35 orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data telah membuktikan terdapatnya pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII G SMP Negeri 1 Sungguminasa dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Zenius Education* rata-rata nilai siswa masih rendah dan setelah menggunakan media *Zenius Education* rata-rata nilai siswa berada pada interval nilai yang tinggi. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* yaitu 91,71 lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 56,28 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Kata kunci: hasil belajar; media *Zenius Education*; Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa walaupun jauh dari kata sempurna.

Tak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah. Dengan segala kekurangan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dari segala pihak yang memerlukan.

Penulis menyadari dari hasil yang diperoleh tidak semata-mata hasil jerih payah sendiri melainkan ada banyak pihak yang berkontribusi di dalamnya. Oleh karena itu dengan segala kesungguhan hati, penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis, bapak Zainuddin Babo dan Alm. Nuralam yang senantiasa penulis hormati dan sayangi. Tak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh keluarga penulis yang senantiasa mendukung dan menguatkan selama penyusunan Skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. Erwin Akib, M. Pd.,Ph.D.Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Bapak Nasir, S.Pd.,M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi

Teknologi Pendidikan. tidak lupa penulis sampaikan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Nurindah S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat di sebut satu persatu yang telah memberikan saran serta masukan selama proses pengurusan dan penyelesaian Skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kekurangan dan kerendahan hati penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh sebab itu kritik dan saran kami sangat harapkan demi terciptanya Skripsi yang lebih baik. Akhir kata penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama penulis itu sendiri.

Makassar, Mei 2022

Penulis

1. Penelitian yang Relevan.....	8
2. Pengertian Pengaruh.....	10
3. Media Pembelajaran.....	11
4. Media Pembelajaran <i>Zenius Education</i>	13
5. Hasil Belajar.....	16
6. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	19
B. Kerangka Pikir.....	20
C. Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Desain Penelitian.....	24
E. Variabel Penelitian.....	25
F. Definisi Oprasional Penelitian.....	26
G. Prosedur Penelitian.....	26
H. Instrumen Penelitian.....	28
I. Teknik Pengumpulan Data.....	29
J. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan selalu berkembang dengan perubahan zaman. Begitupun dengan sarana dan prasarana yang semakin memadai yang dulunya sekolah hanya menggunakan sarana seadanya, sekarang dengan adanya perkembangan teknologi ada banyak sekolah yang telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk memperlancar pembelajaran disekolah sehingga teknologi dalam pembelajaran sebagai sumber atau media belajar bagi peserta didik lebih inovatif.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003). Dengan demikian pendidikan adalah suatu usaha melalui proses pembelajaran, agar terwujudnya peserta didik yang berkarakter, berpengetahuan dan memiliki keterampilan.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3).

Tujuan pendidikan khususnya adalah untuk menjelaskan apa sebenarnya yang diinginkan dari suatu proses pendidikan, karena tanpa tujuan yang jelas, semua kegiatan dalam proses pendidikan tidak memiliki arah yang jelas, bahkan pendidikan akan gagal. Selanjutnya, tujuan akhir pendidikan adalah memungkinkan siswa mencapai tujuan yang diinginkan menjadi manusia sempurna (insan kamil) yang mengadakan dirinya akan kepatuhan dan tanggung jawabnya kepada Allah SWT. Allah SWT berfirman dalam QS. *Al-Dzariyat* (51): 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahan :

Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku.

Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan aktivitas usaha inilah yang dimaksud dengan belajar.

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh setiap orang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Terjadinya proses belajar karena adanya interaksi antara pendidik dan pebelajar atau interaksi dengan lingkungan. Dalam hal ini belajar dapat kita lakukan kapan saja. Apalagi dengan adanya internet setiap orang mampu mengakses segala sesuatu yang ingin diketahui dengan mudah. Tak lepas dari berbagai sumber belajar, keterampilan seseorang

belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh Guru adalah media pembelajaran berbasis *Zenius Education*.

Zenius Education adalah aplikasi belajar online yang didalamnya terdapat banyak video pembelajaran di semua jenjang (SD, SMP, SMA). Dalam aplikasi *Zenius Education*, selain kursus langsung juga terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan siswa. Aplikasi *Zenius Education* ini ditampilkan agar siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada, dan tentunya teknologi yang berkembang pesat khususnya *smartphone* agar lebih mudah dan praktis untuk mereka pelajari. Dalam aplikasi *Zenius Education* ini, siswa akan menemukan cara belajar yang mungkin dianggap siswa sangat baru, karena dalam aplikasi ini belajar menggunakan animasi interaktif dan metode pemberian materi dan proses pembelajaran sangat menarik, sehingga tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknologi. Dalam penyampaian materi dalam aplikasi ini berupa video pembelajaran yang berisi suara dan tulisan tangan instruktur yang disebut juga dengan papan digital.

Salah satu mata pelajaran yang perlu penerapan media pembelajaran seperti *Zenius Education* adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Belajar Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Zenius Education* dapat menyajikan materi pembelajaran sangat menarik dan mudah

dipahami serta dilengkapi video pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar siswa dengan proses pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 5 Januari 2022 di SMP Negeri 1 Sungguminasa proses pembelajaran belum sepenuhnya berinteraksi dengan kecanggihan teknologi. Guru hanya menjelaskan materi dengan bantuan papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *Zenius Education* sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat mudah. Untuk mengatasi masalah tersebut maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik seperti *Zenius Education* agar siswa lebih termotivasi. Motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Zenius Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kelangsungan ilmu pendidikan khususnya pembelajaran yang berbasis media (*Zenius Education*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada berbagai pihak, sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang lebih inovatif serta mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran

b. Bagi Guru

Sebagai masukan tentang pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan aplikasi *Zenius Education* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, serta menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa dan juga memberikan informasi kepada peneliti yang mendatang terkait penggunaan media pembelajaran berbasis (*Zenius Education*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Penelitian Relevan

Penelitian relevan berfungsi memberikan pemaparan terkait penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Berikut hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan penelitian ini, di antaranya :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Sriyatno, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh penerapan *Discovery Learning* menggunakan media *Zenius* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada *Grammar* Di SMA Negeri 3 Tuban” menunjukkan hasil penelitian dimana hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada materi *Grammar* yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* bermedia *Zenius* lebih baik dalam memberikan hasil belajar siswa dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, dan motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Discovery Learning* bermedia *Zenius* lebih termotivasi dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian yang dilakukan Sriyatno, dkk dengan yang peneliti lakukan terdapat pada tujuan dan sampel penelitian yang digunakan. Tujuan penelitian Sriyatno, dkk untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* bermedia *Zenius* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sedangkan tujuan peneliti yaitu untuk

mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Sampel yang digunakan Srijatno, dkk terdiri dari kelas control dan kelas eksperimen sedangkan peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen dalam penelitian.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh video pembelajaran melalui *Zenius.Net* terhadap hasil belajar kognitif Biologi siswa Madrasah Aliyah kelas X Dan XI”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif Biologi siswa. Penilaian hasil belajar kognitif (*gain*) sebesar 44,2 dengan indeks *gain* sebesar 0,7 termasuk dalam kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan video pembelajaran melalui *Zenius.Net* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif Biologi siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan Safitri, dkk dan yang peneliti lakukan terdapat pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti dimana Safitri, dkk menggunakan media *Zenius* pada mata pelajaran Biologi kelas X dan XI MA sedangkan peneliti menggunakan media *Zenius* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Sari pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Zenius* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 16 Kota Bekasi”, Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Zenius* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Kota Bekasi. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan

Independent Sample T-Test yaitu diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, karena signifikansi lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya pada penelitian ini, terdapat peningkatan rata-rata nilai di kelas eksperimen dari nilai sebesar 54 meningkat menjadi 83. Nilai rata-rata tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, dari nilai sebesar 40,8 menjadi sebesar 48,6. Sehingga media pembelajaran menggunakan aplikasi *Zenius* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Kota Bekasi. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sari dengan yang akan peneliti lakukan terdapat pada metode dan tipe penelitian yang dilakukan. Metode penelitian yang digunakan Sari adalah metode *Quasi Experiment* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* dimana dalam penelitian ini Sari menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai sampel sedangkan metode yang akan digunakan peneliti yaitu metode *Pre Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest Posttest* dan hanya menggunakan kelas eksperimen sebagai sampel.

2. Pengertian Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

Pengaruh adalah hubungan timbal balik, atau kondisi di mana ada hubungan sebab akibat antara pengaruh dan yang dipengaruhi. Apa dua hal ini yang akan dihubungkan dan apa saja hal-hal yang menghubungkannya. Pengaruh, di sisi lain, adalah kekuatan yang dapat memicu sesuatu, membuat sesuatu

berubah. Jadi jika salah satu dari apa yang disebut efek berubah, ada konsekuensinya (Cahyono, 2016).

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah yang berarti perantara dan pengantar. Media adalah perantara dan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pengertian tersebut, bahwa media sebagai pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima untuk menghasilkan informasi sebagai suatu pemahaman yang telah dimengerti serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Nurindah & Kasman (2021: 2) “media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran”.

Media sangat bermanfaat khususnya pada proses pembelajaran dengan berbagai macam bentuk media. Tentunya, penggunaan media dibutuhkan sebagai alat komunikasi untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Tujuan dari pada media ialah merangsang mereka untuk mengikuti proses pembelajaran serta mengantarkan pembelajaran secara utuh dalam memberikan penguatan atau motivasi. Secara umum penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media berguna untuk: 1) menimbulkan kegairahan belajar, 2) meningkatkan interaksi yang lebih

secara langsung peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, 3) memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya (Lingga, 2016).

Association For Educational Communications Technology (AECT) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Arsyad, 2017).

Dari ketiga pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan untuk proses pembelajaran yang lebih aktif.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata Pembelajaran dari kata belajar, dengan awalan “pem” dan akhiran “an”, menunjukkan adanya unsur “intervensi” dari luar (eksternal), sehingga menjadi proses belajar. Jadi belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal, dan penting bagi individu yang belajar dalam belajar untuk memahami karakteristik intrinsik peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Karwono (2017: 23) “pembelajaran adalah aspek yang terintegrasi dalam proses pendidikan”.

c. Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, adapun macam-macam bentuk media ialah media gambar, alat peraga dan lain sebagainya. Arsyad (2017: 20) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Media pembelajaran merupakan media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

4. Media Pembelajaran *Zenius Education*

Zenius Education adalah aplikasi belajar online yang didalamnya terdapat banyak video pembelajaran di semua jenjang (SD, SMP, SMA). Dalam aplikasi *Zenius Education*, selain kursus langsung juga terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan siswa. Aplikasi *Zenius Education* ini ditampilkan agar siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada, dan tentunya teknologi yang berkembang pesat khususnya smartphone agar lebih mudah dan praktis untuk mereka pelajari.

Dalam aplikasi *Zenius Education* ini, siswa akan menemukan cara belajar yang mungkin dianggap siswa sangat baru, karena dalam aplikasi ini belajar menggunakan animasi interaktif dan metode pemberian materi dan proses pembelajaran sangat menarik, sehingga tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknologi. Dalam penyampaian materi dalam aplikasi ini berupa video

pembelajaran yang berisi suara dan tulisan tangan instruktur yang disebut juga dengan papan digital.

Video pembelajaran ini juga menggunakan gaya bahasa yang kurang formal, dengan menggunakan gaya bahasa yang kurang formal akan memudahkan siswa dalam memahami apa yang dijelaskan oleh tutor, walaupun gaya bahasanya kurang formal namun tutor menjelaskan proses pembelajaran secara detail. Dalam video pembelajaran ini terkadang terdapat beberapa animasi yang akan membuat siswa tertarik untuk belajar dan membuat siswa tidak mudah bosan. Tutor yang diajarkan dalam aplikasi ini adalah tutor terbaik dari lulusan universitas seperti Universitas Padjajaran, Institut Teknik Bandung, Universitas Indonesia, dll. Aplikasi *Zenius Education* ini memiliki desain yang menarik untuk transmisi visual dan video. Aplikasi *Zenius Education* ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

a. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Zenius Education*

- 1) Download aplikasi *Zenius Education* di *Play Store* atau *App Store*
- 2) Lalu setelah didownload peserta didik harus mendaftar terlebih dahulu
- 3) Setelah daftar peserta didik diminta untuk log-in dengan akun yang sudah terdaftar
- 4) Setelah daftar peserta didik diminta untuk log-in dengan akun yang sudah terdaftar
- 5) Setelah itu klik pelajaran sekolah dan pilih materi pembelajarannya
- 6) Setelah materi dipilih peserta didik bias langsung menonton video pembelajaran tersebut

b. Kekurangan dan Kelebihan *Zenius Education*

Teknologi di abad 21 ini semakin berkembang luas dan menjadikan para penggunanya menjadi lebih mudah untuk melakukan apapun di segala bidang. Salah satu aplikasi yang menunjang untuk pembelajaran online ialah aplikasi *Zenius Education*. Aplikasi *Zenius Education* merupakan perusahaan yang ada di Indonesia dan bergerak pada dibidang pendidikan. Perusahaan ini telah memulai bisnisnya pada tahun 2004 dan pada saat tahun 2007 perusahaan ini telah terdaftar sebagai perusahaan resmi dalam bentuk *Persona Terbatas (PT)*. Meskipun *platform* belajar online ini telah berdiri cukup lama dan sudah ternama, tentu saja tak akan luput dari sebuah kekurangan. Dan disetiap kekurangan tentu saja memiliki sebuah kelebihan. Berikut adalah kekurangan dan kelebihan pada aplikasi ini yaitu:

1) Kekurangan

Latihan soal yang disediakan pada aplikasi ini tidak banyak

2) Kelebihan

a) Materi yang ada didalam aplikasi *Zenius Education* ini update karena mengikuti perkembangan kurikulum di Indonesia.

b) Materi yang disediakan sangat lengkap untuk semua kalangan (SD, SMP, SMA dan materi SBMPTN).

c) Video pembelajaran yang disediakan sangat jelas karena menggunakan papan digital sehingga materi pelajaran yang disampaikan pada video tersebut terbaca dengan jelas dan baik, kualitas audio atau suara tutor yang menjelaksn materi pembelajaran ini terdengar dengan baik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Martina, 2019). Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Pratama & Kiki Aryaningrum, 2017). Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Penetapan SNP membawa implikasi terhadap model dan teknik penilaian pembelajaran yang mendidik. Perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup penilaian eksternal dan internal.

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.

Berdasarkan Taksonomi Bloom (2001), hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: a) pemahaman; b) penerapan; c) analisis; d) sintesis; dan e) evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: a) menerima; b) menjawab/ reaksi; c) menilai organisasi; d) karakteristik dengan suatu nilai; dan e) kompleks nilai.
- 3) Ranah psikomotor, meliputi: a) keterampilan motorik; b) manipulasi benda-benda; dan c) koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengintai).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Keberhasilan belajar tidak hanya bergabung pada kecerdasan tetapi sikap, kebiasaan dan keterampilan belajar juga memiliki andil yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan prestasi belajar seseorang. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu (Martina, 2019).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa

1) Faktor Interen

a) Jasmani

Dalam faktor jasmani meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, jika kesehatan dan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya sangat mempengaruhi belajar.

b) Faktor psikologis

Pada faktor psikologis meliputi, perhatian, minat, bakat dan motif dari beberapa faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang minat belajar siswa tersebut.

2) Faktor Ekstern

a) Faktor keluarga

Keluarga adalah faktor yang sangat penting dalam mendidik anak. Di dalam faktor keluarga terdapat beberapa pengaruh yaitu, cara orang tua mendidik, hubungan antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, beberapa faktor ini dapat menimbulkan hasil belajar yang baik jika berjalan dengan baik, tapi jika sebaliknya tidak berjalan

dengan baik maka hasil belajar anak akan mengalami penurunan karena terganggu atau terbebani oleh beberapa masalah tersebut.

b) Faktor sekolah

Sekolah sangat berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya disiplin sekolah, hubungan guru dengan siswa, alat pelajaran dan metode belajar mengajar, beberapa faktor ini tentu gurulah yang harus lebih mengetahui akan kebutuhan siswanya.

c) Faktor masyarakat

Selain faktor keluarga dan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdapat juga faktor masyarakat diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri dimana ketiga saling berhubungan karena di dalam kehidupan bermasyarakat yang baik akan memberikan pengaruh yang positif bagi siswa.

6. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif dan warga negara Indonesia yang literat atau melek informasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan di dunia kerja. Suherli, dkk (2017: 7) mengemukakan bahwa:

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan

saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan siswa, memahami, dan memiliki kompetensi mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Ketiga hal tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan menciptakan karya sastra; literasi (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis).

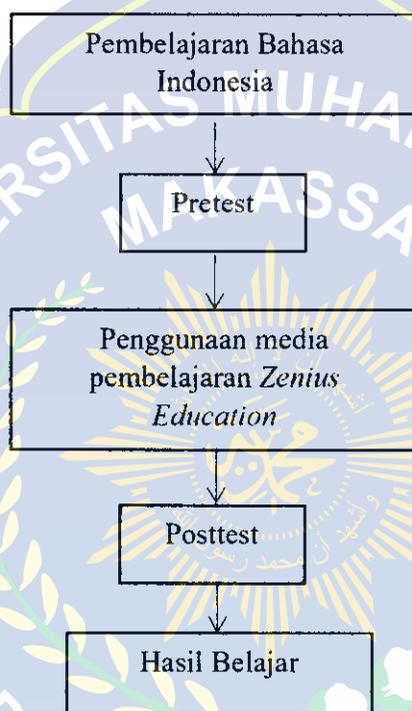
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian diatas keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, diantaranya ialah media pembelajaran.

Zenius Education adalah aplikasi belajar online yang didalamnya terdapat banyak video pembelajaran di semua jenjang (SD, SMP, SMA). Aplikasi *Zenius Education* ini ditampilkan agar siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada, dan tentunya teknologi yang berkembang pesat khususnya *Smartphone* agar lebih mudah dan praktis untuk mereka pelajari. Dalam aplikasi *Zenius Education* ini, siswa akan menemukan cara belajar yang mungkin dianggap siswa sangat baru, karena dalam aplikasi ini belajar menggunakan animasi interaktif dan metode pemberian materi dan proses pembelajaran sangat menarik, sehingga tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknologi. Dalam penyampaian materi dalam aplikasi ini berupa video pembelajaran yang berisi suara dan tulisan tangan instruktur yang disebut juga dengan papan digital.

Tujuan dari penggunaan media ini ialah untuk melatih keterampilan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan media ini ialah kemudahan dalam penggunaan, sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa adanya bimbingan orang lain, maka dari itu peneliti melakukan penelitian

eksperimen pada kelas VIII G dengan penerapan media *Zenius Education*. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Untuk lebih jelas kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dari kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa Jl. Habibu Kulle No. 25, Sungguminasa. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Februari 2022 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII G.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang akan diteliti. Sugiyono (2019: 126), mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Tabel 3.1. Keadaan Populasi

No.	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1.	VIII A	15	19	34
2.	VIII B	12	23	35
3.	VIII C	15	23	38
4.	VIII D	19	18	37
5.	VIII E	13	25	38
6.	VIII F	14	24	38
7.	VIII G	16	19	35
8.	VIII H	20	17	37
9.	VIII I	25	12	37
10.	VIII J	21	16	37
11.	VIII K	22	14	36
Jumlah populasi		192	192	402

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Sungguminasa)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dalam penelitian ini tidak mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* dimana peneliti memilih kelas dengan nilai rata-rata terendah pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia, maka dari itu sampel yang digunakan penelitian ini adalah kelas VIII G sebanyak 35 siswa.

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

Kelas	L	P	Jumlah Siswa
VIII G	16	19	35

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Sungguminasa)

D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest* dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*.

Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*. Selanjutnya kepada siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* terhadap hasil belajar. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 3.3 Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 : *pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)
- X : perlakuan (pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*)
- O2 : *posttest* (tes akhir setelah diberi perlakuan)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu objek atau suatu kegiatan yang akan diteliti. Sugiyono (2019: 112) mengatakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Variabel merupakan bagian yang sangat penting pada penelitian, karena merupakan objek dan titik perhatian penelitian. Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas).

Berdasarkan ulasan di atas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran berbasis

Zenius Education, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional Variabel

Zenius Education adalah aplikasi belajar online yang didalamnya terdapat banyak video pembelajaran di semua jenjang (SD, SMP, SMA). Dalam aplikasi *Zenius Education*, selain kursus langsung juga terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan siswa.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

G. Prosedur Penelitian

Perlu diperhatikan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap awal/*pra eksperimen*

Tahap ini digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan diawal penelitian. Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi literatur, studi lapang dan penemuan masalah.

2. Tahap penelitian/*eksperimen*

Tahap ini peneliti melakukan eksperimen yang diawali dengan deskripsi, desain instrumen dan penelitian. Kemudian peneliti melakukan pengambilan data awal dari *pretest*, pembelajaran menggunakan perlakuan eksperimen, dan

pengambilan data akhir dengan posttest. Berikut merupakan langkah-langkah pada tahap penelitian:

1. *Pretest*

Pretest adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

2. Perlakuan

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media *Zenius Education*.

3. *Posttest*

Posttest dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk membandingkan nilai dengan nilai yang didapat pada saat pretest, dari hasil perlakuan apakah posttest efektif terhadap hasil belajar siswa.

3. Tahap akhir

Setelah tahap pra eksperimen dan tahap eksperimen dilakukan, selanjutnya dilakukan tahap pasca eksperimen. Pada tahap ini merupakan penyelesaian dari penelitian. Pada tahap ini data pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan secara statistik dan peneliti menarik kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengelola data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan dalam kelas selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Tes yaitu alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, serta kemampuan yang dimiliki oleh individu berisi soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berupa soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *Zenius Education*. *Posttest* yaitu tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas, dan kondisi siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) masing-masing sebanyak 10 soal.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang status siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungguminasa.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan rangkaian penelaahan, pengelompokan, sistematis, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan alamiah. Analisis data dilakukan setelah data dari sampel melalui instrumen terkumpul. Melalui uji statistik ini, dapat digunakan untuk menghitung data-data yang yang diperoleh dan nantinya dapat dianalisis. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistika yang terdiri dari dua macam yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah statistik inferensial parametris. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu:

a. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *Zenius Education*. Langkah-langkah analisis aktivitas siswa, yaitu:

- 1) Menentukan frekuensi hasil pengamatan aktivitas siswa untuk setiap indikator dalam satu kali pertemuan.

- 2) Mencari persentase frekuensi setiap indikator dengan membagi besarnya frekuensi dengan jumlah siswa, kemudian dikalikan 100% untuk menghitung rata-rata persentase setiap aspek aktivitas siswa.

Tabel 3.4. Kategori Aktivitas Siswa

No	Skor	Kategori
1	90 – 100	Sangat Tinggi
2	80 – 89	Tinggi
3	70 – 79	Sedang
4	0 – 69	Rendah

Sumber data : Purwanto (2011 : 243)

b. Analisis Data Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman materi pelajaran siswa setelah diterapkan aplikasi *Zenius Education*. Hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Untuk pengelolaan data hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 3.3. Kategori Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Kategori
1	0 – 54	Sangat Rendah
2	55 – 74	Rendah
3	75 – 79	Sedang
4	80 – 89	Tinggi
5	90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber data : Aqib & Zainal : 2009)

2. Statistik Inferensial

Jenis statistik inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran berbasis *Zenius Education* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t.

Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = nilai yang dihitung statistik uji-t

X = rata-rata sampel

s = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n = banyak data

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Mencari nilai t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N-1$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sungguminasa yang terletak di Jl. Habibu Kulle No. 25 Kabupaten Gowa yakni dengan status sekolah tersebut adalah sekolah negeri dengan akreditasi A. Sekolah ini terletak di Kelurahan Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. SMP Negeri 1 Sungguminasa yang terdiri dari 43 kelas, 1 laboratorium, dan 1 perpustakaan dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 1.165 orang siswa.

2. Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran *Zenius Education*

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 Maret 2022 sampai dengan 10 Mei 2022. Penelitian ini menggunakan kelas VIII G sebagai kelas sampel untuk penelitian eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama dilaksanakan *Pretest* yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda. Fungsi dari *Pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk menyiapkan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah *Pretest* dilaksanakan, pertemuan selanjutnya peneliti menjelaskan materi tentang literasi buku fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, peneliti melaksanakan *Posttest* yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir

siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Zenius Education*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa kelas VIII G dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

a. Analisis data deskriptif penelitian

1) Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Hasil observasi aktivitas belajar dari 35 siswa di kelas VIII G SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa selama penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi				Persen (%)		
		I	II	III	Rata-rata	I	II	III
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	35	35	35	35	100	100	100
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan Guru	35	35	35	35	100	100	100
3	Siswa yang mencatat Penjelasan Guru	23	25	29	25,66	65,71	71,42	82,85
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	14	15	18	15,66	40	42,85	51,42

5	Siswa yang menjawab pertanyaan	35	35	35	35	100	100	100
6	Siswa yang meminta bimbingan Guru	20	22	20	20,66	57,14	62,85	57,14
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal	35	35	35	35	100	100	100
Jumlah persentase aspek siswa						562,85	577,12	591,41
Persentase aktivitas siswa						80,40	82,42	84,48
Kategori						Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama 80,40%, pertemuan kedua yaitu 82,42%, dan pertemuan ketiga yaitu 84,48 %.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pada tiga pertemuan tersebut berada pada kategori tinggi yaitu pada interval 80%-89% ini berarti indikator aktivitas dalam pembelajaran tercapai.

2) Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*Pretest dan Posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 35 orang siswa kelas VIII G di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

a) Hasil Pengelolaan *Pretest*

1) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Zenius Education* pada materi literasi buku fiksi dan nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada 35 siswa, terdapat 37,14% pada kategori sangat rendah, 45,71% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 11,42% pada kategori tinggi, dan 5,71% pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	13	37,14
2	55 – 74	Rendah	16	45,71
3	75 – 79	Sedang	0	0
4	80 – 89	Tinggi	4	11,42
5	90 – 100	Sangat Tinggi	2	5,71
Total			35	100

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

2) Nilai statistik hasil belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar 90 dan skor terendah 10. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 56,28 dan standar deviasi 19,566 Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Pretest)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	10
3	Nilai Rata-rata	56,28
4	Standar deviasi	19.566
5	Sampel	35

Sumber: Data primer 2022

b) Hasil Pengelolaan *Posttest*

1) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* pada materi literasi buku fiksi dan nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 2,85% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 14,28% pada kategori tinggi, dan 82,85% pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.4. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Posttest)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 – 74	Rendah	1	2,85
3	75 – 79	Sedang	0	0
4	80 – 89	Tinggi	5	14,28
5	90 – 100	Sangat Tinggi	29	82,85
Total			35	100

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

2) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 100 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata hasil *Posttest* siswa 91,71 dan standar deviasi 8,906. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Posttest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai Rata-rata	91,71
4	Standar deviasi	8,906
5	Sampel	35

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

c) Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan *Pretest* dan setelah dilakukan perlakuan *Posttest* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	35	35
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	10	60
Nilai Rata-rata	56,28	91,71
Standar Deviasi	19,566	8,906

Dari tabel 4.8 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education (Pretest)* yaitu 56,28 dibandingkan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education (Posttest)* yaitu 91,71. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan meningkat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education*.

b. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{91,71 - 80}{\frac{8,906}{\sqrt{35}}}$$

$$t = \frac{11,71}{\frac{8,906}{5,92}}$$

$$t = \frac{11,71}{1,504}$$

$$t = 7,785$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh $t_{hitung} = 7,785$ selanjutnya untuk membandingkan dengan table maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} Dk &= n - 1 \\ &= 35 - 1 \\ &= 34 \end{aligned}$$

Harga t_{tabel} dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 34 dari tabel distribusi diperoleh $t_{tabel} = 1,690$ dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,785 > 1,690$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VIII G SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial. Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

1. Analisis Data Deskriptif

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 1 Sungguminasa menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria baik. Dari hasil data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah mencapai indikator aktivitas siswa.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* menunjukkan bahwa 29 siswa tidak mencapai ketuntasan dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* sangat rendah. Adapun Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* menunjukkan bahwa terdapat 34 siswa yang mencapai ketuntasan dengan kata lain hasil belajar

siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* sudah tercapai. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat *pretest*, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, tetapi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

2. Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII G di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Berdasarkan hasil diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* berpengaruh positif dalam pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian relevan yang di kemukakan oleh Srijatno tahun 2021, yakni penerapan *Discovery Learning* bermedia *Zenius Education* lebih baik dalam memberikan hasil belajar siswa dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, juga dikemukakan oleh Safitri pada tahun 2021

bahwa penggunaan video pembelajaran melalui media *Zenius Education* pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa dan meningkatkan hasil belajar kognitif Biologi siswa, serta di kemukakan juga oleh Sari pada tahun 2020 dengan penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan nilai rata-rata tersebut lebih tinggi jika di bandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Zenius Education* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian dan beberapa penelitian terdahulu meski digunakan pada mata pelajaran yang berbeda. Maka penggunaan media pembelajaran *Zenius Education* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Zenius Education* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar
2. Kepada Guru Bahasa Indonesia agar dapat menerapkan metode atau media dalam pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa

(ceramah) atau konvensional kadang membuat siswa jenuh dalam menerima pelajaran.

3. Bagi sekolah, melalui penelitiann ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas Guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aqib & Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Cahyono. 2016. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. PUBLICIANA. 2. 140-157.
- Departemen Agama RI. 2008. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Fikriyatur Rohmah & Nurhakiki. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> [Diakses 10 Januari 2022].
- Karwono, Mularsih & Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Lingga. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Martina. 2019. *Pengaruh Lingkungan sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tilung ppSelapan Kabupaten Oki*. Jurnal PAI Raden Patah. 1(2). 164-180.
- Nurindah & Kasman. 2021. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan. 10(1). 1-12.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Pratama & Kiki Aryaningrum. 2017. *Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS*. Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN. 2(2). 119-129.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Safitri, dkk. 2021. *Pengaruh Video Pembelajaran Melalui Zenius.Net Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Madrasah Aliyah Kelas X Dan XI*.

Sari. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 16 Kota Bekasi*. (online). (skripsi) jurusan tadaris ilmu pengetahuan sosial.

Srijatno, dkk. 2021. *Pengaruh penerapan Discovery Learning menggunakan media Zenius terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada Grammar Di SMA Negeri 3 Tuban*. Jurnal Metro Lampung. 1 (2). 21-28.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suherli, Maman Suryaman, Ali Septiaji & Istiqomah. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



RIWAYAT HIDUP



Ekardilla lahir pada tanggal 17 Februari 1998 di Tanuntung Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke-tiga dari lima bersaudara dari bapak Sainuddin Babo dan ibu (*Alm*) Nuralang. Penulis masuk sekolah dasar di SD Negeri 344 Alorang dan tamat pada tahun 2011, pada tahun yang sama

melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 28 Bulukumba dan tamat pada tahun 2014 kemudian pada tahun yang sama melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 6 Bulukumba dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis kembali melanjutkan Pendidikan S1 di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga aktif di berbagai organisasi kampus dan pernah menjabat sebagai Ketua Umum di Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEKPEN) periode 2020-2021 selain itu penulis juga pernah aktif dalam organisasi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) sebagai anggota departemen bidang Seni Budaya dan Olahraga pada periode 2020-2021.

Dengan usaha dan motivasi yang tinggi penulis telah menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dalam penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang baik dalam dunia Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Zenius Education* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa”**.