

Pengaruh Media Quizlet terhadap Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara

Hafida Nurhidayati ¹⁾, Riyadi ²⁾, Sukma Perdana Prasetya ³⁾, Nasution ⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada teori kerucut pengalaman milik Edgar Dale sebagai landasan penggunaan media pembelajaran dan teori yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom atau dikenal dengan taksonomi Bloom sebagai landasan mengenai pemahaman atau ranah kognitif. Kerucut pengalaman Dale biasanya digunakan untuk menentukan alat atau media yang tepat untuk pembelajaran guna mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sedangkan Bloom dalam teorinya membagi ranah belajar menjadi pengetahuan, sikap, serta tindakan. Lalu, ia mengkonsentrasikan pada ranah kognitif dan membaginya menjadi enam tingkatan dan pemahaman berada pada tingkat dua. Penelitian dilakukan guna mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan media Quizlet terhadap pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPS pada materi praaksara. Karena kondisi saat ini yang mengharuskan adanya pemanfaatan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta tuntutan dunia pendidikan yang semakin berkembang untuk mengikuti perkembangan zaman, maka pendidik diharapkan dapat menggunakan serta memanfaatkan alat atau media dalam kegiatan belajar-mengajar agar pembelajaran lebih interaktif, sehingga membuat pemahaman kognitif peserta didik meningkat. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dan desain dari penelitian ini yakni *Pre-eksperimental Design* berupa *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasinya yaitu seluruh kelas 7 SMPN 25 Surabaya yang berjumlah 344 siswa, sedangkan sampel penelitiannya yaitu kelas 7C yang berjumlah 36 siswa, lalu untuk teknik pengambilan sampelnya yaitu *purposive sampling*. Adapun hasil penelitian didapatkan dari uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari adanya penggunaan media Quizlet terhadap pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi praaksara dan didapatkan besarnya tingkat pengaruh media Quizlet terhadap pemahaman kognitif siswa yaitu sebesar 54,1 %.

Kata Kunci: Quizlet, Pemahaman Kognitif, IPS

Abstract

This research is based on Edgar Dale's theory of experiential cones as a reference for the use of learning media and the theory proposed by Benjamin S. Bloom or known as Bloom's taxonomy as a foundation regarding understanding or cognitive realm. Dale's cone of experience is usually used to determine the right tool or medium for learning in order to obtain a learning experience that matches the characteristics of the student, while Bloom in his theory divides the realm of learning into knowledge, attitudes, and actions. Then, he concentrates on the cognitive realm and divides it into six levels and understanding is at level two. The research was conducted to determine the influence of the use of Quizlet media on students' cognitive understanding of social studies subjects in pre-literacy material. Due to the current conditions that require the use of technology in learning activities and the demands of the growing world of education to keep up with the times, educators are expected to be able to use and utilize tools or media in teaching and learning activities so that learning is more interactive, thus making students' cognitive understanding increase. The research method used is quantitative experimentation and the design of this study is Pre-eksperimental Design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population is the entire 7th grade of SMPN 25 Surabaya which amounts to 344 students, while the research sample is class 7C which overall amounts to 36 students, then for the sampling technique, namely purposive sampling. The results of the study obtained from a simple linear regression test showed that there was an influence from the use of Quizlet media on students' cognitive understanding in social studies subjects of pre-literacy material and obtained the magnitude of the level of influence of Quizlet media on students' cognitive understanding, which was 54.1%.

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



Keywords: Quizlet, Cognitive Comprehension, Social Studies

How to Cite: Nurhidayati, Hafida dkk. (2022). Pengaruh Media Quizlet terhadap Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol (No): halaman 144 – 155.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional diatur pada Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa:

“Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka diperlukan suatu peningkatan mutu dalam pendidikan, baik itu dari aspek tenaga pendidik ataupun kualitas pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu, pembelajaran pada tingkat menengah perlu dibuat menggunakan standard PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, serta Menyenangkan) yang dapat membuat para siswa dapat menikmati aktivitas pembelajaran yang ada.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disusun sedemikian rupa guna mencapai tujuan serta menyongsong pembelajaran yang ada. Sedangkan IPS menurut (Nasution & Lubis, 2018) ialah satu diantara pelajaran yang terdapat di sekolah atau sering disebut *“social studies”*, yang mana mata pelajaran tersebut merupakan hasil pengintegrasian dan penyederhanaan dari konsep-konsep disiplin ilmu sosial yang ada. Jadi pembelajaran IPS merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran mengenai konsep-konsep IPS yang merupakan hasil pengintegrasian dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang ada.

Dewasa ini, dunia pendidikan terkena imbas pandemi virus covid-19. Yang mana hal ini membuat Kemendikbud mencanangkan skema pembelajaran sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi ini. Pembelajaran ditengah-tengah pandemi seperti saat ini menjadi suatu hal yang menantang, karena dalam hal ini pendidik diharapkan mampu menghadirkan serta menciptakan atmosfer yang menyenangkan agar murid dapat mengikuti pembelajaran sampai usai agar materi yang tersampaikan juga dapat tersampaikan dengan baik. Terlebih pada era teknologi yang makin berkembang seiring berjalannya waktu, tentunya membawa suatu dampak di berbagai bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Maka dari itu, pendidik harus bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat berupa media pembelajaran yang mampu menjadi alat bantu pendidik ketika menjelaskan materi atau konsep-konsep pelajaran ke siswa.

Media pembelajaran menurut (Rezania & Afandi, 2020) ialah alat bantu pembelajaran yang berfungsi dalam penyampaian tujuan serta isi atau konsep materi pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan individu dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Media pembelajaran jika dirancang dengan baik akan membuat siswa merasa terbantu karena mereka dapat memahami secara mudah isi maupun konsep-konsep materi yang telah disampaikan guru. Penggunaan alat pada pembelajaran juga mengacu pada teori kerucut pengalaman milik Dale (*Dale’s Cone of Experience*). Yang mana satu diantara media atau alat yang hadir seiring perkembangan teknologi dan juga dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar yakni *Quizlet*.

Quizlet merupakan salah satu perangkat pembelajaran daring atau *mobile learning* yang ada didunia. Menurut Vargas dalam (Sari, 2019) menyebutkan bahwa aplikasi *Quizlet* ini cocok dikenakan untuk segala rentang umur dan mudah untuk diaplikasikan. Selain itu, menurut Foti dan Jomayra dalam (Aribowo, 2015) *Quizlet* sebagai media pembelajaran daring juga dapat dipelajari secara fleksibel, bisa diakses dengan gratis, guru bisa membuat materi pembelajaran dan materi yang dibuat di *Quizlet* tersebut secara otomatis akan menjadi quiz sehingga menjadi efisien, serta siswa dapat belajar dengan beberapa fitur yang ada di *Quizlet*, salah satunya *flashcard*. *Flashcard* dapat membuat siswa mempelajari dan memahami konsep-konsep yang dilakukan melalui pengalaman belajarnya sendiri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai konsep-konsep materi yang diberikan. Hal tersebut selaras dengan argumen Dale yang berpendapat bahwa pengalaman belajar siswa dapat didapat dari yang dialami, dipelajari, diamati, dan didengar oleh yang bersangkutan melalui media. Penggunaan atau pemanfaatan media *Quizlet* didasarkan pada teori kognitif yang dikemukakan oleh Jerome S. Brunner. Brunner berpendapat bahwa pembelajaran yang bersifat simbolik dapat memberikan pelekatan skema pada skema kognitif peserta didik. Menurut J. S. Brunner dalam (Sutarto, 2017), perkembangan pengetahuan pada anak terbagi menjadi tiga yaitu fase pra-operasional atau tahap enaktif, fase operasional konkret atau tahap ikonik, dan fase operasional formal atau tahap simbolik. Penggunaan atau pemanfaatan media dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu contoh dari tahapan enaktif dan tahapan ikonik dari suatu proses belajar. Dengan menggunakan atau memanfaatkan media *Quizlet* ini juga perlu kesediaan siswa untuk interaktif pada proses pembelajaran supaya siswa dapat memiliki pemahaman mengenai materi terkait serta nantinya dapat membuat pemahaman kognitif peserta didik meningkat.

Pemahaman kognitif merupakan kemampuan individu dalam bersikap, berpikir, serta bertindak dengan ditunjukkan dengan adanya suatu pemahaman mengenai pengertian atau definisi, hakikat pembelajaran, dan isi pembelajaran itu sendiri, serta bagaimana individu menyelesaikan permasalahannya (Ningsih, 2016). Hal ini selaras dengan pembelajaran IPS yang harusnya pembelajaran tersebut tidak harus menuntut untuk selalu mengingat dan menghafal, akan tetapi perlu adanya pemahaman mengenai materi terkait agar secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman kognitif dari peserta didik mengenai pembelajaran IPS.

Penelitian ini didasarkan pada pengamatan peneliti akan kondisi yang ada di SMP Negeri 25 Surabaya. Dimana peneliti mendapati guru-guru IPS di SMP Negeri 25 Surabaya telah memiliki kesadaran akan pentingnya media dalam suatu pembelajaran, akan tetapi mereka masih memiliki kendala atau keterbatasan dalam menggunakan atau membuat media pembelajaran dan mengeksplor platform media pembelajaran atau aplikasi *quiz player* yang ada di Internet. Sehingga keterbatasan tersebut juga secara tidak langsung membuat pemahaman peserta didik mengenai konsep dari pembelajaran tersebut rendah. Selain itu berdasarkan uji coba media pada kelas lain menunjukkan dari 24 siswa atau 71% berada pada kategori sangat tinggi, lalu 5 siswa atau 15% siswa berada pada kategori tinggi, 2 siswa atau 6% berada pada kategori rendah, dan 3 atau 9% berada pada kategori sangat rendah.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *quiz player* ini dianggap masih relevan karena merupakan bentuk dari pemanfaatan teknologi yang berkembang terutama dalam bidang pendidikan dan pada masa pandemi seperti saat ini diperlukan pembelajaran suatu media yang menjadi alat yang digunakan guru dalam pembelajaran. Dimana pada masa pandemi ini terdapat fenomena *learning loss* atau penurunan pengetahuan. Maka dari itu, peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Media *Quizlet* terhadap Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara”.

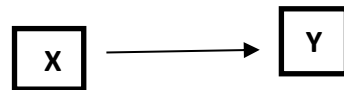
METODE PENELITIAN

Metode yang dikenakan yakni kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif yaitu suatu metode dalam penelitian, yang mana analisis datanya menekankan pada kumpulan angka-angka yang nantinya diolah menggunakan metode statistik (Imron et al., 2020). Sedangkan metode eksperimen yakni metode yang berfungsi untuk mengetahui sebab-akibat yang ditimbulkan antar kedua variabel yang ada (Sugiyono, 2020).

Sedangkan desain dalam penelitian ini yaitu *pre-eksperimental design* berupa *one-group pretest-posttest design*. Berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2020) desain tersebut merupakan suatu desain dalam penelitian yang hanya memakai satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, dimana kelompok tersebut akan diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hasil dari treatment lebih akurat.

Tempat penelitian yaitu SMPN 25 Surabaya yang beralamat di Jalan Simo Mulyo No 25, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya dan dilaksanakan pada tanggal 21 februari – 31 Mei 2022. Adapun populasinya yaitu siswa/i kelas VII SMPN 25 Surabaya dengan jumlah 344 siswa dan sampel penelitiannya yaitu kelas 7C yang berjumlah 36 siswa. Sedangkan teknik *sampling* yaitu menggunakan teknik *non probability sampling* yakni *purposive sampling*. Dimana *purposive sampling* yaitu suatu cara yang berfungsi menetapkan suatu sampel dalam penelitian dengan beberapa pertimbangan (Sugiyono, 2020).

Adapun variabel penelitiannya yakni media *Quizlet* sebagai variabel variabel independent atau bebas serta pemahaman kognitif siswa sebagai variabel dependent atau terikat.



Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua teknik yang dikenakan pada penelitian ini yakni angket (kuesioner) serta test. Dimana angket merupakan alat atau teknik yang dipergunakan sebagai pengumpul data dengan cara memberikan sejumlah pernyataan maupun pertanyaan tertulis guna memperoleh informasi dari responden (Sugiyono, 2020). Angket digunakan untuk melihat bagaimana respon peserta didik akan pengaruh penggunaan media *Quizlet* dalam suatu pembelajaran. Sedangkan test yaitu suatu alat yang dipergunakan untuk mengakumulasikan informasi secara sistematis dan objektif (Kusumawardani, 2017). Tes ini nantinya terbagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Yang mana *pre-test* dilakukan pada awal sebelum diberikan perlakuan guna memperoleh data awal kemampuan peserta didik. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah diberikan perlakuan guna melihat adanya suatu pengaruh yang disebabkan akibat pemberian perlakuan pada kelas yang dikenakan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat yang dipergunakan peneliti dalam mengukur atau menghimpun suatu data tentang keadaan objek yang sedang diteliti (Sugiyono, 2020). Peneliti pada penelitian ini memakai instrument lembar kuesioner respon peserta didik dan instrument test. Yang mana pada lembar angket terdapat 15 pernyataan dengan memakai skala *likert*. Dimana skala *likers* berfungsi sebagai alat ukur mengenai suatu sikap, argumen, serta sudut pandang seseorang maupun kelompok mengenai fenomena yang ada dan biasanya ditunjukkan menggunakan skala 1-5 (Sugiyono, 2020). Sedangkan untuk instrument test terbagi menjadi dua yakni tes sebelum-sesudah perlakuan (*pretest-posttests*) yang berisi 20 butir pertanyaan berbentuk pilihan ganda.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Pada uji ini, peneliti memakai validitas isi (*content validity*). Dimana uji tersebut digunakan untuk instrumen tes, yang mana uji tersebut bisa digunakan untuk membandingkan instrumen dengan materi terkait (Sugiyono, 2020).

Untuk menguji validitas ini, peneliti memakai rumus *correlation pearson product moment* dengan taraf signifikansi yaitu sebesar 5%. Dengan kriteria bila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, dinyatakan tidak valid. Sedangkan bila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan menggunakan cara eksternal yakni *test retest (stability)*. Uji realibilitas dengan menggunakan *test-retest* dicobakan beberapa kali kepada responden. Uji realibilitas biasa diukur melalui koefisien korelasi pada percobaan pertama dengan percobaan selanjutnya. Berdasar ketentuan bila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, dinyatakan reliabel dan bila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka dinyatakan tidak reliabel. Sedangkan untuk kriteria nilai dari indeks korelasi yang digunakan sebagai acuan dalam uji reliabilitas sbb:

Tabel 1. Kriteria Uji Reliabilitas

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,00 – 0,20	Tidak reliabel
0,20 – 0,40	Reliabel rendah
0,41 – 0,70	Cukup reliabel
0,71 – 0,90	Reliabel tinggi
0,91 – 1,00	Reliabel sangat tinggi

Sumber: Arikunto dalam (Puspawardani, 2016)

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji ini berfungsi dalam melihat data-data yang telah dihimpun dari penelitian berdistribusi secara normal ataupun tak berdistribusi secara normal. Dalam uji ini, peneliti memakai uji *ShapiroWilk* dengan memakai SPSS 21.0 *for windows*.

Adapun kriteria pengujiannya menurut Uyanto dalam (Noviatunnafsia, 2016) yakni bila nilai signifikansi lebih dari 0.05, dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi secara normal dan bila nilai signifikansi kurang dari 0.05, dinyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk melihat homogenitas atau varians pada suatu data Uji ini dilakukan menggunakan *levene's test* dengan SPSS 21.

Adapun kriteria pengujian homogenitas menurut Santoso dalam (Noviatunnafsia, 2016) yakni bila nilai signifikansi (*sig.*) > 0.05, dinyatakan bahwa data kelas mempunyai homogenitas/variens sama dan bila nilai signifikansi (*sig.*) < 0.05, dinyatakan bahwa kelas tidak mempunyai homogenitas/variens tak sama.

Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan dengan memakai rumus *correlation pearson product moment* dengan taraf signifikansi yaitu 0.05. Uji ini dilakukan guna menentukan hubungan antara dua variabel yaitu pemanfaatan media *Quizlet* dengan tingkat pemahaman kognitif pelajaran IPS materi praaksara. Adapun rumusnya sbb:

Lalu, untuk mengetahui interpretasi koefisien korelasi sbb:

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Analisis Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan Sugiyono dalam (Oktaviani, 2017), uji ini dilandaskan pada korelasi fungsional atau kausal antara variabel *independent* dan variabel *dependent*.

Adapun dasar penarikan suatu keputusan dari uji ini yakni apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, dinyatakan variabel X serta Y tidak saling berpengaruh dan bila nilai signifikansi kurang dari 0,05, variabel X serta Y saling berpengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Berdasar output dari perhitungan *korelasi Pearson Product Moment* untuk uji ini menggunakan SPSS 21 diketahui nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen soal bersifat valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Soal	Pearson Correlation R Hitung (5%)	R Tabel	Ket
Soal-1	0.423	0.339	Valid
Soal-2	0.574	0.339	Valid
Soal-3	0.486	0.339	Valid
Soal-4	0.352	0.339	Valid
Soal-5	0.567	0.339	Valid
Soal-6	0.477	0.339	Valid
Soal-7	0.436	0.339	Valid
Soal-8	0.584	0.339	Valid
Soal-9	0.471	0.339	Valid
Soal-10	0.435	0.339	Valid
Soal-11	0.401	0.339	Valid
Soal-12	0.646	0.339	Valid
Soal-13	0.419	0.339	Valid
Soal-14	0.486	0.339	Valid
Soal-15	0.341	0.339	Valid
Soal-16	0.352	0.339	Valid
Soal-17	0.446	0.339	Valid
Soal-18	0.630	0.339	Valid
Soal-19	0.699	0.339	Valid
Soal-20	0.352	0.339	Valid

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	21

Berdasar tabel 4 didapatkan nilai *Alpha Cronbach's* yakni 0,743 dan nilai r_{tabel} untuk nilai $N=34$ yakni 0,339. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa $Alpha\ Cronbach's = 0,743 > r_{tabel} = 0,339$, artinya

hasil reliabilitas untuk soal tes memiliki kriteria dengan reliabilitas yang tinggi sebagai alat pengumpulan data.

Uji Deskripsi Data

Tabel 5. Hasil Uji Deskripsi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	36	25	90	57.92	14.461
Posttest	36	60	100	83.89	9.936
Valid N (listwise)	36				

Dilihat dari tabel diatas diketahui bahwa data kelas 7C yakni terdapat 36 siswa dengan perolehan pretest dengan nilai minimum yakni 25 dan nilai maksimum yakni 90, serta rata-rata (mean) sebesar 57,92. Lalu untuk post-test, nilai minimum yaitu 60 dan nilai maksimum yakni 100, serta nilai mean sebesar 83,89. Maka hasil penelitian yang dilakukan diketahui nilai mean posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest.

Uji Normalitas

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.972	36	.494
Posttest	.942	36	.060

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Ditinjau dari tabel diatas, didapatkan hasil pretest kelas 7C tertulis nilai signifikansinya yaitu 0,494, lalu pada hasil posttest eksperimen diketahui signifikansinya yakni sebesar 0,060. Berdasarkan kriteria atau ketetapan yang ada, maka dapat dinyatakan data-data tersebut memiliki distribusi yang normal atau memenuhi syarat dalam uji normalitas karena nilai signifikansi (Sig.) diketahui $> 0,05$.

Uji Homogenitas

Berdasarkan output dari uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 21.0 didapatkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar $0.026 < 0,05$, yang mana nilai signifikansi kurang dari 0.05. Sesuai dengan dasar dalam ketentuan, dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut mempunyai varians yang tak sama (tak homogen).

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kognitif Siswa	Based on Mean	5.215	1	68	.026
	Based on Median	5.450	1	68	.023
	Based on Median and with adjusted df	5.450	1	62.139	.023
	Based on trimmed mean	5.372	1	68	.023

Uji Hipotesis

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

		Nilai Kognitif Siswa	Media Quizlet
Nilai Kognitif Siswa	Pearson Correlation	1	.736**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	70	70
Media Quizlet	Pearson Correlation	.736**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan output diatas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana selaras dengan ketentuan yang berlaku dimana apabila nilai tersebut kurang dari 0,05, maka dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Quizlet* terhadap pemahaman kognitif siswa memiliki hubungan/korelasi secara signifikan. Dari tabel tersebut juga diperoleh nilai dari koefisien korelasi/hubungan antara kedua variabel dengan nilai yang sama yaitu 0,736.

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi dapat dikatakan, nilai $r_{xy} = 0,736$, yang mana nilai r_{xy} tersebut berada pada interval koefisien 0.60 - 0.799, artinya antar variabel (X) yaitu media *Quizlet* dengan variabel pemahaman kognitif siswa (Y) memiliki korelasi/hubungan yang kuat.

Uji Linieritas

Uji ini berfungsi guna melihat korelasi antara variabel X dengan Y linear atau tidak linier. Diketahui nilai *Deviation from Linierity* 0,622 > 0,05, sesuai dengan ketentuan, dinyatakan linear apabila nilai *P Deviation from Linierity* > 0.05 atau jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka bisa dinyatakan variabel (X) media *Quizlet* memiliki korelasi yang linear dengan variabel (Y) pemahaman kognitif siswa. Adapun outputnya sbb:

Tabel 9. Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Media Quizlet* Nilai Kognitif Siswa	Between Groups	(Combined)	10.672	13	.821	6.747	.000
		Linearity	9.463	1	9.463	77.770	.000
		Deviation from Linearity	1.209	12	.101	.828	.622
	Within Groups		6.814	56	.122		
	Total		17.486	69			

Uji Regresi Linier Sederhana

Uji ini difungsikan dalam mengetahui korelasi antar kedua variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (R). Dalam pengujian regresi, peneliti memakai SPSS 21 dengan taraf signifikansi yakni 0,05. Adapun ketentuan dari fungsi regresi bisa dilihat melalui nilai uji koefisien determinasi, uji F, juga uji T. Adapun outputnya sbb:

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 ^a	.541	.534	.343

a. Predictors: (Constant), Nilai Kognitif Siswa

Berdasarkan tabel 10 diketahui nilai dari korelasi atau hubungan (R) yakni 0.736, dan didapatkan koefisien determinasinya (R square) yakni 0,541. Hal tersebut berarti pengaruh penggunaan media *Quizlet* terhadap pemahaman kognitif sebesar 54,1%.

Tabel 11. Hasil Uji Nilai Signifikansi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9.463	1	9.463	80.204	.000 ^b
	Residual	8.023	68	.118		
	Total	17.486	69			

a. Dependent Variable: Media Quizlet

b. Predictors: (Constant), Nilai Kognitif Siswa

Berdasarkan output diatas, diketahui bahwa nilai dari F_{hitung} senilai 80,204 dengan tingkat signifikansi (Sig.) yakni $0,000 < 0,05$, artinya media *Quizlet* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman kognitif siswa.

Tabel 12. Hasil Uji Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.040	.167		.239	.811
	Nilai Kognitif Siswa	.020	.002	.736	8.956	.000

a. Dependent Variable: Media Quizlet

Berdasarkan output diatas menunjukkan bahwa nilai dari koefisien konstanta yaitu 0,040, sedangkan nilai dari koefisien variabel (X) media *Quizlet* yaitu 0,020. Maka dari itu, didapatkan nilai persamaan regresi $Y = 0,040 + 0,020 X$.

Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstanta (a) yaitu 0,040, artinya apabila media *Quizlet* sama dengan nol (tidak ada perubahan), maka pemahaman kognitif sebesar 0,040. Sedangkan diketahui nilai koefisien (b) yaitu 0,020 atau koefisien regresi positif (searah) sebesar 0,020, artinya jika media *Quizlet* naik 1 satuan, maka pemahaman kognitif juga meningkat 0,020 dan apabila media *Quizlet* naik sebesar 0,020, maka pemahaman kognitif akan meningkat sebesar 0,020.

Analisis Angket Respon Siswa

Angket (kuesioner) ini berisi 15 butir pernyataan mengenai penggunaan media *Quizlet*. Yang mana pada angket (kuesioner) tersebut tersedia lima alternatif jawaban yakni 1) Sangat Setuju (SS), 2) Setuju (S), 3) Kurang Setuju (KS), 4) Tidak Setuju (TS), 5) Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang sudah diberikan pada 36 siswa/i kelas 7C, maka didapatkan data sbb:

Tabel 13. Data Angket

Skor Maks	: 75	Mean (M)	: 65,97
Skor Min	: 15	Median (Me)	: 68
Nilai Tertinggi	: 75	Modus (Mo)	: 75
Nilai Terendah	: 45	Standar Deviasi (SD)	: 8,66

Skor maksimum = Jumlah item x Skor tertinggi
= $15 \times 5 = 75$

Skor minimum = Jumlah item x Skor terendah
= $15 \times 1 = 15$

Berdasarkan data diatas, maka kategori angket dihitung sesuai ketentuan sbb:

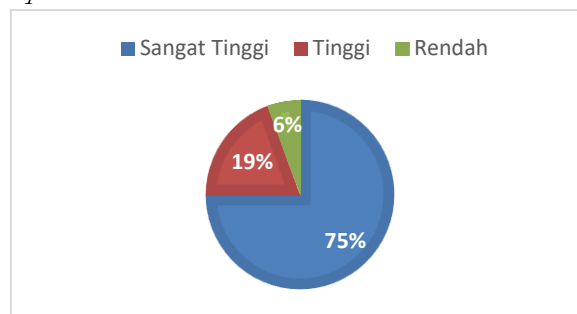
$$\begin{aligned} \text{Rentang Interval} &= \frac{\text{Nilai Maks} - \text{Nilai Min}}{\text{Jumlah Kategori}} \\ &= \frac{75 - 15}{4} = \frac{60}{4} = 15 \end{aligned}$$

Sesuai dengan rentang yang diperoleh, maka bisa dibuat tabel kategori sbb:

Tabel 14. Kategori Variabel Angket

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	61-75	27	75 %
2.	Tinggi	46-60	7	19 %
3.	Rendah	31-45	2	6 %
4.	Sangat Rendah	15-30	0	0 %
Jumlah			36	100 %

Berdasarkan tabel 14, bisa dilihat dari 36 siswa terdapat 27 siswa atau 75% yang berkriteria sangat tinggi, lalu terdapat 7 siswa atau 19% berkriteria tinggi, dan terdapat 2 siswa atau 6% berkriteria rendah. Dengan demikian, berdasarkan frekuensi dari setiap kategori dapat dinyatakan bahwa respon peserta didik kelas VII C terhadap penggunaan media *Quizlet* yaitu sangat tinggi. Dari hasil tersebut, dapat digambarkan dengan *pie chart* sbb:



Gambar 1. Pie Chart Angket Respon Siswa

Adanya pengaruh dari penggunaan media *Quizlet* terhadap pemahaman kognitif siswa selaras dengan teori kerucut pengalaman milik Edgar Dale. Menurut Dale dalam (Sanjaya, 2008), belajar bukan hanya sekadar menghafal serta mengingat saja, akan tetapi merupakan proses berpengalaman dimana peserta didik didorong secara aktif untuk melakukan kegiatan yang dapat merangsang mental dan kecerdasan peserta didik dalam berkembang. Hal ini senada dengan hakikat pembelajaran IPS yang harusnya tidak hanya sebatas menghafal saja, akan tetapi perlu adanya pemahaman mengenai IPS itu sendiri. Selaras dengan pernyataan (Prasetya et al., 2019) ia mengemukakan, peserta didik diharapkan bukan hanya sekadar menghafal atau mengingat materi yang telah dikemukakan guru, selain itu siswa tentu diharapkan untuk dapat menguasai serta memahami secara penuh materi yang didapatkan. Dengan begitu peserta didik akan lebih kuat pemahaman konsepnya mengenai materi terkait.

Pemanfaatan alat atau media pembelajaran ialah suatu alternatif yang dapat dimanfaatkan guna meningkatkan pemahaman kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Jerome Brunner dalam (Sutarto, 2017) perkembangan kognitif (pengetahuan terbagi menjadi tiga yaitu 1) Fase pra operasional atau tahap enaktif, 2) Fase operasi konkret atau tahap ikonik, dan 3) Fase operasi formal atau tahap simbolik. Dan penggunaan media dalam pembelajaran seperti *Quizlet* ini merupakan salah satu bukti atau contoh dari tahap enaktif dan simbolik dari proses belajar.

Seperti hasil analisis mengenai data diatas, dengan menggunakan alat bantu atau media pada proses pembelajaran seperti *Quizlet* ini juga secara tidak langsung terbukti dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik. Mengingat bahwa dalam pembelajaran tersebut pembelajaran tidak hanya

berpusat pada guru dan terlebih kondisi seperti saat ini yang masih pandemi, maka dari itu perlu suatu alat yang bisa memacu siswa agar lebih interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar serta jauh lebih memahami materi terkait serta memiliki pengetahuan dasar untuk dikembangkan lagi. Sama halnya menurut (Prasetya, 2013) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional akan membuat guru sebagai pusat pembelajaran serta pengetahuan, sehingga hal tersebut membuat peserta didik tidak dapat mengembangkan pola berpikirnya.

Hal tersebut juga mengacu pada penelitian terdahulu, dimana berdasarkan penelitian (Sodin & Dirgantoro, 2019) dengan judul “Respon Belajar Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizlet* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Sumbergempol” dan (Wardana, 2019) dengan judul “*Information Tecnology-Based Learning (Media Development Application Quizlet on Students in MI DDI Seppange Bone)*”, yang mana kedua penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa respon para siswa yang diterapkan suatu pembelajaran menggunakan aplikasi atau media *Quizlet* menunjukkan hasil yang unggul dibanding murid yang diterapkan mengenakan metode konvensional (ceramah).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan penelitian tentang pengaruh media *Quizlet* terhadap pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi praaksara dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel media *Quizlet* (X) dengan variabel pemahaman kognitif siswa (Y) dan diketahui besarnya tingkat pengaruh media *Quizlet* terhadap pemahaman kognitif siswa yaitu sebesar 54,1 %. Selain itu, dari adanya penggunaan media *Quizlet* pada mata pelajaran IPS materi praaksara menunjukkan respons yang sangat tinggi yakni sebesar 75%. Hasil tersebut dapat ditinjau dari data angket (kuesioner) yang telah dihimpun dari kelas VII-C selaku kelas yang dijadikan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E. K. (2015). Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 31–38. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6379/Eric Aribowo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6379/Eric%20Aribowo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Imron, A., Habibah, S. M., Pradana, G. W., & Nurhajati, W. A. (2020). *Modul Pelatihan Karya Tulis Ilmiah* (A. Imron (ed.); 1st ed.). Jendela Sastra Indonesia.
- Kusumawardani, C. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (ed.); 1st ed.). Samudra Biru.
- Ningsih, Y. L. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Penerapan Lembar Aktivitas Mahasiswa (LAM) Berbasis Teori APOS Pada Materi Turunan. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v6i01.2994>
- Noviatunafsia, F. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Problem Posing terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Universitas Pasundan.
- Oktaviani, K. (2017). *Pengaruh Pemeriksaan Pajak dan Penagihan Pajak terhadap Efektivitas Penerimaan Pajak (Studi pada KPP Pratama Bandung Cibeunyingperiode 2013-2015)*.
- Prasetya, S. P. (2013). Pengaruh E-Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.

Jurnal Geografi, 11(21), 74–82.

- Prasetya, S. P., Segara, N. B., & Khotimah, K. (2019). *Pengembangan Blended Learning dengan Model Rotasi pada Mahasiswa Calon Guru Development of Blended Learning with Rotation Model for Prospective Teacher Students*. 11(2), 273–282.
https://www.researchgate.net/publication/337710665_Pengembangan_Blended_Learning_dengan_Model_Rotasi_pada_Mahasiswa_Calon_Guru/fulltext/5de6639f4585159aa45def6e/Pengembangan-Blended-Learning-dengan-Model-Rotasi-pada-Mahasiswa-Calon-Guru.pdf
- Puspawardani, D. N. (2016). *Pengaruh Metode Penemuan (discovery) dengan Menggunakan Teknik Scaffolding terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri pada Siswa Kelas XI SMK PGRI 1 TULUNGAGUNG*.
- Rezania, V., & Afandi, R. (2020). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. UMSIDA Press.
<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6833-99-5/761>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&dq=Sanjaya+W.,+2008&ots=EtIYIDO7CU&sig=6UxVuE2sUYy-TGy9OBDdw0oLwak&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29, 9–15.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/viewFile/8150/4574>
- Sodin, & Dirgantoro, A. (2019). Respon Belajar Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Quizlet pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Negeri 1 Sumbergempol. *INSPIRASI: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 16(2). <https://doi.org/10.29100/INSP.V16I2.1429>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(2), 1–26.
<http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/331>
- Wardana, Z. (2019). Information Technology-Based Learning (Media Development Applications Quizlet on students in MI DDI Seppange Bone). *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 37–52. <https://doi.org/10.33477/alt.v4i1.781>