

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERGERAK TERHADAP *SELF REGULATED LEARNING* DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

**Lillah Ashiroti Prameswari**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [lillahashiroti37@gmail.com](mailto:lillahashiroti37@gmail.com)

**Yeni Anistyasari**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [yenian@unesa.ac.id](mailto:yenian@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Pembelajaran Bergerak terhadap kemampuan *Self-Regulated Learning* dan meningkatkan hasil belajar siswa. "Medjar" merupakan pembelajaran bergerak (Mobile Learning) yang dikembangkan peneliti berupa aplikasi android. Media ini berisi fitur-fitur yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Adapun fitur Medjar berisi Kompetensi Dasar, materi, video dan latihan soal tentang Perangkat Eksternal/Peripheral pada mata pelajaran Sistem Komputer. Media ini dibuat menggunakan aplikasi Android Studio 3.1.4 dan siswa dapat mengunduh di *Google Play Store*. Berdasarkan validasi dari ahli media, media pembelajaran ini mendapatkan hasil persentase sebesar 81% dan dinyatakan layak digunakan. Serta hasil validasi angket *Self-Regulated Learning* yang akan diberikan kepada siswa memperoleh persentase sebesar 97.5%. Penelitian ini dilakukan terhadap 72 siswa kelas-X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Bojonegoro, untuk memperoleh hasil belajar dari penelitian ini, siswa diberikan *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari penelitian terhadap siswa setelah diberikan perlakuan yaitu nilai siswa meningkat. Hasil rata-rata nilai *post-test* kelas yang menggunakan media pembelajaran bergerak lebih tinggi yaitu 80.8 dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran bergerak yaitu 64.6. Hasil angket *Self-Regulated Learning* siswa terhadap kelas yang menggunakan media sebesar 79%, sedangkan kelas yang tidak menggunakan media mendapatkan hasil sebesar 74%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran bergerak, dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan *Self-Regulated Learning* siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran bergerak, *Self-Regulated Learning*, Sistem komputer, Hasil Belajar.

### Abstract

The research aims to find out the influence of media mobile learning to self-regulated learning ability and improve student learning results. "Medjar" is (mobile learning) being developed researchers in the form of Android applications. This media contains features that makes it easy for learners to learn. Medjar contains some features like basic competence, the material, video and exercise a matter of about external devices/peripherals on computer systems subjects. This media is created using Android Studio applications 3.1.4 and students can download on Google play store. Based on validation from the media expert, the learning media get the percentage about 81% and expressed decent use. As well as the now self-regulated learning validation results that will be given to the students earn a percentage about 97.5%. This research was conducted against 72 students of X-grade Teknik Komputer dan Jaringan of SMK Negeri 2 Bojonegoro, to get results of learn from this research, students given *pre-test* and *post-test*. The result of research of the students after being given treatment that is the value of students increased. The results of the average value of *post-test* that given to class which uses media mobile learning higher about 80.8 than average learning results of the class which do not use learning media mobile learning which is 64.6. Results of self-regulated learning students against classes that use media about 79%, while class who do not use media get a result of 74%. Can be concluded that the ability of self-regulated learning grade experiments greater than control class. It can prove that by using the media mobile learning, can help improve learning and self-regulated learning ability results students.

**Keyword:** Mobile Learning, self-regulated learning, computer systems, learn results.

## PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bisa dirasakan salah satunya dari sisi media pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, kini tidak terpaku pada media pembelajaran konvensional semata namun juga dapat memanfaatkan penggunaan perangkat seperti teknologi genggam dan bergerak. Perangkat-perangkat tersebut seperti handphone, tablet PC, laptop dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri, masyarakat saat ini telah dihadapkan oleh satu tantangan baru yaitu ketergantungan akan produk maupun perkembangan TIK yang berdampak pada munculnya ide atau konsep dan aplikasi *e-learning*.

*E-learning* merupakan salah satu bidang garapan teknologi komunikasi. Menurut Darmawan dalam buku Deni Darmawan (2016), dinyatakan bahwa *e-learning* merupakan sistem yang terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang terus berupaya menembus keterbatasan ruang serta waktu.

Peran *e-learning* yang terus dikembangkan menyebabkan *e-learning* menjadi sistem yang lebih fleksibel. Sistem inilah yang kemudian dikenal sebagai *m-learning* (*mobile learning*). *Mobile learning* atau pembelajaran bergerak merupakan salah satu contoh dari perkembangan TIK yang saat ini dapat dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat, khususnya bagi peserta didik terkait ketersediaan materi ajar dengan visualisasi menarik yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Di SMK Negeri 2 Bojonegoro, saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik menunjukkan respon yang kurang aktif. Selain itu, guru menyampaikan materi di depan kelas dengan menggunakan metode konvensional sehingga menimbulkan kurangnya minat peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hal ini juga terjadi dalam mata pelajaran Sistem Komputer.

Model pembelajaran *Self Regulated Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk peserta didik agar dapat mengelola dan mengontrol pembelajarannya sendiri dengan beberapa cara sehingga tercapai hasil yang optimal. Menurut Winne Santrock dalam Shofiyatul Azmi (2016) *self regulated learning* adalah kemampuan untuk memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai suatu tujuan.

Dengan adanya media pembelajaran bergerak maka peserta didik dapat mengontrol kemampuan *self regulated learning*nya masing-masing. Contohnya adalah dengan menggunakan strategi metakognitif, motivasional dan behavioral. Dengan menggunakan strategi metakognitif, peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut untuk belajar secara terus-menerus tanpa adanya

batasan tempat dan waktu. Dengan media ini peserta didik dapat melakukan usaha mengingat materi yang terdapat di dalam media secara baik dikarenakan tampilan materi yang menarik. Selanjutnya adalah menggunakan strategi motivasional. Strategi ini merupakan strategi yang dimanfaatkan oleh individu dalam mengatasi emosi maupun stress. Dengan adanya media pembelajaran bergerak tersebut dapat meningkatkan minat motivasi peserta didik untuk terus belajar. Kemudian strategi yang terakhir yaitu strategi behavioral. Strategi ini adalah strategi untuk mengontrol perilaku individu. Dengan adanya media pembelajaran bergerak, peserta didik juga dapat memanfaatkan waktu luang mereka dan mempelajari suasana diri sendiri untuk merencanakan waktu belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memandang perlunya suatu penerapan model pembelajaran baru untuk mengetahui *self regulated learning* dan hasil belajar peserta didik yang dikolaborasi dengan perkembangan TIK yang semakin canggih saat ini dengan memanfaatkan konsep pembelajaran bergerak (*mobile learning*). Maka dari itu penulis berinisiatif melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Bergerak Terhadap *Self Regulated Learning* dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer”**.

### *Media Pembelajaran*

Media berasal dari Bahasa lain yaitu bentuk jamak dari “medium” yang artinya perantara atau pengantar. Sedangkan arti umum dari media sendiri yaitu segala sesuatu yang mampu menyalurkan suatu informasi dari sebuah pemberi informasi kepada penerima informasi. Menurut Wiratmojo, P dan Sasonohardjo dalam jurnal (Falahudin, 2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan minat dan memotivasi dalam proses belajar, meningkatkan rasa ingin tahu bahkan berpengaruh dalam psikologi terhadap pembelajaran. Pengaplikasian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan berdampak positif bagi keefektifan pembelajaran serta dapat mempermudah untuk menyampaikan pesan dan isi dalam materi atau pelajaran tersebut.

### *Pembelajaran Bergerak*

*Mobile learning* atau pembelajaran bergerak merupakan salah satu peran dari perkembangan TIK yang saat ini dapat dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat, khususnya bagi peserta didik terkait ketersediaan materi ajar dengan visualisasi menarik yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

(Peng, Su, Chou & Tsai) dalam jurnal LiSha, Chee-Kit Looi, Wenli Chen, Peter Seow, Lung-Hsiang Wong

(2012) menyatakan bahwa fitur yang paling signifikan dari teknologi nirkabel dan *mobile*, menciptakan kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar hal yang sesuai pada waktu dan tempat yang sesuai. Menurut Darmawan(2016) menyatakan bahwa, memanfaatkan teknologi informasi & komunikasi untuk media pembelajaran kini tidak terpaku kepada media pembelajaran konvensional semata namun juga dapat memanfaatkan penggunaan perangkat atau divisi teknologi genggam dan bergerak seperti PDA, handphone, table PC, laptop dan lain sebagainya.

**Self Regulated Learning**

Winne Santrock dalam Shofiyatul Azmi (2016) mengungkapkan bahwa *self regulated learning* adalah kemampuan untuk memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan ini meliputi tujuan akademik dan tujuan sosioemosional. Tujuan akademik yang dimaksud mampu meningkatkan pemahaman ketika membaca, mampu mengajukan pertanyaan yang relevan, dapat menjadi penulis yang baik serta dapat belajar perkalian. Tujuan lain yaitu tujuan sosiemosional yang dimaksud yaitu mampu belajar akrab dengan teman seumuran serta mampu mengontrol amarah. Peserta didik regulasi diri memiliki beberapa tujuan yaitu dapat memperluas pengetahuan, menyadari keadaan emosi serta mempunyai strategi yang dapat mengelola emosinya, dapat menjaga motivasi, dapat memonitor, menyesuaikan, memperbaiki strategi untuk kemajuan sesuai dengan tujuan individu, dapat mengevaluasi hambatan yang muncul serta dapat melakukan adaptasi sesuai dengan yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Zimmerman dalam Fasikhah dan Fatimah (2013) menguraikan bahwa *self regulated learning* merupakan kemampuan siswa agar dapat berpartisipasi dengan aktif saat proses belajar, baik secara metakognitif, motivasional, ataupun behavioral.

**METODE**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan quasi experimental. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasari atas filsafat positivisme, yang berfungsi untuk melakukan penelitian pada populasi dan sampel tertentu. Pengambilan sampelnya dilakukan secara acak, sedangkan untuk mengumpulkan datanya menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data memiliki sifat kuantitatif /statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design sebagai desain penelitiannya. Desain ini memiliki 2 kelompok subjek, yaitu kelompok eksperimen (mendapatkan perlakuan) dan yang satu merupakan kelompok kontrol. Kedua subjek tersebut sama-sama diberikan pretest dan posttest.

Tabel 1. Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2016)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O <sub>1</sub>	Pembelajaran Bergerak	O <sub>2</sub>
KK	O <sub>1</sub>	Pembelajaran Konvensional	O <sub>2</sub>

Keterangan :

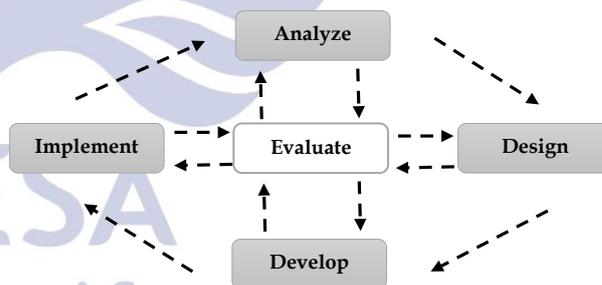
KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O<sup>1</sup> : Pretest

O<sup>2</sup> : Posttest

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuan penggunaan metode ADDIE ini, untuk pengembangan media pembelajaran bergerak (*mobile learning*) yang berbentuk aplikasi android mata pelajaran sistem komputer yang ditujukan untuk kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 2 Bojonegoro.



Gambar 1. Skema Metode ADDIE (Anglada, 2007)

**TEKNIK ANALISIS DATA**

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan media pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan untuk memperoleh hasil data dari penilaian validator terhadap media pembelajaran, serta kesesuaian RPP terhadap media pembelajaran.

a. Analisis Kelayakan Media

Hasil lembar validasi menunjukkan kelayakan media pembelajaran berbentuk pembelajaran bergerak berbasis android yang telah dibuat dengan cara memberikan tanggapan.

Sangat Tidak Baik (STB)	1	>25%-43,75%
-------------------------	---	-------------

(Widoyoko, 2012)

Tabel 2. Interpretasi Skor Media

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Baik (SB)	4	> 81,25%-100%
Baik (B)	3	>62,5%-81,25%
Tidak Baik (TB)	2	>43,75%-62,5%
Sangat Tidak Baik (STB)	1	>25%-43,75%

(Widoyoko, 2012)

Untuk menentukan presentase penilaian validator menggunakan rumus :

$$PPV = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai tertinggi responden}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

(Widoyoko, 2012)

b. Analisis Kelayakan RPP

Hasil lembar validasi menunjukkan kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan cara memberikan tanggapan.

Tabel 3. Interpretasi Skor RPP

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Baik (SB)	4	>81,25% - 100%
Baik (B)	3	>62,5% - 81,25%
Tidak Baik (TB)	2	>43,75% - 62,5%
Sangat Tidak Baik (STB)	1	>25% - 43,75%

(Widoyoko, 2012)

Untuk menentukan presentase penilaian validator menggunakan rumus :

$$PPV = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai tertinggi responden}} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

(Widoyoko, 2012)

2. Analisis Angket *Self Regulated Learning*

Hasil lembar angket self regulated learning menunjukkan kualitas media pembelajaran bergerak dilihat dari hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tabel 4. Standar Kriteria Kategorio SRL

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Baik (SB)	4	>81,25%-100%
Baik (B)	3	>62,5%-81,25%
Tidak Baik (TB)	2	>43,75%-62,5%

Untuk menentukan presentase penilaian validator menggunakan rumus :

$$PPV = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai tertinggi responden}} \times 100\% \dots\dots\dots(3)$$

(Widoyoko, 2012)

3. Analisis Hasil Belajar

Analisis data dari hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran bergerak (*mobile learning*) yang dibuktikan dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa sebanyak 40 soal pilihan ganda.

Pada analisis ini menggunakan uji-t Independen Dua Sampel dengan perumusan hipotesis sebagai berikut :

a. Merumuskan Hipotesis

$H_0$  : Tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran bergerak dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran bergerak.

$H_1$  : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran bergerak dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran bergerak.

b. Menentukan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 0.05$

Taraf signifikan yaitu angka yang menentukan seberapa besar peluang terjadi kesalahan analisis. Pada uji hipotesis ini, taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

c. Menentukan Tipe Uji-t

Pada saat menentukan tipe uji-t, apabila dalam perhitungan uji normalitas dan homogenitas diperoleh hasil data berdistribusi normal dan data memiliki varians yang homogen, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji t dua pihak.

d. Kriteria Pengujian

Jika  $thitung > ttabel$  :  $H_0$  ditolak

Jika  $thitung \leq ttabel$  :  $H_0$  diterima

Berdasarkan probabilitas :

$H_0$  diterima jika P value  $> 0.05$

$H_1$  ditolak jika P value  $< 0.05$

e. Memabandingkan thitung dengan ttabel dan probabilitas

f. Kesimpulan

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini menggunakan sebuah media pembelajaran bergerak (*mobile learning*) berbentuk aplikasi android yang diberi nama MedJar (Media Belajar) untuk mata pelajaran Sistem Komputer kelas X di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Berikut ini adalah tampilan dari media pembelajaran bergerak :

Tampilan Login merupakan tampilan awal pada aplikasi medjar (media belajar) ini. Pada aplikasi ini terdapat login untuk siswa dan guru. Siswa dan guru dapat memasukkan username beserta password yang sudah dimiliki seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Login

Tampilan ini merupakan tampilan menu utama apabila siswa login pada aplikasi. Pada tampilan ini berisikan menu KD (Kompetensi Dasar), modul yang didalamnya terdapat materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diambil, video yang didalamnya terdapat video materi yang dibagi menjadi 3 video, soal yang didalamnya terdapat 40 soal pilihan ganda, dan Hasil kuis untuk melihat nilai siswa seperti Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan Menu

Menu ini merupakan menu KD yang memberikan penjelasan tentang kompetensi dasar yang diambil pada mata pelajaran Sistem Komputer yaitu KD 3.8 Mengevaluasi Perangkat Eksternal/ Peripherals dan 4.8 Mengetes Perangkat Eksternal/ Peripherals dengan console unit seperti Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Kompetensi Dasar

Menu ini merupakan menu modul yang berisikan materi-materi mengenai Perangkat Eksternal/Peripherals seperti Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Tampilan Modul

Menu Video merupakan menu yang menampilkan video secara otomatis masuk ke YouTube. Pada menu ini terdapat 3 video materi yaitu video input peripheral, output peripheral serta Storage & input output peripheral seperti Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Video

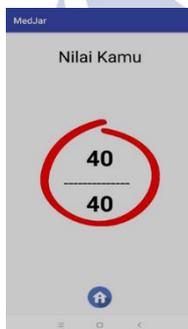
Menu ini merupakan menu latihan soal. Apabila siswa memilih menu Soal ini maka akan muncul latihan soal yang keluar secara acak. Pada menu ini juga terlihat tombol next. Tombol tersebut berfungsi untuk

melanjutkan ke soal berikutnya sampai selesai 40 soal seperti Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tampilan Latihan Soal.

Tampilan ini merupakan tampilan nilai siswa. Apabila siswa telah menyelesaikan atau menjawab semua soal yang berjumlah 40 butir, maka akan muncul tampilan ini. Nilai yang muncul adalah jumlah jawaban benar siswa dari total jumlah soal yang ada. Pada tampilan ini terdapat juga tombol home yang digunakan untuk kembali ke menu utama seperti Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Tampilan Nilai Siswa

Tampilan ini merupakan tampilan data siswa kelas X Tkj2 yang merupakan kelas eksperimen pada penelitian ini. Apabila guru melakukan login maka akan masuk pada tampilan ini. Guru dapat menambah siswa secara pada aplikasi dan secara otomatis nama siswa baru muncul pada data siswa seperti Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Tampilan Data Siswa

Apabila diklik nama siswa maka akan muncul tampilan ini. Ini merupakan tampilan nilai siswa setelah mengerjakan latihan soal. Nilai ini dilihat dari jumlah jawaban benar dari 40 soal pilihan ganda yang tersedia. Guru dan siswa dapat melihat berapa kali siswa melakukan latihan soal dan juga dapat melihat nilai setiap kali mengerjakan latihan soal seperti Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Tampilan Nilai Siswa

### Analisis Data Validasi

Validasi media pembelajaran bergerak oleh validator mendapatkan total skor sebesar 81 dan dikategorikan Baik dengan persentase sebesar 81%. Nilai ini termasuk dalam interval 61.5-81.25% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bergerak ini dapat digunakan atau layak sebagai media pembelajaran.

Validasi RPP oleh validator mendapatkan total skor sebesar 135 dan dapat dikategorikan Sangat Baik dengan persentase sebesar 90%. Nilai ini termasuk dalam interval 81.25-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini layak digunakan dan memenuhi kriteria.

Validasi Butir Soal oleh validator dapat dikategorikan **Sangat Baik** dengan persentase sebesar **91%** dan **84%**. Nilai ini termasuk dalam interval 81.25-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa Butir Soal ini layak digunakan dan memenuhi kriteria.

Validasi angket self regulated learning dikategorikan Sangat Baik dengan persentase sebesar 97.5%. Nilai ini termasuk dalam interval 81.25-100% sehingga dari besarnya persentase tersebut dapat dikatakan bahwa angket self regulated learning ini layak digunakan dan memenuhi kriteria.

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Sistem Komputer. Pada hasil penelitian yang akan dibahas meliputi analisis hasil belajar siswa dan analisis hasil angket self regulated learning siswa. Kedua

analisis tersebut untuk membuktikan bahwa hipotesis peneliti bernilai benar.

#### 1. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran bergerak terhadap *Self Regulated Learning* dan Hasil Belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar ini, siswa diberikan 40 soal *pretest* dan setelah itu siswa diberikan media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android, setelah itu siswa diberikan lagi 40 soal *posttest*.

Dari penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 80.83 dengan standar deviasi 7.97 dan untuk kelas kontrol rata-ratanya 64.63 dengan standar deviasi 6.52. Selain itu juga diperoleh nilai P Value sebesar 0.000 lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar  $\alpha = 0.05$ .

Dari hasil *posttest* pada kedua kelas yang diteliti mempunyai perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dan dari hasil analisis ke tiga uji diatas disimpulkan bahwa **Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android.**

#### 2. Analisis Hasil *Self Regulated Learning*

Dari hasil penelitian yang dilakukan, setelah diberikan perlakuan, hasil angket *Self Regulated Learning* dari kedua kelas tersebut meningkat. Hasil persentase kelas X TKJ 1 sebelum diberikan perlakuan adalah 66% dan hasil persentase kelas X TKJ 2 sebelum diberikan perlakuan adalah 65%. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda persentase hasil angket *Self Regulated Learning* kelas X TKJ 1 adalah 74% dan kelas X TKJ 2 adalah 79%. Kedua nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan tersebut termasuk dalam interval 61.5-81.25% sehingga dapat ditarik simpulan bahwa kemampuan *self regulated learning* siswa untuk kedua kelas adalah baik. Akan tetapi dilihat dari persentasenya dapat disimpulkan bahwa kemampuan *self regulated learning* siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah selesai dilakukan yaitu:

1. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan Uji-t Independen Dua Sampel diperoleh nilai P-Value sebesar 0.000. Nilai yang

diperoleh ini kurang dari taraf signifikan sebesar  $\alpha=0.05$  maka kesimpulannya, bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil analisis ke tiga uji, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol.

2. Pengaruh pembelajaran bergerak terhadap *Self Regulated Learning* siswa mendapatkan hasil nilai yang baik. Dari hasil angket yang disebar untuk kedua kelas diperoleh persentase skor total sebesar 65% untuk kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dan 74% untuk kelas kontrol sesudah diberi perlakuan. Dan juga untuk kelas eksperimen diperoleh skor 65% sebelum diberikan perlakuan dan 79% setelah diberikan perlakuan. Dimana skor tersebut termasuk kedalam kriteria baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa hasil angket *self regulated learning* siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

### Saran

Setelah selesai melaksanakan penelitian, berikut adalah beberapa saran dari penulis antara lain :

1. Media pembelajaran bergerak berbentuk aplikasi android ini hendaknya lebih dikembangkan lagi. Jadi tidak hanya pada mata pelajaran Sistem Komputer saja melainkan dapat digunakan pada mata pelajaran lain.
2. Adanya pembelajaran bergerak ini hendaknya siswa lebih diperhatikan dan dipantau lagi agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Metode *Self Regulated Learning* diharapkan lebih ditingkatkan lagi agar siswa mampu mengontrol pembelajarannya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azmi, Shofiyatul. 2016. *Self Regulated Learning Salah Satu Modal Kesuksesan Belajar dan Mengajar*. Jurnal Seminar Asean, Psychology dan Humanty. Diakses pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 21.14 WIB.
- Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara, Widyaiswara Network Journal.
- Fasikhah dan Fatimah. 2013. *Self-Regulated Learning (SRL) dalam Meningkatkan Prestasi Akademik pada Mahasiswa*. Vol.01, No.01. Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada tanggal 26 Januari 2018 pukul 19.20 WIB.
- Kizilcec, dkk. 2016. *Self Regulated Learning Strategies Predict Learner Behavior and Goal Attainment in Massive Open Online Courses*. Journal of Computers & Education. Diakses pada tanggal 3 Februari 2018 pukul 23.23 WIB
- Li Sha, dkk. 2012. *Recognizing and Measuring Self-Regulated Learning in a Mobile Learning Environment*. Journal of Computers in Human Behavior. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2017 pukul 19.03 WIB
- Rahmiyati, A. (2017). *Pengaruh Self Regulated Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.6 No.9.
- Ramadhani, D. G, Mulyani, B., dan Utomo, S.B. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android & LKS dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (Stad) terhadap Prestasi Belajar ditinjau dari Kemampuan Memori pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto*. Jurnal Pendidikan Kimia. Vol.5 No.4. Halaman 16-25.
- Setiawati, N., Kartika, I., dan Purwanto, J. (2012). *Pengembangan Mobile Learning (M Learning) Berbasis Moodle Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika di SMA*. In PROSIDING: Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika. Vol.3 No.3.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Thobroni. 2016. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.