

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI FASE F AWAL DI
SMA NEGERI 1 SUNGAI TARAB**

Hanivatul Rahmatillah¹, Faishal Yasin², Erningsih³

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universitas PGRI Sumatra Barat^{1,2,3}

¹Hanifatultillahxiiips4@gmail.com, ²faishalyasin@gmail.com,

³erningsihanit@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the suboptimal use of learning media by teachers, which results in many students being distracted and not fully engaged in the learning process, leading to low learning outcomes in sociology subjects. The theoretical framework of this study is based on cognitive theory, which emphasizes internal mental processes involved in understanding, remembering, and problem-solving. The main focus of this theory is on how individuals acquire, organize, store, and retrieve information. This research uses a quantitative approach with an experimental type. The research design employed is the Posttest-Only Control Design. Data collection techniques include questionnaires and multiple-choice tests. The data were analyzed using the t-test. The results indicate that there is a significant influence of technology-based learning media (X) on learning outcomes (Y). The significance value obtained is 0.038, which is smaller than the threshold of 0.05 ($0.038 < 0.05$), thus rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a). This implies that technology-based learning media has a significant effect on students' learning outcomes. The regression model shows that for every one-unit increase in variable X, variable Y is predicted to increase by 1.080 units, with a significant intercept value of 53.452. Overall, there is a significant positive linear relationship between technology-based learning media and learning outcomes.

Keywords: technology-based learning media, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih belum optimalnya guru menggunakan media pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang sibuk dengan kegiatan masing-masing dan masih rendahnya hasil belajar sosiologi peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan tipe eksperimen, model yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Design* dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan tes pilihan ganda, hasil temuan penelitian diolah dengan uji t. Hipotesis hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Ditemukan bahwa

terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Fase F Awal Di SMA Negeri 1 Sungai Tarab. Nilai hitung variabel media pembelajaran Berbasis teknologi (X) sebesar 0,38 , karena Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 dimana $0,38 < 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh secara signifikan antara variabel media pembelajaran Berbasis teknologi (X) terhadap hasil belajar (Y). Model regresi ini menunjukkan bahwa variabel X adalah prediktor yang signifikan secara statistik untuk variabel Y. Untuk setiap peningkatan satu unit pada X, Y diperkirakan akan meningkat sebesar 1.080 unit. Model ini juga memiliki intersep yang signifikan sebesar 53.452. Secara keseluruhan, ada hubungan linier positif yang signifikan antara Media pembelajaran berbasis teknologi (X) terhadap Hasil belajar (Y).

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis teknologi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi supaya lebih baik dari sebelumnya, maka diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang secara efektif dapat menanggulangi permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar sosiologi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah video animasi yaitu kartun. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan berbasis teknologi, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan, Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Melati et al. 2023). Selain itu, video animasi

dapat menarik minat peserta didik sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang muncul selama proses Pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 Sungai Tarab dari Semester Ganjil Tahun 2024/2025 terutama permasalahan pada peserta didik. Permasalahan yang terjadi adalah nilai akhir dari peserta didik yang tidak sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Permasalahan ini diawali dari ketidakseriusan peserta didik pada saat proses belajar berlangsung, karena peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran pilihan yang tidak penting. Peserta didik lebih memilih menuju kantin ataupun bolos dari pada mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu ada juga peserta didik yang berlama-lama untuk menuju kelas.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu menguji satu teori dengan cara merincikan hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data-data untuk mendukung atau membantah hipotesis tersebut. Dengan demikian penelitian ini menggunakan metode

penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013)

Pada penelitian ini dibutuhkan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang mengambil mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Sungai Tarab, yaitu siswa dari kelas Sosiologi 1, 2, dan 3 dengan total sebanyak 86 orang. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan pertimbangan berdasarkan nilai Penilaian Harian siswa. Dari hasil tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas Sosiologi 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas Sosiologi 1 sebagai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengolahan data SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Hipotesis Angket

thitung	ttabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
0,38	1,6955	0,000	Ho ditolak

Sumber: Olahan SPSS 25, Mei 2025

Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.

2. Uji Validitas Soal Tes

Validitas soal diuji menggunakan korelasi Product Moment. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid.

Tabel 2. Uji Validitas Soal Post Test

No. Soal	Correlation	R Tabel	Keputusan
1	0,40013	0,3494	Valid
2	0,59418	0,3494	Valid
...	...	...	...
30	0,40244	0,3494	Valid

Sumber: Excel, 2025

Semua soal memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel, maka seluruh soal dikategorikan valid.

3. Uji Reliabilitas Soal Tes

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Hasil SPSS diperoleh nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Reliabilitas Soal Post Test

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keputusan
0,920	30	Reliabel

Sumber: Olahan SPSS 25, Mei 2025

Nilai $\alpha > 0,70$ menunjukkan bahwa instrumen soal tes bersifat reliabel dan layak digunakan.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui sejauh mana soal mampu membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Tabel 4. Daya Pembeda Soal (Ringkasan)

Kategori	No. Soal
Sangat Baik	2, 15, 23, 28, 29
Baik	1, 4, 7, 9, 14, 8, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 27
Cukup	9, 13
Jelek	3, 5, 6, 8, 11, 12, 16, 17, 20, 30

Sebagian besar soal termasuk dalam kategori baik dan sangat baik, artinya mampu membedakan kemampuan siswa secara efektif.

5. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji ini untuk mengetahui tingkat kesulitan soal.

Tabel 5. Tingkat Kesukaran Soal (Ringkasan)

Kategori	No. Soal
Mudah	2, 3, 4, 6, 8, 9, 11–15, 19, 21–24, 26–30
Sedang	5, 7, 17, 28, 29
Sukar	1, 10, 16, 20

Mayoritas soal berada pada kategori mudah dan sedang, yang menunjukkan soal dapat dipahami siswa dengan baik.

6. Deskripsi Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 6. Data Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Eksperimen	32	50	100	83,47	8,87
Kontrol	36	70	82	77,31	2,61

Sumber: Olahan SPSS 25, Mei 2025

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran berbasis teknologi.

7. Uji Normalitas

Tabel 7. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Kelompok Data	Sig.	Distribusi
Pretest Kontrol	0,056	Normal
Posttest Kontrol	0,200	Normal
Pretest Eksperimen	0,100	Normal
Posttest Eksperimen	0,200	Normal

Semua data memiliki Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.

8. Uji Homogenitas

Tabel 8. Uji Homogenitas Levene

Metode	Sig.	Keputusan
Based on Mean	0,402	Homogen
Based on Median	0,383	Homogen
Adjusted df	0,384	Homogen

Based on Trimmed Mean	0,399	Homogen
-----------------------	-------	---------

Semua nilai Sig. > 0,05, maka data berasal dari populasi dengan varians yang sama.

9. Uji Linearitas

Tabel 9. Uji Linearitas

Deviation from Linearity	Sig.	Keputusan
	0,666	Linear

Karena nilai Sig. > 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Kelas eksperimen yang menggunakan media teknologi memperoleh nilai lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Penemuan ini sejalan dengan teori kognitif Jean Piaget yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kaya. Media visual dan interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, memperkuat daya serap informasi, serta mendorong pembelajaran bermakna.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di Fase F Awal SMA Negeri 1 Sungai Tarab. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 83,46, lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan nilai rata-rata 77,7. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,00 ($< 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media teknologi mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif, khususnya pada materi penelitian sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Riyana, Cepi. 2012. "Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Wacana Prima* 1–39.
- Supriyanto, Didik. n.d. "Meningkatkan Proses Pembelajaran Melalui Moving Class."
- Suminar, Dewi. 2019. "Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):774–83.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, unitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharşimi Arikunto. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Asara.
- Syafari, Rahayu, and Anggar Titis Prayitno. 2024. "Pendapangan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka." 5(2):3–6.
- Abrori, Husnan. 2018. "Humas Sebagai Method of Commucation Dalam Membentuk Image Madrasah." *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2(2):161–66. doi: 10.33650/al-tanzim.v2i2.397.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." 23–35.
- Deriyanto, Demmy, Fathul Qorib, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Tribhuwana, and Tunggadewi Malang. 2018. "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok." *Jisip* 7(2):77.
- Dwi Agus, Suryanto. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep." *Universitas Muhammadiyah Makassar* 114.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal*

- of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Iskandar, Dedi. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1(2):123–40. doi: 10.53299/jppi.v1i2.48.
- Mappeasse, Muh. Yusuf. 2009. "Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar." *Jurnal Medtek* 1:1–6.
- Masdul, Muh Rizal. 2018. "Komunikasi Pembelajaran Learning Communication." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 13(2):1–9.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6(1):732–41. doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- Mustafida, Fita. 2016. "Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik Sd/Mi." *Madrasah* 6(1):20. doi: 10.18860/jt.v6i1.3291.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Pendidikan, Jurnal, Pembelajaran Digital, Teori Belajar, Kognitif Jean, Piaget Tahap, Operasional Konkret, Siswa Kelas, I. Gede Adi Sanjaya, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. 2024. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media." 5(1).
- Qoiriyah, Nur, Djoko Adi Susilo, and Sri Hariyani. 2021. "Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Newman." *Sigma* 6(2):156. doi: 10.36513/sigma.v6i2.1029.
- Riyana, Cepi. 2012. "Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar." *Wacana Prima* 1–39.
- Sitorus, Dewi. 2020. "Peranan Guru Dalam Menerapkan Metode Belajar Sebaya." *Didache: Journal of Christian Education* 1(2):169. doi: 10.46445/djce.v1i2.312.
- Suryadi, Sudi. 2019. "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan." *Jurnal Informatika* 3(3):9–19. doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- Wahyuni, Tri, Nurul Uswatun, and Endang Fauziati. 2023. "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget." *Tsaqofah* 3(1):129–39. doi: 10.58578/tsaqofah.v3i1.834.

- Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2(2):213. doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
- Widyaningrum, Anggita Cahya, and Suparni Suparni. 2023. "Inovasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Discovery Learning Pada Kurikulum Merdeka." *Sepren* 4(02):186–93. doi: 10.36655/sepren.v4i02.887.
- Wiguna, I. Komang Wahyu, dan Made Adi Nugraha Tristaningrat. 2022. "Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1):17. doi: 10.55115/edukasi.v3i1.2296