

Pengaruh Media *Mobile Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru

Nurmi Utami¹, Gimin², RM. Riadi³

Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email : nurmi.utami1128@student.unri.ac.id¹⁾, gimin@lecturer.unri.ac.id²⁾,
rm_riadi@yahoo.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru yang berjumlah 120 siswa. Sampel penelitian diambil sebesar 55 siswa dengan teknik simple random sampling. Instrumen yang digunakan adalah instrument tes soal pilihan ganda dan non tes berupa angket tanggapan siswa. Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel media *mobile learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru dengan diperoleh nilai koefisien regresi (X) media *mobile learning* sebesar 0,526 Dan memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 51,1%. Dengan demikian Penggunaan media *mobile learning* dapat dijadikan alternatif bagi peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Mobile Learning, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to analyze the effect of mobile learning media on student learning outcomes in class XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. The population in this study were all student in class XI IPS SMAN 15 Pekanbaru, totaling 120 student. The research sample was taken by 55 student with simple random sampling technique Is a multiple-choice and non test instrument in the form of a student response questionnaire. Data analisis uses simple regression analysis. The result of this study indicat that the mobile learning media variable has a positive and significant effect on student learning outcomes in economics subjects in class XI IPS SMAn 15 Pekanbaru with the obtained coefficient value regression (X) mobile learning media is 0.526 an contributes 51.1% to learning outcomes. thus, the of mobile learning media can be used as an alternative for improving student learning outcomes.

Keywords: *Mobile Learning Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi kehidupan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik aspek kemampuan kepribadian maupun ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui pengajaran. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut pengajar dalam proses belajar mengajar tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan

potensi pada peserta didik secara optimal. Menurut Mulyasa (2014) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang cenderung menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang menjadi fondasi di tingkat berikutnya. Dalam hal ini tentu guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan maka perlu kualitas dan mutu pendidikan yang baik. Kenyataannya kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia masih rendah, rendahnya kualitas pendidikan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan dana, ketersediaan sarana dan prasarana dalam aktivitas pembelajaran. Kualitas dan mutu pendidikan terkait erat dengan aktivitas pembelajaran. Menurut Abdullah (2014) pembelajaran merupakan penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi yang baik antara guru dengan siswa dan sesama siswa akan berdampak positif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Pencapaian kualitas dan mutu pendidikan dapat dilihat dari prestasi belajar, kemudian prestasi belajar dicapai melalui prestasi akademik yang diukur melalui hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kecakapan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui kegiatan proses belajar mengajar yang dirancang dan di laksanakan oleh guru di lingkungan sekolah dan dikelas tertentu (Nana, 2011). Menurut Febryananda (2019) hasil belajar ialah penguasaan yang didapatkan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajarnya. Sedangkan menurut Wahyuningsih (2020) hasil belajar merupakan perubahan sikap dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa dari pengalaman yang didapat dalam belajar berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik dan bukan dari salah satu aspek saja. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa dari proses pembelajaran berupa penilaian meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa. Melalui hasil belajar dapat memberikan gambaran secara keseluruhan pencapaian yang didapatkan siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, dan yang terakhir faktor pendekatan belajar yakni upaya belajar yang meliputi strategi, metode dan media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Muhibbin, 2012). Dari beberapa faktor tersebut yang salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar ialah faktor pendekatan belajar yang meliputi media yang digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Upaya untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya diperlukan alat bantu dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran yang tepat dan interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, menyenangkan dan mendorong keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Tanpa bantuan media, maka materi pelajaran sukar untuk dipahami oleh siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan pemanfaatan media didalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi anatar guru dan siswa dan siswa dengan siswa lainnya (Kurniawan, 2020).

Pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan siswa serta sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada umumnya media yang dibuat guru dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan, peta/globe, penampilan, permainan (games), cerita, LKS/LKPD,

miniature dan masih banyak lagi jenis yang dikategorikan sebagai media pembelajaran (Ahmad, 2015). Menurut Sudjana dalam Azhar (2013) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah dapat memberikan pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, tidak membosankan dan siswa dapat lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Teknologi Infomasi dan komunikasi (TIK) selalu berkembang sangat pesat dimana perkembangannya telah mempengaruhi berbagai kehidupan dan tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat (Purworiwayadi, 2017). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju banyak alternative media yang dapat digunakan pendidik dalam membantu siswa dalam belajar. salah satu teknologi yang sedang banyak diminati adalah smartphone android. Ditinjau dari efektivitas dalam pembelajaran, mobile learning memiliki potensi untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman baru karena siswa sering terlibat langsung dalam kegiatan belajar (Kim et al, 2013).

Mobile learning adalah pembelajaran yang dapat menggunakan perangkat mobile seperti PDAs, mobile phone, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran (Ariesto, 2012). Menurut Darmawan (2013) mobile learning adalah salah satu alternative bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun . Sedangkan menurut Handayani (2015) mobile learning merupakan pembelajaran yang unik karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun melalui perangkat telekomunikasi seperti laptop, smartphone dan tablet. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mobile learning yaitu pembelajaran yang menggunakan suatu alat sebagai sumber informasi yang dapat dilakukan dimana saja yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Karakteristik perangkat mobile ini memiliki tingkat fleksibilitas dan protabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, video tutorial dan pratikum secara virtual yang berkaitan dengan pembelajaran (Nadya, 2020). Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, mobile learning memungkinkan penggunaanya dapat mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Mobile learning merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai suplemen pembelajaran sehingga mampu melatih siswa untuk belajar mandiri (Arief, 2014).

Adapun beberapa penelitian tentang penggunaan mobile learning menunjukkan hasil yang efektif dan signifikan. Penelitian Hakim (2015) menunjukkan bahwa penggunaan mobile learning dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran elektronika. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2017) menunjukkan bahwa mobile learning mendukung kemandirian dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Purbasari (2013) menunjukkan bahwa penggunaan mobile learning dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. Dari beberapa penelitian tersebut tampaknya penggunaan mobile learning efektif digunakan dalam menunjang pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian kali ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran berbasis android dengan membuat sebuah aplikasi yang berisi materi dan kuis interaktif dengan menggunakan google site serta word wall sebagai sarana dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran tersebut. Dengan penggunaan media mobile learning merupakan usaha dari penggunaan sebuah produk media pembelajaran yang mampu dioperasikan melalui smartphone untuk kegiatan belajar mengajar disekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. selain dioperasikan melalui smartphone media pembelajaran ini juga dapat diakses melalui computer, laptop dan smartphone.

Merujuk pada permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media mobile learning pada mata pelajaran ekonomi. Sehingga pada penelitian ini akan diberi judul pengaruh media mobile learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI ips SMA Negeri 15 Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMAN 15 Pekanbaru. Metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru yang berjumlah 120 siswa. Dikarenakan populasinya berjumlah lebih dari 100 maka sampel di ambil dengan *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberikan kesempatan yang sama kepada semua anggota populasi untuk ditetapkan sebagai anggota sampel untuk menentukan ukuran atau jumlah sampel dari populasi dengan menggunakan rumus Slovin. Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner untuk mengumpulkan data penggunaan media *mobile learning* dan hasil belajar. Menurut Sugiyono (2013) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis regresi sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Data yang diperoleh akan diolah dengan bantuan SPSS versi 17. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui bahwa penggunaan media *mobile learning* berpengaruh terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Media *Mobile Learning*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Yusuf, 2014). Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan media *mobile learning* akan meningkatkan perhatian pada materi pelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat mendorong motivasi siswa kepada pembelajaran sepanjang hayat. Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, media mobile learning memungkinkan adanya banyak kesempatan untuk kolaborasi secara langsung dan berinteraksi secara informal diantara siswa. hasil analisis deskriptif variabel media mobile learning dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1 Data Deskriptif Variabel Media Mobile Learning

No	Klasifikasi	Kategori	F	Persentase %
1.	43-50	Sangat Tinggi	3	5,45
2.	35-42	Tinggi	29	52,72
3.	27-34	Sedang	19	34,54
4.	19-26	Rendah	3	5,45
5.	10-18	Sangat Rendah	1	1,81
	Jumlah		55	100

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 1 memberikan gambaran bahwa penggunaan media *mobile learning* berada dalam kategori tinggi yaitu 29 mahasiswa atau 52,72%. Artinya penggunaan media *mobile learning* dalam pembelajaran dapat menunjang proses belajar dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media *media mobile learning* yang relatif mudah, dapat digunakan dimana saja, mahasiswa dapat mempelajari kembali

informasi, materi ataupun tugas yang diberikan dosen karena tetap tersimpan di dalam media *mobile learning* dan dapat diakses berulang kali.

Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kecakapan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui kegiatan proses belajar mengajar yang dirancang dan di laksanakan oleh guru di lingkungan sekolah dan dikelas tertentu (Nana, 2011). Menurut Febryananda (2019) hasil belajar ialah penguasaan yang didapatkan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajarnya. Sedangkan menurut Wahyuningsih (2020) hasil belajar merupakan perubahan sikap dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa dari pengalaman yang didapat dalam belajar berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik dan bukan dari salah satu aspek saja. Data mengenai hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru diperoleh melalui tes dengan jumlah item 15 pertanyaan. Hasil analisis deskriptif variabel hasil belajar dapat dilihat:

Tabel 2 Data Deskriptif Variabel Hasil Belajar Siswa

No	Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	90,5-95	Sangat Tinggi	8	14,54
2.	85,5-90,4	Tinggi	22	40
3.	81,3-85,4	Sedang	19	34,54
4.	76,7-81,2	Rendah	5	9,09
5.	72-76,6	Sangat Rendah	1	1,81
Jumlah			55	100

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 2 memberikan gambaran bahwa hasil belajar berada dalam kategori tinggi (22 siswa, 40%) artinya hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru dalam proses belajar sangat baik. Siswa yang memiliki hasil belajar tinggi pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses maupun *output* pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan perhitungan SPSS for windows ver. 17. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov Smirnov Test			
		Media Mobile Learning	Hasil Belajar
N		55	55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	36.45	86.45
	Std. Deviation	6.115	4.496
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.143
	Positive	.063	.143
	Negative	-.145	-.096
Test Statistic		1.077	.1058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.196 ^c	.213 ^c

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas dengan uji statistik One Sample Kolmogorov-Smirnov pada tabel 3 terlihat bahwa penggunaan media *mobile learning* dan hasil belajar berdistribusi normal. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu media mobile learning sebesar 0,196 dan hasil belajar sebesar 0,213.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah antara variabel independen dan variabel dependen mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Kriterianya, apabila nilai signifikansi pada *deviation from linearity* diatas 5% atau lebih besar dari 0,05, maka suatu variabel memiliki hubungan linear dengan variabel lainnya. Berikut hasil uji linearitas menggunakan SPSS 17 dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Media <i>Mobile Learning</i> * Hasil Belajar	Between Groups	(Combined) Linearity	735.186	18	40.844	4,125	.000
		Deviation from Linearity	558.057	1	558.057	56.361	.000
			177.130	17	9.419	1.052	.432
	Within Groups		356.450	36	9.901		
	Total		1091.636	54			

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui pada tabel inova bahwa signifikansi dari *deviation from linearity* adalah 0,432 artinya, nilai ini lebih besar dari pada 0,05 ($0,432 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru adalah signifikan linear.

Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas yaitu media *mobile learning*. Apakah variabel bebas berhubungan positif atau negatif. Adapun analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh antara media *mobile learning* dan hasil belajar siswa. Hasil analisis regresi linear sederhana didapatkan melalui pengolahan data SPSS Versi 17 dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	67.292	2.609		25.791	.000
	Pembelajaran Online	.526	.071	.715	7.445	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Dari hasil perhitungan statistik diatas, maka diperoleh nilai signifikansi media *mobile learning* yaitu $0.000 < 5\%$. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai

signifikansi dibawah 5% (0,05). Hal ini dapat diartikan bahwa variabel media *mobile learning* (bebas) berpengaruh signifikan terhadap variabel hasil belajar siswa (terikat).

Berikut persamaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

hasil Belajar Siswa = 67,292 + 0,526 media *mobile learning*

Adapun uraian tersebut sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta (a) sebesar 67,292 artinya jika tidak ada media *mobile learning* (X) maka nilai konsisten hasil belajar siswa (Y) adalah 67,292.
- 2) Nilai koefisien regresi (b) media *mobile learning* 0,526 menunjukkan bahwa apabila nilai variabel media *mobile learning* (X) meningkat sebesar satu (1) satuan, maka nilai variabel hasil belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,526 karena nilai Koefisien regresi bernilai positif. Jadi dapat dinyatakan bahwa media *mobile learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Uji Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen yaitu pembelajaran online mampu berkontribusi terhadap variabel dependen yaitu minat belajar siswa dalam satuan persentase. Persentase tersebut menunjukkan seberapa besar variabel independen dapat menjelaskan variabel dependen. Semakin besar koefisien determinasinya, maka semakin baik variabel independen dalam menjelaskan dependen. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 6

Tabel 6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.715 ^a	.511	.502	3.17294

a. Predictors: (Constant), media *mobile learning*

Sumber: Data Olahan Penelitian 2022

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui R Square sebesar 0,511 atau 51,1%. Artinya besarnya kontribusi/sumbangan media *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa sebesar 51,1%. Sedangkan sisanya 48,9% berasal dari variabel lain selain variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan kuesioner pada variabel penggunaan media *mobile learning* yang diukur dengan 5 indikator, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tanggapan responden termasuk dalam kategori tinggi. Pada variabel motivasi belajar yang diukur dengan menggunakan tes, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tanggapan responden termasuk kedalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} 7.445 > t_{tabel} 2,004$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,005$. Hasil belajar merupakan perubahan sikap dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa dari pengalaman dalam belajar berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, dan yang terakhir faktor pendekatan belajar yakni upaya belajar yang meliputi strategi, metode dan media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Muhibbin, 2012).

Penggunaan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mahasiswa bisa lebih cepat mengakses materi. Kelebihan media *mobile learning* sesuai dengan pendapat irawan (2016) dapat menghemat biaya dan ruang karena tidak memakai kertas. Begitu juga penggunaannya praktis, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan laptop ataupun *smartphone*, sehingga mahasiswa dapat belajar dimanapun berada tanpa harus membawa buku dan alat tulis. Hal ini akan membuat mahasiswa tertarik dalam pembelajaran yang menggunakan media *mobile learning*. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru dan membuat siswa semangat untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusdiah (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *mobile learning* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Fatmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Penggunaan media *mobile learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Dengan penggunaan media *mobile learning* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. Dengan demikian penggunaan media *mobile learning* dapat digunakan sebagai alternatif bagi peningkatan hasil belajar. Penggunaan media *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru secara simultan berpengaruh signifikan sebesar 51,1%. Sisanya sebesar 48,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain selain yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaubuka Dipantara.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Fatmawati, Yusrizal, Ainul Marhamah Hasibuan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11.2: 134-143.
- Febrynanda. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Sosidrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima Kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07 (04), 170-174.
- Hadiyoso, Sugondo., Usman, Koredianto usman., & Rizal, Ahmad. 2015. Arrhythmia detection based on ECG signal using Android mobile for athlete and patient. In *2015 3rd International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)* (pp. 166-171). IEEE.
- Iwan, Sofana. 2013. *Teori dan Modul Pratikum Jaringan Komputer*. Bandung, Indonesia : Modula.
- Kahraman, Cengiz, Sezi Cevik Onar, Basar Oztaysi. 2015. "Fuzzy multicriteria decision-making: a literature review." *International journal of computational intelligence systems* 8.4: 637-666.

- Kartini, Ketut Sepdyana, and I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JURNAL REDOKS (Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia)* 3.2: 8-12.
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14.1.
- Mulyasa, Enco. 2014. *Guru dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Richardo dan Melani. 2017. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan manajemen Perkantoran*, 2(2),188-209.
- Riwayadi, Purwo. 2015. "Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia". PLS-UM. 2007 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1).
- Sani, Abdullah Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satya Putra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Setiabudi, Djoniharyadi, and Lady Joanne Tjahyana. 2013. "Mobile Learning Application Based On Hybrid Mobile Application Technology Running On Android Smartphone And Blackberry." *International Conference on ICT for Smart Society*. IEEE.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta :Pedagogia.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sutrisno dan Siswanto. 2016. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di kota Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(10), 112-119.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish