

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MPI KELAS B SEMESTER IV UIN ALAUDDIN MAKASSAR

**ERMI SOLA, ISMATUN AMRIYAH BAHTIAR, MUSDALIFA, AZWAN
SUDARMAN**

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia
Email: ermisola18@gmail.com, ismatunamriah@gmail.com,
musdalifah2972@gmail.com, aswansudarman271@gmail.com

Abstract: The Effect of Technology-Based Learning Media on Learning Outcomes of MPI Students Class B Semester IV UIN Alauddin Makassar

The purpose of this research is to find out the use of technology-based learning media and to find out what are the supporting and inhibiting factors for the implementation of technology-based learning. This research is a quantitative research. The population in this study were all students of the 2020 Islamic Education Management Department which consisted of two classes, namely classes A and B at UIN Alauddin Makassar, totaling 81 people. The sample is 41 students using simple random sampling technique. Data collection techniques using a questionnaire. The data processing technique uses a simple linear analysis technique. Based on the results of the study, which showed a significance level of 5%, the t_{table} was 0.316. So the value of t_{count} (4.334) > t_{table} (0.316), because $t_{count} > t_{table}$, H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an influence between technology-based learning media on learning outcomes at UIN Alauddin Makassar Fakultas Tarbiyah and Teacher Training Department of Islamic Education Management class B class 2020.

Keywords: Learning Media, Technology, Learning Outcomes

Abstrak: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV UIN Alauddin Makassar

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat terlaksananya pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam angkatan 2020 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas B di UIN Alauddin Makassar yang berjumlah 41 orang. Jumlah sampel yang diambil yaitu berjumlah 41 orang mahasiswa dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket. Teknik pengolahan data menggunakan teknik analisis linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan taraf signifikansi 5% maka diperoleh t_{tabel} sebesar 0,316. Nilai t_{hitung} (4,334) > t_{tabel} (0,316), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis

teknologi terhadap hasil belajar di UIN Alauddin Makassar Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Manajemen Pendidikan Islam kelas B angkatan 2020.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Teknologi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, salah satunya adalah perangkat mobile yang umum digunakan yaitu smartphone. Bidang teknologi berkembang berdasarkan fenomena saat ini bahwa anak-anak sekarang sering lupa belajar karena waktu belajar dihabiskan dengan bermain (Saefullah, 2020). Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan sarana pembelajaran yang inovatif, tidak hanya menerapkan sarana tersebut tetapi juga sama sekali tidak memiliki sarana pembelajaran di sekolah (Tafonao, 2018, h. 103).

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan bahan ajar, lebih mudah dalam memberikan materi kepada siswa dan dapat membantu siswa mempersiapkan menerima materi secara mandiri di rumah. Materi pembelajaran perlu dikemas secara tepat, sehingga menciptakan daya tarik bagi pengguna menjadi betah untuk belajar (Putra & Nugroho, 2016, h. 26). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran yang mana semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (Akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari guru untuk lebih menyempurnakan materi pembelajaran dan mengamalkan ilmu pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi: 1) Media auditori, khususnya media berbasis ujaran, seperti tape recorder; 2) Peralatan berbasis audio seperti radio dan kaset; 3) Media visual, khususnya media untuk menampilkan gambar diam, seperti foto dan lukisan; 4) Media audio-visual khususnya transmisi suara dan gambar seperti film dan video; 5) Kriteria yang perlu diperhatikan guru dalam pemilihan dan penggunaan bahan ajar adalah : tujuan, efektivitas, kompetensi guru dan siswa, keluwesan, ketersediaan bahan, kegunaan; dan mutu manfaat; 6) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui bahan ajar, yaitu membuat belajar mengajar menjadi mudah dan menyenangkan agar siswa mudah memahami dalam belajar termasuk meningkatkan pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, membuat siswa tetap terlibat karena materi pembelajaran menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa, meningkat motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang komprehensif agar anggota belajar memahami materi yang sebenarnya diberikan (Nurrita, 2018, h. 171).

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya; 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu (i) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model; ii) Objek atau media yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan mikroskop, film, slide, atau gambar; iii) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal; iv) Objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer; v) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video; vi) Peristiwa alam terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *timelapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer); 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Hal penting penggunaan media adalah keterkaitannya dengan tingkat kemajuan teknologi pendidikan. Semakin tinggi tingkat teknologi pendidikannya maka akan semakin tinggi pula media yang diperlukan, sehingga siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik. Jika media yang digunakan sangat mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien (Soimah, 2018, h. 39-40). Contoh media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sering digunakan ialah 1) Microsoft Word; 2) Internet; 3) Video Pembelajaran; 4) E-Book; 5) E-Learning.

Microsoft Powerpoint adalah salah satu program *microsoft office default* yang digunakan untuk membuat bahan presentasi. Presentasi adalah kegiatan menyampaikan pikiran atau gagasan seseorang kepada publik. Presentasi akan lebih mudah untuk dipahami jika ditampilkan dalam bentuk slide. *Microsoft power point* dapat membuat slide presentasi yang unik dan menarik dengan menambahkan teks, gambar, clipart, musik, video, dan lainnya. Selain itu, media yang sering digunakan ialah Internet (network of inter connections) yakni jaringan komputer yang lengkap yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol komunikasi transfer sirkuit paket untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Kemudian terdapat juga video pembelajaran adalah media yang dibuat untuk menunjukkan contoh-contoh tertentu atau

memperkuat isi materi yang diajarkan sehingga siswa dapat memahami dan menarik kesimpulan.

E-book adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk menampilkan informasi multimedia dalam bentuk video yang ringkas dan dinamis. *E-book* bisa membuat audio, grafik, gambar, animasi, dan program film yang dibuat untuk informasi yang lebih kaya yang disajikan daripada buku konvensional. Jenis e-book yang paling sederhana adalah yang hanya mengubah buku biasa menjadi elektronik yang dihasilkan komputer. Berkat teknologi ini, ratusan buku dapat disimpan dalam CD atau *Compact Disk* (sekitar 70 MB), DVD atau digital *all-in-one* (4,7 hingga 8,5GB). Format multimedia memungkinkan *e-book* untuk memberikan tidak hanya informasi tertulis, tetapi juga audio, gambar, film, dan elemen multimedia lainnya.

Selanjutnya *e-learning*, dimana salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan yang baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berlangsung maupun dari produk pendidikan itu sendiri. Melihat hasil laporan Bank dunia tentang nilai tes membaca siswa kelas SD di Indonesia memang meresahkan, belum lagi Matematika 38 negara. Indonesia menempati urutan ke 32, sementara itu mengenai proses pendidikan khususnya pembelajaran, sebagian guru kami cenderung mengajar belajar dengan rasa menanamkan konten mata pelajaran berdasarkan aspek kognitif tingkat rendah seperti menghafal, mengingat, dan mengumpulkan informasi. Akibatnya berbagai tuduhan dilontarkan oleh pemerintah bahwa mereka tidak peduli dengan pendidikan negaranya, termasuk masalah pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar (Amilia & Maiziani, 2020, h. 2).

Hasil Belajar merupakan kompetensi yang diperoleh siswa setelah belajar atau pengalaman belajar. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai sebuah tolak ukur keberhasilan suatu media, yang mana sebuah media mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar-mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari perspektif sekolah ialah 1) Metode Pengajaran; 2) Kurikulum; 3) Hubungan antara guru dan siswa; 4) Hubungan siswa dengan siswa; 5) Disiplin sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yakni bagaimana gambaran media pembelajaran berbasis teknologi?. Defenisi operasional variabel adalah untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu diperjelas agar dapat memahami dengan benar, maka makna dari judul penelitian tersebut media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran yang mana semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (Akuisisi), pengolahan,

penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi. Indikator media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Kompetensi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi; 2) Upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi; 3) Membangkitkan motivasi dan minat belajar; 4) Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran. Sedangkan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebuah tolak ukur keberhasilan suatu media, yang mana sebuah media mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Ranah kognitif, memfokuskan bagaimana mahasiswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi; 2) Ranah efektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku; 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi; 2) Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat terlaksananya pembelajaran berbasis teknologi. Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan keilmuan peneliti dan kemahasiswaan.

Berdasarkan penelusuran peneliti terkait penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang selaras dengan judul penelitian ini, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ika Soimah pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gringsing tahun pelajaran 2016/2017 ialah terdapat perbedaan yang sangat besar antara kelompok yang menggunakan sarana komputer dan model pembelajaran langsung. Pada hasil belajar artikel IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing, kombinasi siswa yang menggunakan media komputer dan model pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa ($F_{hitung} = 21,307$ dengan probabilitas 0,000); (2) Nilai rata-rata hasil belajar saintifik dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komputer (*power point* lebih unggul daripada model pembelajaran langsung; (3) Pengaruh fasilitas komputer di SMP Negeri 4 Gringsing Batang tahun pelajaran 2016/2017. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Halidi, Husain, & Saehana pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis TIK dalam pembelajaran IPA berpengaruh sangat signifikan terhadap motivasi, peluang, dan hasil belajar saintifik siswa kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. Motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu yang mengikuti pembelajaran dengan media berbasis TIK lebih

baik dari pada siswa pada kelas kontrol. Materi pembelajaran berbasis TIK merupakan sarana yang sangat berguna bagi guru dalam proses pembelajaran, baik penyampaian pesan/informasi maupun penyampaian ilmu kepada siswa yang disajikan dengan cara yang membantu proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis TIK dimaksudkan untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa sekaligus meningkatkan prestasi akademiknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursita *et al.* pada tahun 2022 dengan judul “Komparasi Aplikasi Prezi vs Power Point sebagai Media Pembelajaran pada Hasil Belajar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok perlakuan yang menggunakan bahan ajar Prezi lebih tinggi dibandingkan pada kelompok perlakuan yang menggunakan bahan ajar *microsoft powerpoint*. Hal ini muncul dari perbandingan nilai rata-rata dua kelompok eksperimen dengan perlakuan yang berbeda. Selisih nilai antara perlakuan adalah 3,1 poin. Kategori persepsi sampel media prezi lebih baik dari pada *microsoft power point* berdasarkan delapan dimensi termasuk dalam kategori sangat setuju. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang relevan dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi dalam penggunaan teknologi media ajar merupakan terobosan dalam menunjang semangat belajar siswa, sehingga memungkinkan pendidik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang dipaparkan. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan konten dari materi yang disajikan setiap pendidik sebaiknya tidak hanya fokus dalam menambah pengetahuan tentang bidang keahliannya, tetapi sekaligus juga harus meningkatkan *skill* dalam penguasaan teknologi sebagai penunjang dalam penyampaian materi yang lebih variatif dan inovatif kepada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Suwastarini, Dantes, & Candiasa pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SDLB B (Tunarungu) pada SLB B Negeri PTN Jimbaran”. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SDLB B (Tunarungu) pada SLB B Jimbaran dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap prestasi matematika siswa SLDB B (Tunarungu) pada SLB B Negeri PTN Jimbaran. Rata-rata motivasi belajar matematika dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah 89,23 atau dalam kategori sangat tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang data penelitiannya berupa angka yang dapat diolah atau dihitung dengan perhitungan ilmiah (Sugiyono, 2016, h. 4). Martono dalam Sudaryono (2019, h. 98) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang

bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi pada masyarakat yang saling berhubungan antar satu sama lain. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar. Penelitian ini berlokasi di UIN Alauddin Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 36, Kelurahan Samata, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, Kode Pos 92113.

Menurut Kurniawan dalam Sudaryono, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang ditentukan peneliti dengan kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sudaryono, 2019, h. 174). Artinya populasi dimaknai sebagai keseluruhan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa UIN Alauddin Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Semester IV, Kelas B, Angkatan 2020, yang berjumlah 41 orang.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Populasi	Keterangan		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Mahasiswa UIN Alauddin Makassar Jurusan Manajemen Pendidikan Islam kelas B semester IV angkatan 2020	10	31	41

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Pengambilan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh. *sampling* Jenuh yaitu teknik penentuan sampel yang dilakukan apabila jumlah populasi relatif sedikit, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kriteria sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa semester IV, sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu 41 orang mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam, semester IV kelas B UIN Alauddin Makassar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket. Sudaryono (2019, h. 217) mengemukakan bahwa angket tertutup merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri responden.

Tabel 2. Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator Variabel
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. 2. Upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. 3. Membangkitkan motivasi dan minat belajar. 4. Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran

Hasil Belajar

1. Ranah kognitif, memfokuskan bagaimana mahasiswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data. Instrumen yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, contohnya: angket, skala, lembar pengamatan atau panduan pengamatan, dan sebagainya (Sudaryono, 2019, h. 216). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket (kuesioner) mengenai respon mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam semester IV, kelas B UIN Alauddin Makassar terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar. Cara yang dilakukan peneliti untuk mengukur jawaban atau respons yaitu dengan berdasarkan indikator-indikator yang telah dijabarkan pada Tabel 2, maka peneliti menggunakan skala Likert untuk menjabarkan jawaban dari para responden.

Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data sama atau tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Yusup, 2018, h. 21). Berdasarkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini maka validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Validitas konstruk merupakan pengukuran pada tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana tes mengungkap suatu trait atau konstruk teoritik. Pengujian validitas tiap-tiap item dalam instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 *for windows*. Kriteria pengujian tiap item dalam instrumen penelitian dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (pada taraf signifikansi 5%), maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Namun, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (pada taraf signifikansi 5%), maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Selanjutnya uji realibilitas digunakan untuk menguji sejauh mana pengukuran yang dilakukan dapat dipercaya. Suatu instrumen dengan dua atau lebih item pilihan jawaban dapat dikatakan reliabel jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama didapatkan hasil yang relatif sama (Yusup, 2018, h. 22).

Cara yang dilakukan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis, maka pengolahan data yang digunakan ialah teknik analisis teknik regresi linear sederhana. Namun terlebih dahulu dilakukan teknik analisis statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum atau populasi penelitian. Analisis yang digunakan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang

karakteristik populasi yaitu dengan uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi linear sederhana.

Uji normalitas merupakan pengolahan data yang dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel residual atau pengganggu berdistribusi dengan normal dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat tabel ($X_h^2 \leq X_r^2$), maka distribusi dinyatakan normal dan apabila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal. Sedangkan uji linearitas merupakan pengolahan data yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada hubungan secara linear antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Secara linear jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka terdapat hubungan yang linear antar variabel, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antar variabel (Widana & Muliani, 2020: 2). Analisis regresi sederhana merupakan pengolahan data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat, dimana perubahan variabel terikat dipengaruhi oleh faktor dari variabel bebas. Persamaan regresi sederhana: $Y = a + bX$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur variabel media pembelajaran dan variabel hasil belajar dengan 12 indikator, dan diuji coba pada 41 responden untuk menguji kevalidan instrument (kuisisioner). Hipotesis dalam uji validitas yang dilakukan adalah sebagai berikut: $H_0 = r_{hitung} < r_{tabel} =$ instrumen tidak valid sebagai alat ukur variabel gaya kepemimpinan dan kedisiplinan. Sedangkan $H_1 = r_{hitung} > r_{tabel} =$ instrument valid sebagai alat ukur variabel media pembelajaran dan hasil belajar.

Nilai r tabel yang diperoleh dengan tingkat signifikansi 5% dan jumlah data (N)= 41 adalah 0,308. Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh pada Tabel 3, maka diketahui bahwa 12 instrumen yang digunakan terbukti valid sebagai alat ukur variabel media pembelajaran dan hasil belajar, karena r seluruh instrumen yang digunakan terbukti valid sebagai alat ukur variabel media pembelajaran dan hasil belajar karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Selanjutnya jika dibandingkan dengan nilai signifikansi pada tingkat signifikansi 5%, maka seluruh instrument terbukti valid karena nilai sig < 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

Indikator	r Hitung	r Tabel	Sig	Keterangan
X1	0.704	0.308	0.000	Valid
X2	0.562	0.308	0.000	Valid
X3	0.44	0.308	0.000	Valid
X4	0.704	0.308	0.000	Valid

X5	0.569	0.308	0.000	Valid
X6	0.603	0.308	0.000	Valid
X7	0.613	0.308	0.000	Valid
X8	0.582	0.308	0.000	Valid
X9	0.582	0.308	0.000	Valid
X10	0.609	0.308	0.000	Valid
X11	0.565	0.308	0.000	Valid
X12	0.667	0.308	0.000	Valid

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berikut dapat dilihat hasil uji normalitas pada data hasil angket media pembelajaran berbasis komputer dan hasil belajar di UIN Alauddin Makassar Jurusan Manajemen Pendidikan Islam kelas B semester IV angkatan 2020.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	Hasil Belajar
N		41	41
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	32.83	16.10
	<i>Std. Deviation</i>	3.955	2.557
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.104	0.137
	<i>Positive</i>	0.080	0.104
	<i>Negative</i>	-0.104	-0.137
<i>Test Statistic</i>		0.104	0.137
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}	.050 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan output SPSS 25 for windows pada Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang artinya nilai signifikansi lebih besar dari nilai α ($0,200 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa data pelatihan tenaga pendidik dan kinerja guru berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

<i>ANOVA Table</i>							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
*Hasil Belajar	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined Linearity)</i>	158.595	15	10.573	2.566	0.018
*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	<i>Within Groups</i>	<i>Deviation from Linearity</i>	85.034	1	85.034	20.636	0.000
			73.562	14	5.254	1.275	0.288
	<i>Total</i>		103.014	25	4.121		
			261.610	40			

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan output SPSS *for windows* pada Tabel 5, maka diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,275 yang artinya $F_{hitung} <$ dari F_{tabel} ($1,275 > 1,4$). Kesimpulannya bahwa terdapat hubungan yang linear antara media pembelajaran berbasis teknologi dan hasil belajar. Arti linear dalam hal ini yaitu berbanding lurus, jika media pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa baik dan maksimal maka kemampuan atau kinerja yang diperoleh mahasiswa pun akan bertambah dan semakin baik.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang ada dalam penelitian ini yaitu H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar di UIN Alauddin Makassar Jurusan Manajemen Pendidikan Islam kelas B semester IV angkatan 2020. Sedangkan H_o : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar di UIN Alauddin Makassar Jurusan Manajemen Pendidikan Islam kelas B semester IV angkatan 2020.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear

<i>Coefficients^a</i>					
Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
(Constant)	3.996	2.812		1.421	0.163
1 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	0.369	0.085	0.570	4.334	0.000

a. *Dependent Variable: Hasil Belajar*

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Pada tabel hasil output SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 4,334 dan untuk t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 41 - 2 = 39$, pada taraf signifikansi 5% maka diperoleh t_{tabel} sebesar 0,316, sehingga nilai t_{hitung} ($4,334$) $>$ t_{tabel} ($0,316$) karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara media

pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar di kelas B angkatan 20 jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Hasil pengujian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis komputer sebagaimana diuraikan sebelumnya membuktikan bahwa pembelajaran berbasis komputer menjadi suatu kebutuhan yang harus sering diikuti. Pada era sekarang ini menandakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar. Lebih dari itu, teknologi ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbaharui konsepsi kebenaran yang semula fokus pembelajaran semata-mata sebagai suatu penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial budaya yang kaya akan pengetahuan.

Pendidikan akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan merembaknya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Soimah pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gringsing tahun pelajaran 2016/2017, terdapat perbedaan yang sangat besar antara kelompok yang menggunakan sarana komputer dan model pembelajaran langsung. Pada hasil belajar artikel IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing, kombinasi siswa yang menggunakan media komputer dan model pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa ($F_{hitung} = 21,307$ dengan probabilitas 0,000). Nilai rata-rata hasil belajar saintifik dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komputer melalui *power point* lebih unggul daripada model pembelajaran langsung.

PENUTUP

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berpengaruh media pembelajaran yang signifikan terhadap hasil belajar. Implikasi penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang untuk meningkatkan kualitas dirinya yang lebih baik dan terarah dalam mencapai tujuan tertentu. Artinya media pembelajaran yang baik tentunya memperoleh hasil belajar yang baik dan optimal. Sebaliknya jika media pembelajaran berbasis teknologi tidak maksimal maka media pembelajaran berbasis teknologi kurang optimal sehingga membuat hasil belajar pada seseorang menurun.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka dikemukakan beberapa saran yang dianggap relevan dengan permasalahan penelitian yaitu bagi UIN Alauddi Makassar

diharapkan untuk dapat memfasilitasi persediaan media pembelajaran berbasis komputer, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar yang berdampak pula pada peningkatan perolehan hasil belajar. Kepada para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan yang diharapkan dapat menambah variabel lain yang mempengaruhi minat belajar sehingga dapat menambah wawasan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, W., & Maiziani, F. (2020). Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA. *Jurnal E-Tech*, 00(00).
- Halidi, Hasan Mahmud *et al.* (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *Jurnal Mitra Sains*, 3(1).
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1>.
- Nursita, Lisa *et al.* (2022). Komparasi Aplikasi Prezi Vs Power Point sebagai Media Pembelajaran pada Hasil Belajar. *Jurnal IDEAS*, 8(1).
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Saefullah. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi terhadap Karakter Anak. Retrieved July 24, 2020, from BDK Jakarta Kementerian Agama RI website: <https://bdjakarta.kemenag.go.id/berita/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi-dan-informasi-terhadap-karakter-anak>
- Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1).
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwastarini, Ni Nyoman *et al.* (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SDLB B (Tunarungu) Pada SLB B Negeri PTN Jimbaran. *Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1541>
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Prasyarat Analisis*. Lumajang: Klik Media.

Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).