

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN
DARING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MANDAU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



**HANY DWI SINTIA
NPM. 176210870**

PEMBIMBING

**Dr. FATMAWATI, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021038801**

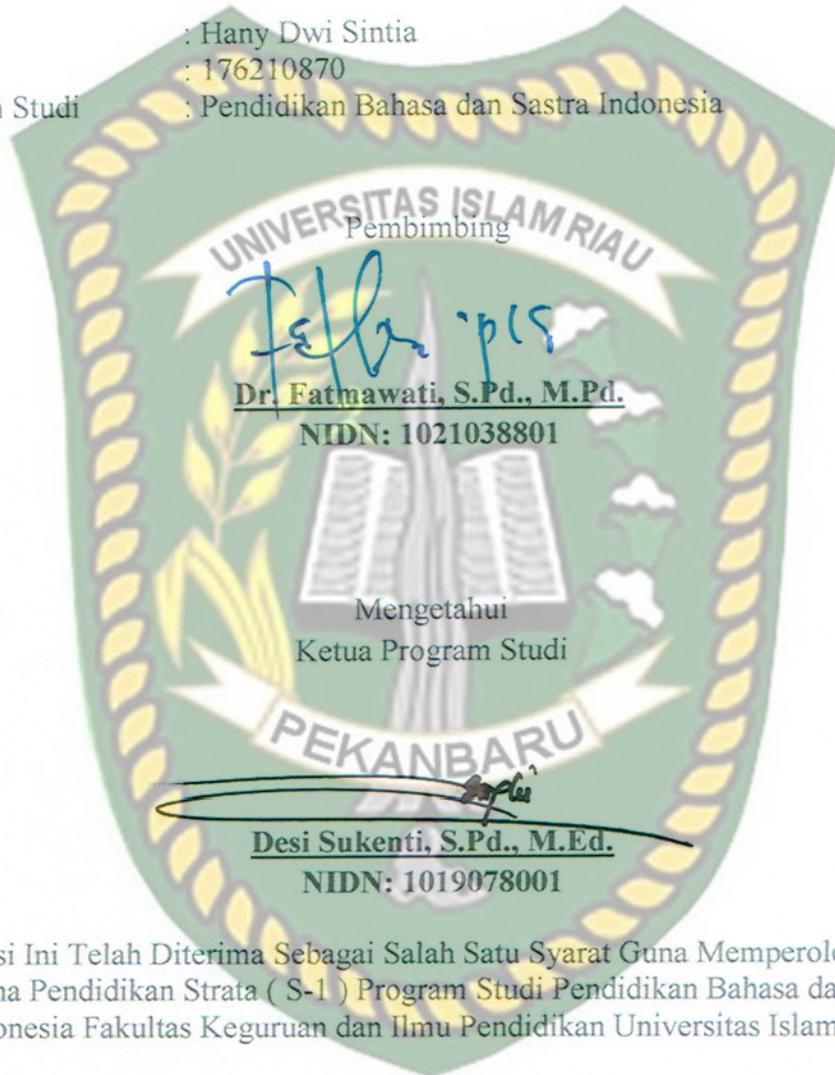
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS
VIII SMP NEGERI 1 MANDAU

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Nama : Hany Dwi Sintia
NPM : 176210870
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata (S-1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Miranti Eka Putri

Dr. Miranti Eka Putri, M.Ed.
NIDN: 1005068201

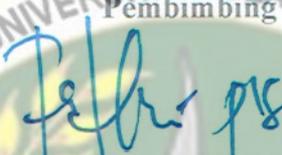
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MANDAU

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Nama : Hany Dwi Sintia
NPM : 176210870
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pembimbing

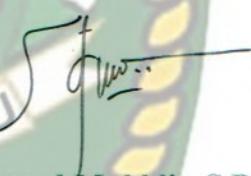

Dr. Fatmawati, S.Pd., M.Pd

NIDN: 1021038801

Anggota Tim


Dr. Rika Ningsih, S.Pd., M.Pd.

NIDN: 1028058901


Muhammad Mukhlis, S.Pd., M.Pd.

NIDN: 1018088901

Skripsi ini telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata (S-1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Pd

NIDN: 1005068201



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia - Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: pbsi@uir.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045/PSPBSI/VII/2022

Hal : Bebas Plagiarisme

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini.

Nama	NPM	Judul Skripsi
Hany Dwi Sintia	176210870	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau

Bahwa skripsi mahasiswa di atas telah memenuhi syarat bebas plagiat kurang dari 30%. Surat ini digunakan sebagai syarat untuk pengurusan surat keterangan bebas pustaka. Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 14 Juli 2022

Ketua Program Studi,


Desi Sukenti, S.Pd., M.Ed.
NIDN 1019078001

SURAT KETERANGAN

Saya pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahawa mahasiswa kami yang tersebut dibawah ini :

Nama : Hany Dwi Sintia
NPM : 176210870
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII”** dan siap untuk diujikan. Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Pekanbaru, 13 Juli 2022

Pembimbing,



Dr. Fatmawati, S.Pd., M.Pd

NIDN.1021038801



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Hany Dwi Sintia

NPM : 176210870

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali ringkasan dan kutipan baik secara langsung maupun tidak langsung yang saya ambil dari berbagai sumber dan disebutkan sumbernya. Secara ilmiah, saya yang bertanggung jawab atas ini serta kebenaran data dan fakta skripsi atau karya ilmiah ini.

Pekanbaru, 13 juli 2022

Saya menyatakan,



Hany Dwi Sintia

NPM.176210870





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

BLANKO REVISI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Hany Dwi Sintia

NPM : 176210870

Tanggal Seminar : 22 November 2021

Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau

NO	NAMA DOSEN	SARAN	PARAF
1.	Pembimbing Utama: Dr. Fatmawati, S.Pd., M.Pd.	1. Kata pengantar : “ subhanallah wa taala” cetak miring. “Shallahu alaihi wasallam” cetak miring. 2. Populasi dan sampel : tambahkan cara yang digunakan.	
2.	Pengarah/Penguji 1 : Dr. Rika Ningsih, S.Pd., M.Pd.	1. Dalam judul tambahkan hasil belajar ‘Bahasa Indonesia’ ditambahkan. 2. Jelaskan rumus sampling yang digunakan. 3. Daftar pustaka tahun yang baru	
3.	Pengarah/Penguji 2 : Muhammad Muklis, S.Pd., M.Pd.	1. Judul cantumkan ‘Bahasa Indonesia’ 2. Tahun ajaran sebaiknya dihilangkan saja. 3. Masukkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar. 4. Kosa kata ‘Pengausaan’ dijudul hindari.	

Keterangan:

1. Coret salah satu
2. Blanko revisi seminar proposal digunakan untuk mendaftar ujian skripsi
3. Blanko revisi ujian skripsi digunakan untuk tanda tangan lembar pengesahan Ka.Prodi
4. Uraikan secara jelas masukan dan saran yang disampaikan penguji
5. Blanko ini boleh melebihi dua halaman, jika banyak masukan dan saran yang berikan penguji



BLANKO REVISI
~~SEMINAR PROPOSAL~~ * / UJIAN SKRIPSI *

Nama Mahasiswa : Hany Dwi Sintia
NPM : 176210870
Tanggal Seminar/Ujian* : 29 Juli 2022
Judul Proposal/Skripsi* : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau.

NO	NAMA DOSEN	SARAN	PARAF
1.	Pembimbing Utama: Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd.	Ikuti Arahan Pengarah	
2.	Pengarah/Penguji 1 : Dr. Rika Ningsih, S.Pd.,M.Pd.	Jelaskan mengapa hasil penggunaan aplikasi lebih rendah dari pada hasil belajar siswa. Sedangkan apabila siswa menggunakan aplikasi dengan baik maka akan tinggi nilainya.	
3.	Pengarah/Penguji 2 : Muhammad Mukhlis, S.Pd.,M.Pd.	a. Pembahasan dikaitkan dengan latar belakang. b. Mungkin perlu dilakukan wawancara dengan siswa. c. Rekomendasi untuk peneliti berikutnya.	

Keterangan:

1. coret salah satu
2. Blanko revisi seminar proposal digunakan untuk mendaftar ujian skripsi
3. Blanko revisi ujian skripsi digunakan untuk tanda tangan lembar pengesahan Ka.Prodi
4. Uraikan secara jelas masukan dan saran yang disampaikan penguji
5. Blanko ini boleh melebihi dua halaman, jika banyak masukan dan saran yang berikan penguji



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIRSEMESTER
GENAP TA 2021/2022

NPM : 176210870
 Nama Mahasiswa : HANY DWI SINTIA
 Dosen Pembimbing : I. Dr. FATMAWATI S.Pd., M.Pd.
 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
 Judul Tugas Akhir : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau
 Judul Tugas Akhir(Bahasa Inggris) : The Effect of Using Online Learning Applications on Students' Indonesian Learning Outcomes Class VIII SMP Negeri 1 Mandau
 Lembar Ke : 1

Perpustakaan Universitas Islam Riau

N	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Jum'at, 18 Desember 2020	Pengajuan judul	Bimbingan judul	
2.	Selasa, 12 Januari 2021	Konfirmasi judul	Acc judul proposal	
3.	Minggu, 21 Maret 2021	1. Perbaiki latar belakang	1. Latar belakang dirapikan dan disusun secara teratur, tidak perlu banyak mengutip pendapat dari para ahli pada bagian latar belakang, minimal 3 saja 2. Teori saja dulu.	
	Selasa, 6 April 2021	1. Perbaiki Sesuai saran	1. Cek redaksi kalimatnya 2. Aplikasi yang digunakan 3. Cari hasil penelitian yang menukungnya.	
5.	Senin, 31 Mai 2021	1. Perbaiki BAB II	1. Perbaiki tentang penguasaan aplikasi 2. Pertegas hasil belajar yang ada dalam penelitian	
6.	Selasa, 8 Juni 2021	1. Perbaiki dan lanjutkan kegiatan berikutnya	1. Paraprasekan bagian penelitian relevan 2. Tegaskan fitur yang ada dalam WA, GCR, ZOOM, Kemudian kaitkan dengan indikator pada angket 3. Kepala tabel 4. Beri keterangan pada kerangka teoritis dan beri penjelasan	
7.	Selasa, 13 Juli 2021	1. Diperbaiki sesuai dengan yang susah didiskusikan	1. Perbaiki BAB III 2. Revisi Angket	

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah *Subhanallah wa taala*, atas segala rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beserta salam yang senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad *shalallahu alaihi wasallam*. Alhamdulillah, akhirnya penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 1 Mandau” ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

Penulis menyadari tanpa bantuan berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

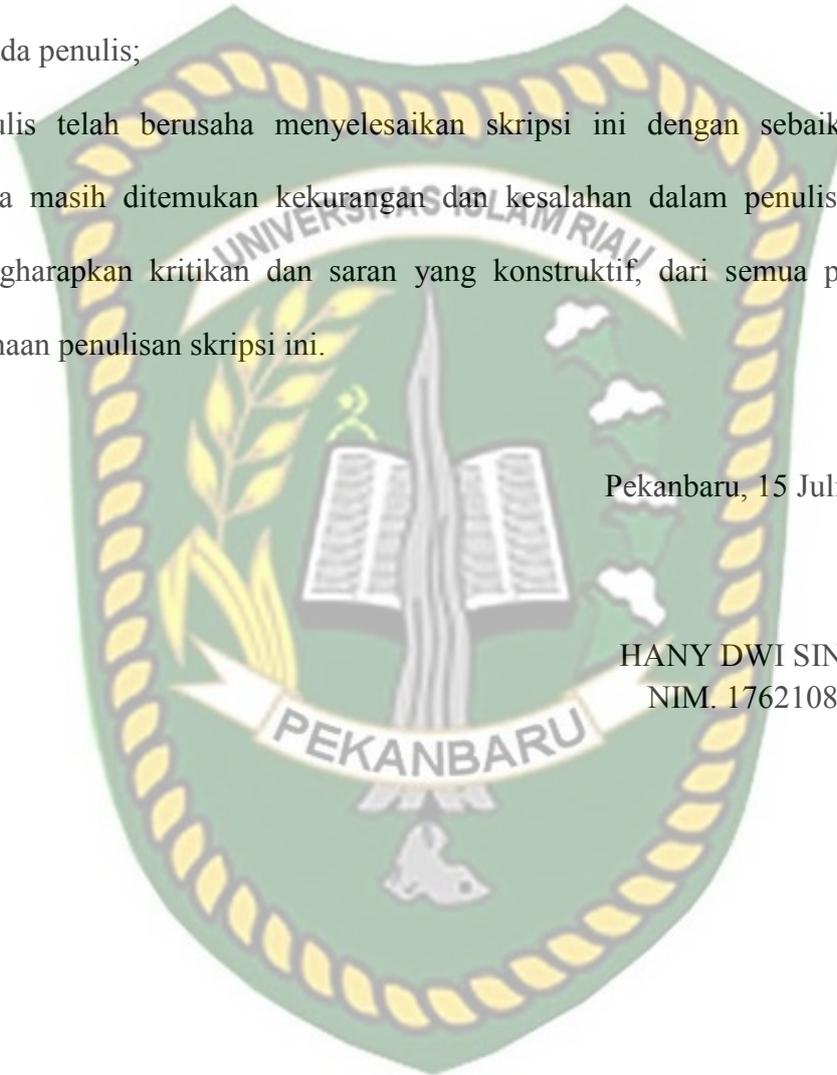
1. Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini;
2. Desi Sukenti S.Pd., M.Ed selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Inndonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan kontribusi dalam proses pengajuan skripsi;
3. Dr. Fatmawati, S. Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, nasihat, serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Seluruh tenaga pengejar FKIP UIR, terkhususnya tenaga pengajar di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi ilmu dan bantuan kepada penuliis selama penulis kuliah di Universitas Islam Riau;

5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, material, dukungan, semangat, dan do'a yang tiada terkira;
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi, dan semangat yang tiada henti kepada penulis, yang telah memberikan masukan, nasihat kepada penulis;

Penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Namun, jika masih ditemukan kekurangan dan kesalahan dalam penulisan, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang konstruktif, dari semua pihak untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.

Pekanbaru, 15 Juli 2022

HANY DWI SINTIA
NIM. 176210870



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Hipotesis Penelitian	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Definisi Operasional	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	
2.1. Teori yang Relevan.....	9
2.2. Penelitian yang Relevan	17
2.3. Kerangka Konseptual	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Populasi dan Sampel	20
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	20
3.3. Pendekatan dan Metode Penelitian	20
3.4. Variabel dan Instrumen Penelitian	21
3.5. Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen	21

3.6. Teknik Pengumpulan Data	22
------------------------------------	----

3.7. Teknik Analisis Data	22
---------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	28
-----------------------------	----

4.2. Pengujian Persyaratan Analisis	33
---	----

4.3. Pembahasan	38
-----------------------	----

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan	42
---------------------	----

5.2. Implikasi	42
----------------------	----

5.3. Rekomendasi	43
------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	44
-----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskripsi Data	29
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	30
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	32
Tabel 4.4 Uji Normalitas Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	33
Tabel 4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	34
Tabel 4.6 Pengujian Normalitas Data Penelitian.....	35
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y) dengan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	35
Tabel 4.8 Uji Hipotesis.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	47
Lampiran 2	Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X) Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y).....	51
Lampiran 3	Hasil Ujicoba Reliabilitas Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	53
Lampiran 4	Hasil Ujicoba Validitas Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring.....	55
Lampiran 5	Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring.....	57
Lampiran 6	Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	58
Lampiran 7	Uji Normalitas Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	59
Lampiran 8	Uji Normalitas Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia	61
Lampiran 9	Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y) Atas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X).....	63
Lampiran 10	Analisis Korelasi Variabel X (Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring) Dan Variabel Y (Hasil Belajar Bahasa Indonesia)	64
Lampiran 11	Nilai-nilai Dalam Distribusi t.....	68

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (*independent variabel*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X). Sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran daring yaitu sebesar 82,26. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau ketika pembelajaran daring yaitu sebesar 87,15. Terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$). Besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah 15,20%.

Kata kunci: Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi jalannya pembangunan suatu bangsa. Dengan mutu pendidikan yang baik maka akan menciptakan sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Ketersediaan sumber daya manusia yang bermutu harus dimulai sejak dini. Pengenalan dasar-dasar pengetahuan yang baik akan menciptakan pondasi ilmu yang kokoh. Pondasi yang kokoh akan memudahkan siswa dalam menguasai bidang ilmu yang lebih tinggi.

Pada saat ini dunia dihebohkan dengan munculnya virus corona (Covid-19). Coronavirus (Covid-19) merupakan virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan, seperti flu dan batuk. Covid-19 merupakan virus yang dapat menyerang hewan dan manusia. Covid-19 menjadi salah satu virus yang mematikan karena menyerang pernapasan, dengan gejala demam, batuk, dan sesak napas. Indonesia pertama kali mengkonfirmasi kasus Covid-19 pada Senin 2 Maret 2020. Saat itu, Presiden Joko Widodo (Jokowi) mengumumkan ada dua orang Indonesia positif terjangkit virus corona. Penyebaran Covid-19 ini memberikan dampak yang sangat besar diberbagai aspek dalam kehidupan, seperti ekonomi, sosial, agama, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Pada bidang pendidikan, siswa harus belajar di rumah demi mencegah penyebaran virus ini.

Program belajar dari rumah merupakan bentuk upaya Kemendikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan masyarakat di masa pandemi Covid-19. Program belajar dari rumah ini menggunakan aplikasi atau

website yang memanfaatkan teknologi dalam pengaplikasiannya. Adanya program ini mengharuskan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring dan tanpa tatap muka antara guru dan siswa. Dalam pelaksanaannya, para siswa tetap mendapatkan pembelajaran dan tugas dari guru. Pembelajaran tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet, tetapi juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Perbedaan pokok antara pembelajaran *online* dengan sekedar mambagi materi pembelajaran *online* adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara siswa dengan pengajar atau fasilitator dan siswa dengan siswa lainnya dengan materi pembelajarannya itu sendiri (Belawati, 2019 dalam Purba, dkk, 2020: 411).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak *platform* yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti *e-learning*, *google clasroom*, *edmodo*, *moodle*, dan rumah belajar. *Platform* dalam bentuk *video conference* sudah semakin banyak di antaranya seperti *google meet*, *zoom*, dan *visco webex* (Hanifah, dkk, 2020:154).

Penggunaan aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa atau terbiasa mengajar dengan mamfaatkan media daring yang didesain untuk mudah di akses dengan efektif sehingga mudah dipahami oleh anak didik. Guru dituntut mampu merancang dan

mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu mengaplikasikan segala aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, hal ini berguna sebagai komunikasi *online* yang dilakukan antara guru dan siswa selama masa pandemi. Berbagai macam aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring di antaranya yaitu *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom*, *live chat* atau *chat* dan *skype*.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SMP Negeri 1 Mandau, diketahui bahwa di sekolah tersebut selama pandemi Covid-19 ini sistem pembelajaran yang dilakukan adalah secara daring. Dalam kesehariannya, siswa diberi tugas sesuai mata pelajaran melalui aplikasi *whatsapp group*, *google classroom*, dan *zoom*. Biasanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa terlebih dahulu mengisi presensi secara *online* di *whatsapp group* yang tidak terlepas dari pantauan guru. Selanjutnya pada kegiatan awal pembelajaran, biasanya guru memberikan stimulasi materi yang tidak ada bedanya dengan kegiatan pembelajaran secara langsung menggunakan *zoom*. Hal tersebut agar siswa dapat memahami materi yang disajikan dan ketika siswa diberi soal oleh guru dapat dikerjakan semaksimal mungkin meskipun dilakukan secara daring. Setelah materi disampaikan guru memberikan tugas yang ada dibuku cetak dan LKS yang ada pada siswa. Hasil kerja siswa difoto dan dikirimkan kepada guru melalui aplikasi yang ditentukan guru *google classroom*.

Selain peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Mandau, peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mandau. Dari hasil wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa proses

belajar mengajar dilakukan secara daring. Guru menggunakan beberapa aplikasi dalam melakukan pembelajaran daring seperti *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom*. Dalam hal ini guru memberitahukan kepada siswa agar dapat mempergunakan aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Siswa diminta untuk mempelajari dan menguasai aplikasi-aplikasi tersebut agar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Setelah melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, peneliti melanjutkan dengan mewawancarai beberapa siswa SMP Negeri 1 Mandau. Peneliti menggali informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Siswa menyatakan bahwa hal baru bagi mereka berkomunikasi dengan guru melalui aplikasi pembelajaran, ada siswa yang menyatakan bahwa sulit belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran daring karena tidak sama dengan pembelajaran tatap muka. Waktu pelaksanaan pembelajaran sangatlah terbatas sehingga terkesan terburu-buru dalam belajar. Penggunaan aplikasi pembelajaran daring harus dikuasai dengan baik dan benar agar dapat belajar daring dengan baik dan serius agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif maka diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan orang tua atau wali murid. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada pendidik berupa perangkat laptop atau *handphone* dan paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orang tua mempersiapkan perangkat *handphone* dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) mengkonfirmasi bahwa terdapat beberapa tujuan diberlakukan pembelajaran

daring. Pertama adalah memastikan pemenuhan hak anak untuk mendapatkan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19. Kedua, melindungi warga negara satuan pendidikan dari dampak buruk pandemi Covid-19. Ketiga, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan. Keempat, memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik maupun orang tua atau wali murid (Aisa, 2020: 48).

Keberhasilan pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh penguasaan siswa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan pendapat Yenni dan Ria (2020: 1891) yaitu teknologi juga berperan mengefektifkan interaksi dan komunikasi selama proses pembelajaran. Kompetensi literasi teknologi berperan dalam kemampuan mengakses berbagai sumber pembelajaran untuk pembelajaran daring yang diikuti. Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa kemampuan dalam menguasai teknologi memiliki peran yang signifikan pada kegiatan pembelajaran daring. Pendapat ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Taufik, dkk (2020: 48) yaitu keterlibatan penggunaan teknologi, suasana ruang belajar, tingkat interaksi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Bahkan kemandirian belajar juga dianggap bisa tercapai dengan adanya pembelajaran daring ini. Selanjutnya, Rogantina (2017) dalam Hanifah, dkk (2020: 154), berpendapat bahwa teknologi sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, peran teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu dari aplikasi pembelajaran daring adalah *whatsapp*

group. Aplikasi ini rutin digunakan oleh guru dan siswa dalam mengirimkan materi dan tugas dalam pembelajaran daring.

Apabila siswa kurang mampu dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan maka siswa akan ketinggalan pelajaran dan tugas yang diberikan guru dan sebaliknya apabila siswa mampu mengoperasikan dan menggunakan dengan baik dan benar aplikasi pembelajaran maka akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam tentang pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (*independent variabel*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan aplikasi pembelajaran daring (X). Sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa (Y). Dalam hal ini untuk variabel X yaitu penguasaan aplikasi pembelajaran daring dapat diukur menggunakan angket yang akan dibagikan kepada siswa. Untuk variabel Y yaitu hasil belajar siswa yang diambil dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa selama pandemi Covid-19 yang tertuang dalam rapor bayangan siswa pada pertengahan semester ganjil.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau diantaranya adalah motivasi belajar siswa, minat belajar siswa dan penguasaan siswa terhadap teknologi. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada masalah penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berapa besarkah pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 1 Mandau tahun ajaran 2021/2022?.

1.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 1 Mandau”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mandau.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat praktis dan teoretis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang khususnya mengenai penguasaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memperkaya wawasan, pengetahuan mengenai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Manfaat praktis pada penelitian ini adalah diharapkan guru dapat menjadi fasilitator yang baik dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring dan dapat menggunakan aplikasi pembelajaran daring secara efektif. Namun untuk siswa dapat menambah wawasan mengenai Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memberi batasan yang jelas mengenai beberapa istilah yang digunakan pada judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang sebenarnya dimaksud oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi adalah kemampuan dan kepandaian siswa SMP Negeri 1 Mandau dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring, seperti *whatsapp group*, *google classroom*, dan *zoom* yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Hal ini dapat diketahui dari jawaban angket yang disebarakan peneliti kepada responden. Dalam hal ini penggunaan aplikasi pembelajaran daring merupakan variabel x yaitu variabel bebas (*independent variabel*).
2. Pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.
3. Hasil belajar adalah hasil dari tindakan pengajaran atau proses belajar yang dilakukan oleh seseorang yang dinyatakan dalam bentuk skor atau angka yang diambil dari hasil rapor bayangan semester ganjil siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau. Variabel y pada penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia yang juga merupakan variabel terikat (*dependent variabel*).

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Pada bagian ini akan dibahas teori yang mendasari penelitian ini. Pembahasan yang ada akan menjadi landasan dasar untuk memahami permasalahan yang ada. Berikut merupakan landasan teoretis pada penelitian ini adalah penguasaan aplikasi, pembelajaran daring dan hasil belajar.

2.1 Teori yang Relevan

1. Penguasaan Aplikasi

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia untuk mampu menguasai teknologi, termasuk di dalamnya dunia pendidikan yang meliputi guru dan siswa. Penguasaan aplikasi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran secara online. Penguasaan merupakan kemampuan seseorang yang dapat diwujudkan baik dari teori maupun praktik. Seseorang dapat dikatakan menguasai sesuatu apabila orang tersebut mengerti dan memahami materi atau konsep tersebut sehingga dapat menerapkannya pada situasi atau konsep baru (Nurgiyantoro, 2001: 162). Penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai, pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian. Kata penguasaan juga dapat diartikan kemampuan seseorang dalam sesuatu hal (KBBI, 2003: 604). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan adalah kemampuan seseorang dalam memahami materi atau konsep yang dapat diwujudkan baik teori maupun praktik.

Aplikasi diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk

menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain (Kadir, 2008:3). Menurut Sri Widianti aplikasi adalah sebuah *software* atau perangkat lunak yang bertugas sebagai *font end* pada sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari raancang sistem untuk mengolah data menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Menurut Wikipedia, aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian penguasaan aplikasi adalah kemampuan dan kepandaian seseorang terhadap suatu perangkat yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

Beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran daring diantaranya *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom meeting*.

2.1.1.1 *Whatsapp Group*

Media sosial seperti *WhatsApp* memberikan daya tarik yang luar biasa, banyak terjadi peralihan dari media sosial sebelumnya ke media sosial ini. Masyarakat menganggap bahwa *WhatsApp* merupakan wadah komunikasi, penyalur perasaan, dan pikiran. Menurut Habibi (2020:170) media sosial

WhatsApp yang sering disingkat WA adalah salah satu media komunikasi yang dapat diinstall dalam *Smartphone*. Media sosial ini digunakan sebagai sarana komunikasi *chat* dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video bahkan telpon. Media ini dapat aktif jika kartu telpon pengguna memiliki paket data internet. Penjelasan lebih detail mengenai *WhatsApp* sebagaimana dikatakan oleh Hartanto (2010), bahwa *WhatsApp* adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan tampilan mirip *Black Berry Messenger*. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan orang dapat bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp Messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, *browsing web*, dan lain-lain. Aplikasi *WhatsApp Messenger* menggunakan koneksi 3G/4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *whatsapp*, kita dapat melakukan obrolan *online*, berbagi *file*, bertukar foto, dan lain-lain (Hartanto, 2010).

WhatsApp memiliki pengaruh dalam pembelajaran daring karena lebih mudah dalam penggunaannya. Pada umumnya guru dan siswa memiliki aplikasi *WhatsApp*. Beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi *WhatsApp* yaitu pesan teks, pesan suara, *file*, foto dan video. Fitur-fitur tersebut dimanfaatkan dalam melakukan pembelajaran daring. Siswa dapat dikatakan menguasai aplikasi *WhatsApp* apabila siswa mahir dalam mengoperasikan fitur-fitur tersebut.

2.1.1.2 *Google Classroom*

Google Classroom memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai *progress* murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar

dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (Komang, 2020:18). *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Google Classroom* digunakan untuk memaksimalkan proses penyampaian materi kepada peserta didik tetapi dilakukan secara *online* sehingga materi bisa tersampaikan secara keseluruhan. Pada *Google Classroom* terdapat fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, baik dalam pemberian materi, tugas dan *sharing* dengan teman atau guru. Siswa dapat berbagi postingan dan berkomentar di postingan. Siswa dapat mengetahui jadwal penyerahan tugas yang diberikan guru, siswa juga dapat mengetahui apa saja tugas-tugas yang diberikan guru. Apabila siswa mahir dalam mengakses fitur yang terdapat pada *Google Classroom* maka siswa tersebut dapat dikatakan menguasai aplikasi *Google Classroom*.

2.1.1.3 Zoom Meeting

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah *Zoom Cloud Meeting*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat *download* secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk

dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini. (Wibawanto dalam Habibi, 2020:173).

Siswa dapat dikatakan menguasai aplikasi *zoom meeting* apabila siswa dengan mahir mengoperasikan fitur-fitur yang terdapat pada *zoom meeting*. Fitur yang terdapat pada aplikasi *zoom meeting* yaitu video, obrolan, pesan teks, dan foto.

2. **Pembelajaran Daring**

Memasuki *new normal*, masyarakat Indonesia mulai menjalani aktivitas sehari-harinya seperti biasa. Namun, demi menjaga keselamatan dan kesehatan para siswa dan guru, sekolah menerapkan sistem *online* atau virtual tanpa tatap muka langsung. Sistem ini juga dikenal dengan sistem pembelajaran daring. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. Menurut Thorne (2003:102), pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video streaming *online*. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran daring (*e-learning*) adalah suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan cara menggabungkan prinsip-prinsip didalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010:173). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

3. Hasil Belajar

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Riyanto (2012: 6), mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti *skill*, persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi. Aunurrahman (2012: 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Slameto (2010: 2) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu

yang mereka pelajari (Sardiman, 2011: 38). Selanjutnya Hamdani (2010: 21) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) mengemukakan bahwa belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang sesuatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian proses berpikir yang memperoleh perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, apabila setelah proses belajar siswa tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam mencapainya maka perlu ditetapkan sejauh mana hasil yang diperoleh. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Suprijono (2009:7) mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan

hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Syah (2011:216) menyatakan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba).

Hasil belajar dapat dilihat dari sejumlah materi pelajaran tertentu dimana siswa pada hakikatnya memiliki hasil belajar berupa perubahan tingkah laku. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari tindakan pengajaran atau proses belajar yang dilakukan oleh seseorang yang dinyatakan dalam bentuk skor atau dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa selama pandemi Covid-19 yang tertuang dalam rapor bayangan siswa pada pertengahan semester ganjil.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian sejenis sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adapun penelitian-penelitian yang relevan tersebut antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh Suhada, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 52,93% mahasiswa menyatakan kurang setuju dalam kemudahan mengakses aplikasi *google classroom*, 62,63% mahasiswa menyatakan setuju dalam pemahaman materi pembelajaran dengan menggunakan *google classroom*, 60,42% mahasiswa menyatakan setuju dalam keefektifan penggunaan aplikasi *google classroom*, dan 46,74% mahasiswa menyatakan setuju dalam penggunaan aplikasi *google classroom* dalam praktikum biologi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran daring pada masa wabah covid-19 sudah cukup baik dan efektif, hanya saja akan lebih baik jika dipadukan dengan platform online lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Puspita Sari, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran selama pandemik berubah yaitu dengan menggunakan jaringan jarak jauh. Hal ini memberikan dampak pada guru karena kurang maksimal dalam memberikan materi pembelajaran dan terganggunya proses pembelajaran yang menyebabkan tidak tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga menjadikan materi tidak tuntas dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring tidak maksimal. Penilaian siswa pun terkendala dengan sekedar penilaian kognitif.

Penelitian yang dilakukan oleh Suhery, dkk pada tahun 2020 yang berjudul “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Googlr Classroom* pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan”. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah panduan praktis dan sederhana berupa pedoman bagi guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan untuk paham dan mengerti menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *google classroom*. Penambahan pengetahuan bagi peserta tentang penggunaan aplikasi *zoom meeting* dan *google classroom* yang baik dan benar, serta secara cepat dengan menerapkan secara langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Andyni Destyana dan Jun Surjanti pada tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi”. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa penggunaan *google classroom* dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan presentase 76,42%. Kemudian efektivitas *google classroom* dan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar secara positif dan signifikan. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa aplikasi pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang penulis lakukan merupakan penelitian lanjutan. Akan tetapi terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikatnya. Persamaan penelitian ini adalah pada penggunaan aplikasi pada *handphone* untuk melakukan pembelajaran daring.

2.3 Kerangka Konseptual

Aplikasi pembelajaran daring yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom Meeting*. Penggunaan aplikasi ini dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk melakukan proses belajar mengajar secara *online* pada masa pandemi covid-19. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak dilakukan secara tatap muka. Penguasaan aplikasi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa tidak mampu menguasai aplikasi pembelajaran maka tidak akan dapat mengakses tugas dan akan ketinggalan materi pembelajaran dan akan berujung pada hasil belajar siswa yang rendah. Sebaliknya jika siswa mampu menguasai aplikasi pembelajaran maka akan dengan mudah memperoleh informasi mengenai tugas dan materi pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. Sugiyono (2012: 122) menyatakan bahwa *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau sebanyak 360 siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Suharsimi Arikunto, 2010: 109). Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Peneliti mengambil sampel dalam rentang 10-15% yaitu sebanyak 15% dengan populasi sebanyak 360 orang. Sehingga sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebanyak 54 siswa dengan 6 siswa tiap kelas VIII di SMP Negeri 1 Mandau yang dipilih secara acak.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan pada bulan November 2021. Akan tetapi karena beberapa kendala sehingga peneliti melakukan penelitian pada bulan Februari 2022. Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Mandau pada kelas VIII.

3.3 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini

mengkorelasikan variabel X dan variabel Y. Sebagaimana menurut Arikunto (2006: 273) menyebutkan bahwa korelasional yaitu suatu alat statistik, yang dapat digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini.

3.4 Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (*independent variabel*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan aplikasi pembelajaran daring (X). Sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa (Y). Dalam hal ini untuk variabel X yaitu Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat diukur menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa. Instrumen pada penelitian ini yaitu angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan menggunakan skala likert. Jumlah pernyataan dalam angket sebanyak 43 butir pernyataan yang terlampir pada lampiran 1 halaman 43. Peneliti menyebarkan angket untuk memperoleh informasi mengenai Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dari siswa. Untuk variabel Y yaitu hasil belajar siswa yang diambil dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa selama pandemi Covid-19 yang tertuang dalam rapor bayangan siswa pada pertengahan semester ganjil.

3.5 Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen

3.5.1 Uji Validasi

Uji validasi adalah uji tentang kemampuan suatu kuesioner sehingga benar-benar dapat mengukur apa yang ingin diukur. Instrumen Penggunaan aplikasi pembelajaran daring diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sebanyak 36 responden. Uji coba instrumen

dilakukan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) instrumen penelitian. Apabila setelah dilakukan ujicoba item pernyataan dinyatakan valid maka item dapat digunakan dan sebaliknya apabila item pernyataan dinyatakan tidak valid maka item tersebut tidak dapat digunakan. Untuk menguji validitas item-item pernyataan dengan membuat korelasi skor pada item tersebut (yang diuji) dengan skor total. Kriteria uji validitas (*rule of thumb*) adalah 0,207. Jika korelasi lebih dari 0,207 pernyataan yang dibuat dikategorikan valid. Pengujian validitas daftar pernyataan dilakukan dengan mengkorelasikan skor pada masing-masing item dengan skor totalnya. Uji coba instrumen untuk variabel X dilakukan terhadap bagian dari populasi penelitian yang berjumlah 36 siswa. Setelah dilakukan uji coba diperoleh pernyataan yang valid sejumlah 43 butir pernyataan seperti yang terlampir pada lampiran 3 halaman 49. Pengujian validitas angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) menggunakan korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

x = skor variabel (jawaban responden)

y = skor total variabel

(Siregar, 2010: 164)

3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Suatu angket disebut reliabel/handal jika jawaban-jawaban responden konsisten. Reliabilitas dapat diukur dengan jalan mengulang pertanyaan yang mirip pada nomor-nomor berikutnya, atau dengan jalan melihat konsistensinya

(diukur dengan korelasi) dengan pertanyaan lain. Pengujian reliabilitas angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

x = nilai skor yang dipilih

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

k = jumlah butir pernyataan

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen (Siregar, 2010: 176)

Penerapan rumus *Alpha Cronbach*, pada variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) sebagai berikut:

$$k = 50$$

$$\sum \sigma_b^2 = 12,23$$

$$\sigma_t^2 = 54,74$$

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{50}{50-1} \right] \left[1 - \frac{12,23}{54,74} \right]$$

$$r_{11} = 1,02 \times 0,776$$

$$r_{11} = 0,772$$

Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,772. Siregar (2010: 176) menyatakan bahwa kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* jika koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen

penggunaan aplikasi pembelajaran daring dinyatakan reliabel. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada Lampiran 3 hal 49.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen angket dan dokumentasi. Angket disebarakan secara *online* dengan *google formulir* yang ditujukan kepada responden. Hal ini dilakukan atas dasar situasi yang harus *physical distancing* akibat Covid-19 sehingga penelitian ini harus dilakukan dengan jarak fisik/jauh.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Deskriptif

Sesuai penelitian data dalam penelitian ini adalah deskriptif, maka data yang dikumpulkan diolah secara kuantitatif, yaitu dengan dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentasenya. Kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang baik, teknik ini sering disebut dengan deskriptif kuantitatif.

Analisis deskriptif kuantitatif jawaban digunakan untuk menghitung presentase Penggunaan aplikasi pembelajaran daring (variabel x). Tabel hasil jawaban responden dari angket menurut kategori disajikan dalam tabel frekuensi sehingga di dapat presentase (%) dari pernyataan dalam angket (Sudjono, 2010:43) yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Frekuensi skor jawaban
- N = Jumlah Responden
- 100% = Bilangan Tetap

Setelah dipersentasekan, untuk mengetahui penggunaan aplikasi pembelajaran daring maka akan dilihat dengan menggolong penguasaan aplikasi pembelajaran daring yang telah diisi oleh siswa melalui angket yang telah dibagikan.

3.7.2 Menghitung Korelasi

Untuk menganalisis data tentang hubungan hasil belajar siswa dengan Penggunaan aplikasi pembelajaran daring siswa, dan untuk menentukan apakah variabel x dengan variabel y terdapat hubungan yang signifikan, maka peneliti menggunakan rumus analisis korelasi dimana “r” *product moment* (Zulfan, 2007: 104) di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

n = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian X dan Y

Nilai dari r_{xy} berada pada kisaran -1 sampai +1. Secara matematis ditulis $-1 \leq r_{xy} \leq 1$.

- 1) Jika nilai $r_{xy} = 0$ maka dikatakan tidak punya hubungan antara variabel x dengan variabel y
- 2) Jika $r_{xy} = 1$ maupun $r_{xy} = -1$ dikatakan hubungan antara variabel X dengan variabel Y hubungan sepenuhnya.

- 3) Jika nilai r_{xy} positif mengandung makna variabel X naik maka akan diikuti variabel Y naik begitu juga sebaliknya. Yaitu jika variabel X turun maka diikuti pula variabel Y turun.
- 4) Jika r_{xy} negatif mengandung makna jika variabel X turun maka variabel Y naik begitu juga sebaliknya jika variabel X naik maka variabel Y turun.

3.7.2.1 Uji Keberartian Korelasi X dan Y

Untuk mengetahui apakah signifikan atau tidak dari hubungan itu perlu dilakukan pengujian signifikan koefisien korelasi digunakan rumus distribusi t yaitu:

- a) Apabila data berdistribusi normal dan variansnya homogen, maka rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}} \quad \text{Zulfan, (2007:105)}$$

Keterangan

r = nilai koefisien korelasi

n = jumlah sampel

Nilai t_{hitung} ini dibandingkan dengan t_{tabel} dengan derajat bebas (db/v) = n-2 pada $\alpha = 0,05$ maupun $\alpha = 0,01$, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara penguasaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar siswa
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar siswa

Rumus uji-t yang digunakan adalah:

- b) Apabila data berdistribusi normal tetapi kedua varians tidak homogen, maka uji t yang digunakan adalah:

Dengan menghitung nilai t' terlebih dahulu, dengan rumus :

$$t'_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sumber: Sudjana (2005 : 241)

Keterangan :

- t : nilai yang dibandingkan
 \bar{x}_1 : rata-rata kelas eksperimen
 \bar{x}_2 : rata-rata kelas kontrol
 S_1^2 : varians kelas eksperimen
 S_2^2 : varians kelas kontrol
 n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen
 n_2 : jumlah siswa kelas control

3.7.2.2 Perhitungan Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi (membedakan) adalah suatu hubungan yang dinyatakan dalam bentuk presentase mengenai sumbangan variabel X terhadap variabel Y.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- KP = nilai koefisien determinan
r = nilai koefisien korelasi

Zulfan (2007:104)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Data-data hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mandau ini, diperoleh melalui dokumentasi dan angket. Data tentang penggunaan aplikasi pembelajaran diperoleh dari angket (*quesioner*) peneliti memberikan pernyataan kepada siswa SMP Negeri 1 Mandau sebanyak 54 orang responden (sampel penelitian), pernyataan yang ada dalam angket tersebut sebanyak 50 item dengan alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) dengan butir angket yang valid sebanyak 43 item.

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu data pada variabel bebas (X) dan data pada variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini adalah data penguasaan aplikasi pembelajaran daring sedangkan variabel terikatnya adalah data hasil belajar bahasa Indonesia. Kedua data tersebut dideskripsikan ke dalam distribusi frekuensi yang terdiri atas penghitungan rata-rata, modus, median, simpangan baku, dan *range*. Berikut deskripsi data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian terhadap kedua variabel tersebut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskripsi Data

Statistik	Variabel Penelitian	
	Penguasaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)
Mean	82,26	87,15
Median	83,7	88
Modus	83,1	88
Minimal	58,7	75
Maksimal	90,7	94
<i>Range</i>	32	19
Standard deviasi	6,91	5,65
Σ	4442	4706

1. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring SMP Negeri 1 Mandau

Penggunaan aplikasi adalah kemampuan dan kepandaian seseorang terhadap suatu perangkat yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau adalah *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom meeting*. Dalam hal ini peneliti mengambil data penggunaan aplikasi pembelajaran daring melalui angket.

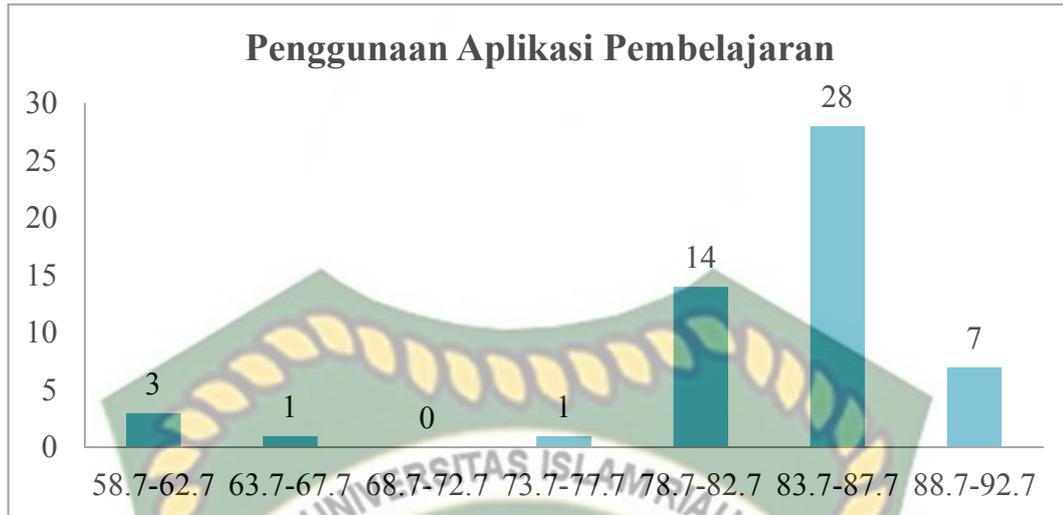
Butir pernyataan yang terdapat dalam angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring berjumlah 43 butir. Dengan rentangan skor 1-4, skor maksimal yang bisa diperoleh siswa berjumlah 172 dan skor minimal 43. Data variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring diambil dari nilai yang diperoleh setiap responden. Setelah diberikan kepada 54 responden diperoleh nilai terendah 58,7 dan nilai tertinggi 90,7. Hasil penghitungan nilai penggunaan aplikasi pembelajaran daring diperoleh rata-rata sebesar 82,26, median 83,7, modus 83,1 dan standard deviasi sebesar 6,91.

Untuk memperoleh gambaran mengenai distribusi frekuensi penggunaan aplikasi pembelajaran daring disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sebelum disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, ada beberapa hal yang perlu ditentukan terlebih dahulu, yakni (1) *range*, selisih antara nilai maksimal dengan nilai minimal = $90,7 - 58,7 = 32$; (2) banyak kelas interval, $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 54 = 1 + 5,72 = 6,72$, dibulatkan menjadi 7; (3) lebar kelas, *range* dibagi banyak kelas yaitu $32/7 = 4,76$ dibulatkan menjadi 5. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	58,7 – 62,7	3	9.3
2	63,7 – 67,7	1	0
3	68,7 – 72,7	0	1.9
4	73,7 – 77,7	1	11.1
5	78,7 – 82,7	14	25.9
6	83,7 – 87,7	28	48.1
7	88,7 – 92,7	7	3.7
Jumlah		54	100

Pada tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memperoleh nilai di bawah rata-rata data penggunaan aplikasi pembelajaran daring berjumlah 19 responden atau sebesar 48,1%, sedangkan responden yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 35 responden atau sebesar 51,9%. Secara umum, distribusi frekuensi data penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat dituangkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Histogram Distribusi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau

Menganalisis data hasil belajar siswa dengan cara melihat hasil penilaian tengah semester siswa SMP Negeri 1 Mandau yang diambil sebanyak 54 siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran daring nilai maksimal yang diperoleh siswa sebesar 95 dan nilai terendah yang dicapai siswa sebesar 75. Hasil penghitungan nilai hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh rata-rata sebesar 87,15, median 88, modus 88 dan standard deviasi sebesar 5,65.

Untuk memperoleh gambaran mengenai distribusi frekuensi hasil belajar bahasa Indonesia disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sebelum disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, ada beberapa hal yang perlu ditentukan terlebih dahulu, yakni (1) *range*, selisih antara nilai maksimal dengan nilai minimal = $94 - 75 = 19$; (2) banyak kelas interval, $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 54 = 1 + 5,72 = 6,72$, dibulatkan menjadi 7; (3) lebar kelas, *range* dibagi banyak

kelas yaitu $19/7 = 2,71$, dibuatkan menjadi 3. Berikut tabel distribusi frekuensi variabel hasil belajar bahasa Indonesia.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	75 – 77	8	14.8
2	78 – 80	0	0
3	81 – 83	1	1.9
4	84 – 86	6	11.1
5	87 – 89	14	25.9
6	90 – 92	23	42.6
7	93 – 95	2	3.7
Jumlah		54	100

Pada tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memperoleh nilai di bawah rata-rata data hasil belajar bahasa Indonesia berjumlah 15 responden atau sebesar 27,8%, sedangkan responden yang memperoleh nilai di atas rata-rata berjumlah 39 responden atau sebesar 72,2%. Secara umum, distribusi frekuensi data hasil belajar bahasa Indonesia dapat dituangkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4.2 Histogram Disribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

4.2. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan linieritas terhadap data yang diperoleh dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data populasi yang diperoleh homogen atau tidak, sedangkan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2).

1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini terbukti dari perbandingan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = k-3$. Berikut pembahasan lebih lanjut mengenai uji normalitas berdasarkan setiap variabel dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2).

a. Uji Normalitas Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

Hasil analisis uji normalitas variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

No	Variabel	α	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1.	Penggunaan	0,05	48,25	72,15	$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ 48,25 < 72,15
	Aplikasi				
	Pembelajaran				
	Daring				
	n = 54				
	$\bar{x} = 82,26$				
	f _i .xi = 4488,9				
	f _i .xi ² = 7484523,6				
	S ² = 47,80				
	S = 6,91				

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, hasil penghitungan χ^2_{hitung} dari data penggunaan aplikasi pembelajaran daring diperoleh sebesar 48,25, sedangkan χ^2_{tabel} dengan $db = k-3 = 7-3 = 4$ dan $\alpha = 0,05$ adalah 72,15. Selanjutnya adalah membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} yaitu 48,25 dengan 72,15. Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal. Berdasarkan penghitungan di atas, $48,25 < 72,15$ maka data penggunaan aplikasi pembelajaran daring berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil analisis uji normalitas variabel hasil belajar bahasa Indonesia dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Variabel	α	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1.	Hasil belajar	0,05	57,74	72,15	$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ 57,74 < 72,15
	bahasa				
	Indonesia				
	$n = 54$				
	$\bar{x} = 87,15$				
	$fi \cdot xi = 4713$				
	$fi \cdot xi^2 = 6570305$				
	$S^2 = 31,90$				
	$S = 5,65$				

Berdasarkan data pada Tabel 4.5, hasil penghitungan χ^2_{hitung} dari data hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh sebesar 57,74, sedangkan χ^2_{tabel} dengan $db = k-3 = 7-3 = 4$ dan $\alpha = 0,05$ adalah 72,15. Selanjutnya adalah membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} yaitu 57,74 dengan 72,15. Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal. Berdasarkan penghitungan di atas, $57,74 < 72,15$ maka data hasil belajar bahasa Indonesia normal. Berikut gambaran secara keseluruhan dari hasil uji normalitas terhadap kedua variabel dalam penelitian:

Tabel 4.6 Pengujian Normalitas Data Penelitian

Variabel Penelitian	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Penguasaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	48,25	72,15	Normal
Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)	57,74	72,15	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia dan penggunaan aplikasi pembelajaran daring mempunyai varians homogen atau tidak. Cara menentukan homogenitas dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil antara dua variabel yang diuji pada taraf signifikansi (α) = 0,05, dengan $db = n-1$. Uji homogenitas varians yang dilakukan adalah uji homogenitas penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) dan hasil belajar bahasa Indonesia (Y).

Hasil analisis uji homogenitas hasil belajar bahasa Indonesia (Y) dengan penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y) dengan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)

No	Variabel	n	S ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1.	Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)	54	31,90	1,498	1,578	Homogen
2.	Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring (X)	54	47,80			

. Berdasarkan data pada tabel 4.7 di atas, varians terbesar berada pada variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X), yaitu sebesar 47,80 sedangkan varians terkecil berada pada variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y)

sebesar 31,90. Penghitungan kedua variabel tersebut diperoleh F_{hitung} sebesar 1,498 sedangkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi (α) = 0,05, dengan $db_{pembilang} = 54 - 1 = 53$ dan $db_{penyebut} = 54 - 1 = 53$ adalah 1,578. Selanjutnya adalah membandingkan hasil F_{hitung} dengan F_{tabel} yaitu 1,498 dengan 1,578. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka homogen, berdasarkan penghitungan di atas $1,498 \leq 1,578$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia (Y) dan hasil angket penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) mempunyai varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Apabila data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t'. Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata penggunaan aplikasi pembelajaran daring secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia. Rumusan hipotesis statistik yang akan diuji adalah $H_a : r \neq 0$ dan $H_0 : r = 0$. Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah "penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau". Untuk membuktikan hipotesis di atas dilakukan penghitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Berikut hasil penghitungan pengujian hipotesis.

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

Korelasi antara variabel	Koefisien Korelasi (r_{xy})	Koefisien Determinasi (KP)	t_{hitung}	t_{tabel}
				$\alpha = 0,05$
Penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia (Y)	0,39	15,20%	3,05	1,67

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat diungkapkan bahwa variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) berkorelasi dengan variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y) sebesar 0,39. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r, korelasi variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) dengan variabel hasil belajar (Y) tergolong rendah. Sementara itu, besarnya kontribusi yang disumbangkan variabel penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) dengan variabel hasil belajar (Y) sebesar 15,20%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar (Y) dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) sebesar 15,20%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, semakin tinggi penggunaan aplikasi pembelajaran daring maka akan semakin tinggi pula hasil belajar bahasa Indonesia. Namun, jika penggunaan aplikasi pembelajaran daring rendah maka akan semakin rendah pula hasil belajar bahasa Indonesia.

Selanjutnya, dari penghitungan signifikansi dengan menggunakan t, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,05, sedangkan nilai t_{tabel} dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $db = 54-2 = 52$ yaitu sebesar 1,67. Berdasarkan kaidah pengujian signifikansi, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa korelasi penggunaan aplikasi pembelajaran daring (X) terhadap variabel hasil belajar bahasa Indonesia (Y) adalah signifikan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan

Ha diterima, artinya hipotesis berbunyi “penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau” dapat diterima.

4.3. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh temuan penelitian penggunaan aplikasi pembelajaran daring berkontribusi secara positif signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r , koefisien korelasi penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia tergolong rendah. Selanjutnya, koefisien determinasi penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia diperoleh sebesar 15,20%, ini berarti 15,20% hasil belajar bahasa Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran daring sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Namun demikian, meskipun kontribusi yang disumbangkan aplikasi pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tidak terlalu besar, penggunaan aplikasi pembelajaran daring tetap harus dapat perhatian yang serius dari siswa dan guru yang bersangkutan.

Sejalan dengan pendapat di atas, sebagaimana firman Allah Swt., dalam Al Quran surat Al A'raf ayat 56 yang menjelaskan bahwa Allah Swt., melarang manusia berbuat kerusakan baik di darat, udara maupun di laut. Sebab kerusakan itu akan membahayakan tatanan kehidupan manusia itu sendiri. Selanjutnya, Allah memerintahkan manusia untuk berdo'a kepada-Nya supaya mendapatkan nikmat dan manfaat yang besar (Kementrian Agama RI, 2013). Sebagai contoh, di masa

pandemi ini manusia hendaknya memanfaatkan teknologi yang ada untuk melakukan pembelajaran. Seperti pembelajaran daring yang dilakukan ketika masa pandemi Covid 19 ini. Manusia memanfaatkan penggunaan aplikasi pembelajaran guna memperlancar komunikasi antara guru dan siswa walaupun tidak dapat bertatap muka secara langsung. Pemanfaatan dari penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang baik berhubungan erat dengan hasil belajar siswa.

Hasil dari analisis korelasi yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dan uji t terlihat bahwa ada hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 1 Mandau. Adapun hasil yang diperoleh yaitu hasil r_{xy} adalah 0,39. Maka dapat diketahui bahwa, hubungan antara variabel X (penggunaan aplikasi pembelajaran daring) dengan variabel Y (hasil belajar bahasa Indonesia) bernilai positif, yang berarti jika penggunaan aplikasi pembelajaran daring naik maka diikuti hasil belajar yang naik pula, begitu juga sebaliknya. Terdapat sebagian siswa yang mana penggunaan aplikasi pembelajaran daringnya tinggi akan tetapi hasil belajarnya rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan aplikasi pembelajaran daring tidak dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk belajar akan tetapi disalahgunakan untuk komunikasi dengan teman yang tidak membahas mengenai pembelajaran. Ada juga sebaiknya yang mana penggunaan aplikasi pembelajaran daring siswa rendah tetapi hasil belajarnya tinggi. Hal ini disebabkan oleh siswa melihat hasil kerja temannya yang mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar sehingga hasil yang didapatkan tinggi. Akan tetapi tetap saja apabila kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring ini baik dan benar penggunaannya

maka hasil yang didapat memuaskan serta mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik. Dari hal ini dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan baik mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Jika seseorang siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tinggi untuk belajar, dia memiliki peluang besar untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evarista (2021:56) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere dan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar memiliki hubungan yang saling mempengaruhi, ketika seseorang siswa memiliki kemampuan yang tinggi dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dalam belajar, maka diharapkan hasil belajar siswa tersebut tinggi. Pendapat ini diperkuat dengan pendapat dari Suhayati (2021:12) yang menyebutkan bahwa ada keterkaitan antara tinggi rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dengan tinggi rendahnya hasil belajar. pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sebagai faktor eksternal, sedangkan motivasi belajar yang bersumber dari diri individu siswa merupakan salah satu faktor internal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Teori ini didasarkan pada pendapat Aunurrahman (2012:35), bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* adalah sebagai sarana dan prasarana yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Fatmawati, dkk

(2021:1025) menyatakan bahwa akun *google* (*google classroom*, *google meet*, dan *google formulir*) merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, penguasaan guru dalam pemanfaatan akun *google* merupakan bagian dari literasi digital yang perlu ditingkatkan.

Selain itu, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 1 Mandau. Kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena apabila siswa tidak mampu dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dengan baik, maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring terhadap pelajaran maka ia akan senang belajar dan mendapatkan hasil yang baik.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, diperoleh kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

1. Rata-rata kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran daring yaitu sebesar 82,26. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau adalah *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom meeting*.
2. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandau ketika pembelajaran daring yaitu sebesar 87,15.
3. Terdapat hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3,05$; $t_{tabel} = 1,67$). Besar pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Mandau dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah 15,20%.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian, peneliti dapat mengemukakan implikasi dari penelitian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran memberikan kontribusi pada hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 1 Mandau.

2. Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti yang digunakan pada proses pembelajaran daring yaitu *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom meeting* memberikan pengetahuan kepada siswa dan guru mengenai teknologi yang mampu diakses untuk berkomunikasi mengenai pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diajukan kepada beberapa pihak yang terlibat kedepannya untuk perbaikan penelitian ini supaya bisa bermanfaat lagi adalah sebagai berikut:

1. Walaupun kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran daring tidak besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, setidaknya dalam proses belajar perlu adanya kemampuan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring, karena apabila siswa tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dalam belajar daring maka ia tidak akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi.
2. Sebaiknya dalam melakukan pembelajaran daring seluruh siswa memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengoperasikan aplikasi pembelajaran dengan baik.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia, karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar selain penggunaan aplikasi pembelajaran daring.
4. Ketika pelaksanaan pembelajaran daring hendaknya pihak sekolah memperhatikan para siswa memiliki kuota internet yang mampu digunakan untuk berkomunikasi dengan guru melalui aplikasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A, 2020, Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran *Online* Masa Covid-19, *Journal of Education and Management Studies*, Vol 3 (4) Agustus 2020.
- Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya dengan transliterasi, Departemen Agama RI, Semarang: PT. Karya Toha Putra,t.t.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring (Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan)*. Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Chandrawati, S. R. 2010. Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. 8(2).<https://www.neliti.com/publications/218616/pemamfaatan-e-learning-dalam-pembelajaran>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evarista, A. 2021. Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere. *Journal on Teacher Education*. Vol. 2 No. 2 Tahun 2021.
- Fatmawati, dkk. 2021. Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom, Google Meet, Dan Google Formulir* dalam Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 13 (2) Agustus 2021.
- Habibi, I. 2020. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (*Whatsapp Group, Google Classroom dan Zoom Meeting*), *Jurnal Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol 12 (2) Oktober 2020
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanifah, U. dkk. 2020. Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Penelitian dan Kajian Keagamaan*, Vol.17 (2) Juli-Desember 2020
- Hartanto, Aat. 2010. *Aplikasi Smartphone*. Pustaka Utama: Jakarta

- Komang, N. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Lampuhyang*, Vol 11 (2) Juli 2020.
- Nurgiyantoro, B. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPF.
- Pengetahuan Seputar. 2016. Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli. <https://www.seputarpengertian.co.id/2016/06/10-pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli-lengkap.html>(diakses tanggal 19 Oktober 2020)
- Purba, R. 2020. Pembelajaran Berbasis *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Zoom* Guru Smp Negeri 2 Batubara, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1 (4) Oktober 2020.
- Riyanto, Y. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhayati, U. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Tahun 8, Nomor 1 Juli 2021.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikas PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syah, M. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Taufik, M. dkk, 2020, Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: Solusi atau Masalah Baru dalam Pembelajaran?. P-ISSN-7304.
- Thorne, K. 2003. *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London & Sterling. VA: Kogan Page Limited.

Tim Penyusun Kamus. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Vivi Andyni Destyana dan Jun Surjanti, 2021, Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi, *Jurnal Ilmu Kependidikan*, Vol.3 (3) Tahun 2021.

Yenni Surfiyanti dan Ria Wulandari, 2020, Korelasi Implementasi Pembelajaran IPA Daring terhadap Tliterasi Teknologi Siswa di Kelas VIII SMP, Vol 10 (1) November 2020.

Zulfan. 2007. *Statistika untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Pekanbaru: Cindikia Insan.

