

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI DISCORD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 12 BINJAI

Kiki Puspita Dewi  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Kpuspita788@gmail.com

### ABSTRAK

Masalah yang muncul adalah kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, apalagi pada zaman sekarang ini media-media pembelajaran sudah berkembang sangat luas. Terlebih pada masa pandemic kemarin sekolah tersebut hanya menggunakan aplikasi whatsapp saja, dan tidak berjalan dengan baik, dan akan mempengaruhi dari hasil belajar anak didik. Maka dari itu tentunya dari masa pandemic yang bertransformasi ke masa new normal pastinya hasil belajar mereka juga akan mengalami perubahan. Untuk melihat t Tabel  $dk = + - 2 = 17 + 17 - 2 = 32, 349$ , dengan diperoleh t Tabel pada  $= 0,05$  (5%) uji 2 pihak diperoleh t Tabel = 0,339 Ternyata  $t_h > t_t$  maka  $H_a$  diterima. Maka, ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media discord yaitu kelas yang menggunakan aplikasi dan kelas kontrol yaitu kelas konvensional pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Yang dilihat dari nilai rata-rata antara kelas kontrol (54,00) dan kelas eksperimen (81,00). Adapun pengaruh penggunaan aplikasi discord dibuktikan dengan uji mean whienoy u di dapat nilai mean rank kelas experiment sebesar 17.38 dan nilai mean ranks kelas control sebesar 6.14. ini artinya penggunaan Aplikasi Discord tepat digunakan dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Discord, Hasil Belajar*

### ABSTRACT

The problem that arises is the lack of learning media in the learning process, especially in this day and age, learning media have developed very widely. Especially during the pandemic, the school only used the WhatsApp application, and it didn't work well, and it would affect the learning outcomes of students. Therefore, of course, from the pandemic period that transformed into the new normal period, their learning outcomes will also experience changes. To view t Table  $dk = + - 2 = 17 + 17 - 2 = 32, 349$ , with the obtained t table at  $= 0.05$  (5%) 2-party test obtained t table = 0.339 It turns out that  $t_h > t_t$  then  $H_a$  is accepted. So, there is a difference in learning outcomes between the use of discord media, namely the class that uses the application and the control class, namely the conventional class on student learning outcomes of PAI subjects at SMP Muhammadiyah 12 Binjai. It can be seen from the average value between the control class (54.00) and the experimental class (81.00). The effect of using the discord application is proven by the mean whienoy u test, the mean rank of the experimental class is 17.38 and the mean value of the control class is 6.14. this means that the use of the Discord Application is appropriate for online learning.

Keywords: *Learning Media, Discord Applications, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Hal yang mendasari penulisan ini adalah untuk mengetahui gimana hasil belajar peserta didik di SMP

Muhammadiyah 12 Binjai yang bertransformasi dari masa pandemic ke masa new normal. Dalam penggunaan media pembelajaran

atau alat-alat modern yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bukan berarti untuk menghilangkan metode-metode yang sebelumnya telah diterapkan oleh para guru, seperti metode ceramah dll, melainkan untuk melengkapi suatu proses pembelajaran tersebut dan membantu para guru dalam menyampaikan berbagai materi pembelajaran kepada para siswa. Aplikasi discord merupakan sebuah aplikasi yang pada umumnya digunakan oleh para gamers. Tetapi, semakin berkembangnya teknologi aplikasi tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana aplikasi tersebut juga menampilkan banyak fitur, seperti pesan suara, teks, yang dapat digunakan dengan orang lain di dalam ruang obrolan tersebut. Ada juga ruang public yang bisa di ikuti oleh siapa saja.

## KAJIAN TEORI

### Media Pembelajaran.

Pada awalnya adanya sebuah pendidikan, guru merupakan sumber untuk mendapatkan sebuah

informasi dan penjelasan. Namun dengan perkembangannya jaman selanjunya munculah buku sebagai media pembelajaran. Pada tahun 1657, seorang tokoh bernama Johan Amos Comenius tercatat sebagai orang pertama yang menulis sebuah buku gambar yang akan di tunjukkan kepada para anak sekolah. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman pendidik juga mulai menyadari akan pentingnya sebuah media pembelajaran atau saranan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik melalui semua indra terutama indra penglihatan dan pendengaran. (Sholihah, 2022) Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari seorang pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2013)

Media adalah sebuah pengantar pesan kepada penerima pesan, dengan demikian media merupakan sebuah penyalur informasi sumber belajar.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah suatu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat belajar para siswa. (Riyana, 2013)

Media Pembelajaran Aplikasi Discord.

Dikutip dari Citron (2020), *Discord* adalah aplikasi pengirim pesan instan gratis dengan sebuah fitur VoIP, obrolan video dan fitur untuk sebuah permainan video. Pada awalnya aplikasi ini digunakan para gamers untuk berinteraksi satu sama lain dengan gamers lainnya. Discord saat ini semakin populer dengan lebih dari 100 juta pengguna pada saat ini. (Harjono, 2018)

Aplikasi discord ini juga dapat diakses pada computer desktop maupun browser atau dapat juga diakses menggunakan handphone. Didalam aplikasi discord, para pengguna juga dapat membuat sebuah room dengan berbagai topik. Pengguna aplikasi discord juga dapat mengundang mereka untuk

bergabung dengan room yang telah dibuat untuk memulai sebuah obrolan secara pribadi maupun kelompok, tak hanya itu, aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan pesan suara, teks, yang dapat digunakan dengan orang lain di dalam ruang obrolan tersebut.

Hasil Belajar

Sedangkan belajar adalah sebuah tahapan perubahan tingkah laku individu terhadap lingkungan yang mempengaruhi kematangan fisik, dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Disini hasil belajar merupakan sebuah pencapaian potensial yang dimiliki oleh seseorang. (RI, 2015)

Menurut Mansur, hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Ali, 2021)

Hasil belajar merupakan sebuah proses untuk menentukan sebuah hasil nilai capaian belajar siswa melalui dari kegiatan penilaian serta pengukuran hasil belajar. Tujuannya yaitu untuk

mencapai sebuah keberhasilan belajar siswa setelah mereka mengikuti kegiatan proses belajar mengajar disekolah. Kemudian keberhasilan belajar tersebut dapat di ukur dalam bentuk nilai, ataupun symbol. (Mudjiono, 2009)

#### Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah capaian kegiatan belajar mengajar yang telah di lakukan oleh seorang siswa. Hasil belajar juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana seorang guru akan mengetahui bagaimana tingkat keberhasilannya dalam mengajarkan suatu pelajaran kepada siswanya untuk mencapai suatu tujuan hasil belajar. (Sudjana, 2005)

Menurut Slameto (2010:54) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). (Slameto, 2007)

#### Pembelajaran Tentang Sikap Jujur dan Adil

Dapat dikatan kesiapan yang dimaksud lebih cenderung potensial

untuk bereaksi dengan cara tertentu dengan seseorang yang akan dihadapkan dengan stimulus yang akan hendak menjadi respon. (Azwar, 2015)

Menurut Sarwono, sikap (attitude) merupakan sebuah istilah yang dapat mencerminkan sebuah rasa senang maupun tidak senang terhadap seseorang ataupun memiliki rasa yang biasa-biasa saja kepada seseorang ataupun kelompok. (Sarwono, 2009). Sikap merupakan sebuah kecenderungan mental seseorang yang relatif menetap pada diri seseorang dengan cara yang baik atau buruk terhadap sebuah objek. (Syah, 2011)

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu sikap yang mengandung komponen kognitif dan juga konatif yaitu sebuah sikap yang dapat merespons sebuah keadaan dengan baik maupun tidak. (Naim, 2012)

Jujur adalah sebuah perilaku yang harusnya tertanam di dalam diri seseorang agar selalu dapat di percaya dalam perkataan,

perbuatan, tindakan dan juga di dalam pekerjaan.

Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi PAI

Dengan demikian media pembelajaran di rancang berdasarkan analisis kebutuhan setiap guru dan para siswa merupakan sebuah pangkal produksi media pembelajaran. (Sanjaya, 2011)

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Eksperimen berarti mencoba, mencari, membuktikan. Penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen.

Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dan penelitian kuantitatif ini dalam analisis menggunakan ukuran frekuensi, symbol, atau

atribut yang berupa bilangan suatu angkaagar mengandung makna yang lebih tepat dari pada menggunakan kata-kata. (Damyati, 2013)

Lokasi pelaksanaan metode penelitian ini adalah di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl.K.H.A. Dahlan No.4, Kartini, Kec.Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap TA. 2021/2022.

#### **HASIL dan PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi discord terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Penelitian ini menggunakan tes, pre-test post-test yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Dimana tes tersebut akan peneliti berikan kepada setiap sampel yang berjumlah 34 siswa di kelas VIII. Dimana hasil daripada tes tersebut telah peneliti sajikan pada pembahasan sebelumnya.

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti

melakukan pengujian berupa uji validitas dan realibilitas. Jumlah item soal yang di uji sebanyak 20 soal. Pengujian dilakukan oleh dua orang guru aqidah akhlak di SMP Muhammadiyah 12 Binjai dan siswa kelas VIII telah terlebih dahulu menerima materi dari aqidah akhlak.

Dari hasil skor jawaban responden pada test yang digunakan terhadap variabel Y yakni hasil belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak dilakukan pengujian validitas pada tiap butir pertanyaan yang digunakan. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 20 butir soal yang di sediakan hanya ada 10 butir yang valid dan 10 butir tidak valid, sehingga soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya 10 butir soal.

Uji realibilitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan apakah test yang digunakan dapat di percaya atau tidak untuk dijadikan alat pengumpulan data. Jika instrument reliable (dapat di percaya) maka hasilnya dapat di percaya. Untuk menghitung reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS 25.00 dengan

hasil di peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,431. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel yaitu : 0,339, maka test tersebut terbukti reliable untuk digunakan karena rhitung > rtabel (0,431 > 0,339).

Hasil uji normalitas post test kelas eksperimen dan kelas control yaitu Kelas control L<sub>Hitung</sub> = 0,8503 dan L<sub>Tabel</sub> 0,339. Kelas eksperimen L<sub>Hitung</sub> = 0,8551 dan L<sub>Tabel</sub> 0,339. Maka post-test untuk kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal karena L<sub>Hitung</sub> > L<sub>Tabel</sub> (0,8503 > 0,339 Dan 0,8551 > 0,339).

Ketentuan untuk homogenitas ialah : Jika F<sub>Hitung</sub> < F<sub>Tabel</sub> maka data homogen, jika F<sub>Hitung</sub> > F<sub>Tabel</sub> maka data tidak homogen. Berdasarkan data di atas di peroleh nilai F<sub>Hitung</sub> = 0,072771 dan F<sub>Tabel</sub> = 2,333484 atau 0,072771 < 2,333484, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Homogen.

Untuk melihat t<sub>Tabel</sub> dk = + - 2 = 17+17-2 = 32, 349 dengan diperoleh t<sub>Tabel</sub> pada = 0,05 (5%) uji 2 pihak diperoleh t<sub>Tabel</sub> = 0,339 Ternyata t<sub>h</sub> > t<sub>t</sub> maka H<sub>a</sub> diterima.

Maka, ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media discord yaitu kelas yang menggunakan aplikasi dan kelas kontrol yaitu kelas konvensional pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Yang dilihat dari nilai rata-rata antara kelas kontrol (54,00) dan kelas eksperimen (81,00)

## SIMPULAN

Pembelajaran yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai menggunakan media pembelajaran papan tulis. Media ini sangat sering sekali digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajarnya. Dengan media tersebut cenderung dapat membuat para siswa menjadi merasa membosankan. Sehingga para siswa juga tidak dapat memproses pembelajaran yang telah diajarkan dan mereka juga tidak sepenuhnya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan pelajaran tersebut.

Dan pada saat masa pandemic kemarin mereka juga hanya menggunakan media pembelajaran

aplikasi whatsapp, dimana pada aplikasi tersebut hanya untuk sekedar mengirim tugas saja. Maka, disini saya juga akan memperkenalkan aplikasi baru yaitu aplikasi discord sebagai media pembelajarannya, karena pada aplikasi discord selain menampilkan fitur berupa pesan singkat, juga dapat menampilkan fitur seperti pesan suara, dapat mengirim sebuah video singkat. Apalagi, pada aplikasi discord dapat menggunakan fitur video yang bisa mengkondisikan pada proses pembelajaran tersebut, dan guru juga akan mengetahui ketika ada beberapa siswa yang tidak ikut masuk kelas pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., (2021) "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika", Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol.2 No. 1
- Arsyad, A., (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada
- Harjono, H., S., et.al (2018). "Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada

- Mata Kuliah Komputer''. Jurnal Ilmiah Bina Teni Nurrita, ''Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa''. Misykat, Volume 03, Nomor 01
- Mudjiono & D., (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta Tahun
- Naim, N., (2012). *Character Building*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012
- RI, K., A., (2015). *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Akiyah*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2015
- Riyana, C., & K., (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafi do Persada
- Sanjaya, W., (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sarwono, S., (2009). *Pengantar Psikologi Umum* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sholihah, M., (2022). ''Sejarah Media Pembelajaran'', di dapat dari <https://retizen.republika.co.id/posts/14937/sejarah-media-pembelajaran>.
- Slameto. (2007). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- Sudjana, N., (2005). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bambang: Remaja Rosdakarya
- Syah, M., (2011). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- zwar, S., (2015). *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya* Yogyakarta: Pustaka Pelajar