

**PENGARUH *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP DRAMA**

¹Leny Ris'ul Habibah, ²Nisaul Barokati, ³Laila Tri Lestari

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

lenyrisulhabibah@gmail.com Nisa@unisda.ac.id Eilatrillestarie@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan unsur terpenting penentu keberhasilan pembangunan nasional. Faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan dalam pembangunan nasional antara lain tujuan pendidikan, guru, siswa, materi pendidikan, media pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan semua potensi, kecakapan, serta semua karakteristik pribadi peserta didik kearah yang positif sehingga dapat menjadi insan yang bertakwa dan berguna bagi bangsa. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama, (2) peningkatan menggunakan *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama, (3) siswa dengan menggunakan *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama. Sampel diambil secara *purposive sampling* yang terdiri dari kelas XI IPA (kelas kontrol) dan XI IPS (kelas eksperimen). Jumlah siswa kedua kelas sama yaitu 25 siswa, total 50 siswa. Taraf signifikansi () yang digunakan yaitu 5%. Pengambilan kesimpulan hipotesis berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai *sig (2-tailed)* < , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* hasil *pretest* sebesar 0,177 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil *posttest*, nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh *mobile learning* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama.

Kata Kunci: *Mobile Learning*, Android, Hasil belajar.

ABSTRACT

Education is the most important element determining the success of national development. Factors that influence the development of education in national development include the purpose of education, teachers, students, educational materials, educational media, educational tools and the environment. The purpose of education is to develop all potentials, skills, and all the personal characteristics of students towards a positive direction so that they can become fearful and useful people for the nation. The teacher has the responsibility to guide students in achieving these educational goals. This study aims to find out: (1) the effect of android-based mobile learning on student learning outcomes on drama concepts, (2) improvement in using android-based mobile learning on student

learning outcomes on drama concepts, (3) students using android-based mobile learning against student learning outcomes on drama concepts. Samples were taken by purposive sampling consisting of class XI IPA (control class) and XI IPS (experimental class). The number of students of both classes is the same, namely 25 students, a total of 50 students. The significance level () used is 5%. Taking hypothesis conclusions is based on testing criteria, namely if the value is sig (2-tailed) $<$, then H_0 is accepted and H_1 is rejected. Table 4.5 shows that the sig (2-tailed) value of the pretest results is 0.177 greater than the significance level of 0.05, so the null hypothesis (H_0) is accepted and the alternative hypothesis (H_1) is rejected. This means that there is no influence in the control class or the experimental class. The posttest result, the sig (2-tailed) value of 0,000 is smaller than the significance level of 0.05, so the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. This means that there is the influence of Android-based mobile learning on learning outcomes in the concept of drama.

Keywords: Mobile Learning, Android, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur terpenting penentu keberhasilan pembangunan nasional. Faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan dalam pembangunan nasional antara lain tujuan pendidikan, guru, siswa, materi pendidikan, media pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan semua potensi, kecakapan, serta semua karakteristik pribadi peserta didik kearah yang positif sehingga dapat menjadi insan yang bertakwa dan berguna bagi bangsa. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sendiri pada tanggal 13 Februari 2019 di SMA Hasyim Asy'ari 1 Pucuk pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI IPS yang berjumlah 25 siswa masih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada guru

(teacher centered). Ketika mengajar guru jarang menggunakan metode yang tepat. 98% siswa SMA Hasyim Asy'ari 1 pucuk memiliki *smartphone* berbasis android, Guru masih menggunakan metode tradisonal, yang mana dalam proses pembelajaran siswa hanya disuruh mencatat materi pelajaran yang sudah dicatatkan oleh guru di papan tulis dan sesekali proyektor. setelah itu guru menerangkan materi yang sudah dicatat, sedangkan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung fasip, bosan dan kadang siswa jadi mengantuk. Salah satu media yang dapat membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran adalah *mobile learning* berbasis Android.

Media pembelajaran menurut Rahman (dalam Pujakusuma, dkk. 2018:333). media adalah pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan

komunikasi antara guru dan siswa. Berdasarkan Haryoko (dalam pujakusuma, dkk. 2018:333). media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang di berikan oleh guru. Menurut saya media pembelajaran adalah suatu media yang dapat memudahkan siswa saat belajar dan dapat membantu proses penyaluran lebih cepat dibandingkan tanpa menggunakan media, siswa tidak akan merasa bosan ketika guru mengajar menggunakan media karna guru bisa menggunakan media dengan berbagai cara dan penampilan supaya siswa lebih tertarik lagi untuk belajar.

Mobile learning merupakan Teknologi yang ditunjang fleksibilitas dalam penggunaan menjadi salah satu jawaban di era modern. Banyak hal saat ini yang sangat mudah dijangkau melalui *smartphone*. Contohnya, belanja, diskusi, transaksi, sumber belajar atau pun lainnya sudah banyak dilakukan secara online dandijangkau dengansmartphone yang dalam genggam tangan. yang dapat ditunjang dengan teknologi *smartphone* atau perangkat lain yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Pemanfaatan teknologi semacam itu dalam pembelajaran sering disebut dengan *mobile learning*. Attewell, J & Savill-Smith, C (dalam Huda Muhammad Nurul, dkk. 2019: 802). Menyatakan bahwa *mobile learning* adalah belajar melalui perangkat teknologi nirkabel yang bisa dimanfaatkan dimanapun, perangkat dapat menerima sinyal transmisi terputus.

Android adalah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Di dunia personal computer, system operasi yang banyak di pakai adalah windows. Max. Dan Linux. Di dunia mobile device (*smartphone* dan table), system operasi yang menguasai pasar saat ini adalah android. Menurut data market share dari Garter, Inc (dalam Zaki Badri, dkk. 2018:17). Android memegang 85.9% market share smarthopne di seluruh dunia. IOS yang merupakan system operasi dari iphone menduduki peringkat kedua dengan 14%, lalu disusul dengan system operasi lain dengan 0.1% market share.

Penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi android merupakan alternatif Untuk mengatasi kesulitan tersebut. *Smartphone* android lebih mudah dibawa, mudah dipakai dan dapat dipakai secara terus-menerus. Bahan ajar yang dapat diakses atau digunakan menggunakan perangkat *smartphone* menjadi salah satu pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar. Menurut survey yang dilakukan oleh Cambridge Internasional, menunjukkan bahwa sekitar dua pertiga (67%) pelajar di Indonesia menggunakan *smartphone* di dalam pelajaran kelas, dan sekitar 81% untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Harususilo, (dalam Makur Alberta Parintes, dkk.2018:87). Menurut Sudjana

(dalam Eviyona, dkk. 2017:17), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar meliputi nilai kognitif, psikomotorik dan efektif siswa yang meningkat setelah proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar siswa ditentukan dari siswa itu sendiri yang ingin membangun pengetahuannya.

Berdasarkan permasalahan diatas tersebut, penulis akan melakukan penelitian terhadap hal tersebut dengan judul “*Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Drama*”.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *mediator* menunjukkan fungsi yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, contoh: siswa dan isi pelajaran. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara singkat, media adalah alat penyampaian atau pengantar pesan-pesan pembelajaran. Arsyad Azhar (dalam Kusyaeri Destia, 2017:7). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Ibid (dalam Kusyaeri Destia, 2017:7).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Kustandi, dkk. (dalam Kusyaeri Destia, 2017:7). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Melihat banyaknya bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan pembelajaran dengan tepat dan efisien.

Mobile Learning

Beberapa kondisi nyata yang berhubungan dengan perkembangan telepon seluler yang menjadi landasan latar belakang operasional kemunculan *mobile learning*. Perkembangan perangkat *mobile* terus berkembang disetiap tahunnya, lebih banyak penggunaannya dari pada komputer, mudah dioperasikan dibandingkan komputer, dan perangkat mobile menjadi solusi alternatif untuk menciptakan aplikasi media pembelajaran. Dermawan (dalam Kusyaeri Destia, 2017:11).

Mobile learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan di mana pun dan kapan pun. *Mobile learning* sangat berpengaruh dengan hasil belajar. seperti dalam

penelitian Kusyaeri Destia yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam hasil belajar dengan nilai *posttest* nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh *mobile learning* berbasis Android.

Android

a. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi untuk *mobile device* yang awalnya dikembangkan oleh *Android Inc.* Perusahaan ini kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005. Kemudian untuk mengembangkan Android dibentuklah *Open Handset Alliance* yang merupakan gabungan dari 34 perusahaan piranti keras, lunak dan telekomunikasi termasuk *google*, *HTC*, *Intel*, dll Sandy (dalam Kusyaeri Destia, 2017:12). Android menguasai hampir 80% pasar dunia menurut lembaga riset *canalys*. Pesatnya perkembangan android tersebut sehingga pembuatan *software* Android sangat menjanjikan.

b. Software Pendukung Aplikasi Android

Membuat aplikasi Android ternyata tidak khusus dengan menggunakan satu *software* saja. Menurut Sandy teguh Arie (dalam Kusyaeri Destia, 2017:12). Ada beberapa *software* yang bisa dipakai untuk membuat aplikasi Android. Antara lain:

1) *Eclipse*

Eclipse adalah *software* yang paling sering digunakan oleh *developer* untuk mengembangkan aplikasi Android karena bersifat gratis dan *open source*. Bahasa yang digunakan adalah Java.

2) *Adobe Air*

Adobe Air singkatan dari *Adobe Integrated Runtime* merupakan *runtime environment* antar *platform* yang dibangun menggunakan *AdobeFlash*, *AdobeFlex*, *HTML*, dan *Ajax*. Fungsi dari *Adobe Air* adalah sebagai media antarmuka yang bekerja pada berbagai *platform* yang berjalan pada sistem operasi Windows, Linux, dan MacOS seperti Android, *Apple* dan sebagainya. Bahasa yang digunakan adalah *Actionscript*.

Berikut adalah beberapa perangkat lunak yang mendukung pembuatan aplikasi pada penelitian ini:

1) *Microsoft Power Point*

Microsoft power point yang digunakan minimal yaitu *microsoft office* 2007 instalasi penuh. Aplikasi Android yang akan dibuat adalah berbasis pada penggunaan *adobe air*. File *power point* (.ppt) diubah menjadi file *Adobe Air* (.swf), kemudian kemudian diubah menjadi file Android (.apk).

2) *Email*

Surat elektronik atau biasa disebut *Email* adalah sebagai sarana untuk menerima dan mengirim surat melalui jalur Internet atau bisa juga diartikan surat dengan format digital (ditulis dengan menggunakan komputer atau gadget yang

telah mendukung aplikasi email) dan dikirimkan melalui sebuah jaringan Internet. Iskandar (dalam Raihany, dkk 2019:2).

3) *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual. (dalam Afrianti, 2018:2). Perangkat lunak google classroom bisa kita download secara gratis tanpa membayar.

Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished good*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Purwanto (dalam Rubiyanto & Susanto, 2018:57).

Drama

Drama merupakan salah satu jenis karya sastra yang memiliki keistimewaan

tersendiri dibandingkan karya sastra lain seperti puisi, cerpen, dan novel. Drama memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena drama memiliki beberapa fungsi terkait manusia. Jazali (dalam Mahendra Putu Arya, dkk 2017:2). Drama menjadi media pertunjukan untuk mementaskan cerita dalam lika-liku kehidupan dan kearifan lokal (nilai-nilai kemanusiaan, filsafat, cinta, dan ksatria). Inilah yang menyebabkan drama dapat dipandang dari dua dimensi, yaitu dimensi sastra dan dimensi seni pertunjukan Hasanuddin (dalam Mahendra Putu Arya, dkk, 2017:2). Sebagai bacaan sastra, drama memberikan gambaran cerita melalui dialog-dialog para tokoh yang terkandung di dalamnya. Struktur drama yang terdiri atas dialog-dialog itulah yang menyebabkan drama biasa ditulis untuk tujuan pementasan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Hasyim Asy'ari 1 Pucuk Lamongan. Penelitian dilakukan pada semester genap pada tanggal 22 April – 22 Mei tahun pelajaran 2018/2019. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control*. Sebelum proses belajar dilakukan *pretest* untuk kedua kelompok, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dasar siswa pada konsep drama. Kemudian, dilakukan penelitian dengan memberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *mobile learning*

berbasis android, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Setelah diberikan perlakuan, pada akhir penelitian kedua kelompok dilakukan *posttest* dengan butir yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa pada konsep drama. Setelah data didapatkan, kemudian dianalisa untuk mengetahui apakah *mobile learning* berbasis Android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa konsep Drama.

Sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik sampel sesuai pertimbangan tertentu. Berarti, peneliti dapat mengambil sampel dari populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas XI IPS dan XI IPA SMAHA 1 Pucuk. Penentuan sampel sesuai dengan hasil *pretest* pada kedua kelas. Kelas yang memiliki rata-rata *pretest* lebih tinggi sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata lebih rendah sehingga diberikan perlakuan. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel, satu sebagai kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android. Kelas kontrol menggunakan kelas XI IPA dan untuk kelas eksperimen menggunakan kelas XI IPS. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi.

Penguji analisis data ini pertama yaitu melakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Chi-square*. Data peneliti dikatakan uji *Chi Square*, jika $P\text{-value} < \alpha$, maka H_0 ditolak (tidak berdistribusi normal) dan jika $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima (berdistribusi normal). Dalam SPSS menggunakan istilah *significance (sig)* untuk *value*. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dua buah variabel independen dapat dilakukan dengan uji *Fisher* atau *One-Way ANOVA*. Terakhir yaitu uji hipotesis ini menggunakan uji-t atau *Paired-Sample T Test*. Untuk mengetahui diterima atau ditolaknya H_0 adalah dengan melihat nilai pada kolom *sig (2-tailed)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis perolehan data *pretest* pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perolehan nilai kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Terbukti dengan nilai rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh 64,12 lebih besar dari kelas eksperimen yang memperoleh sebesar 60,48. Data tersebut dapat menentukan bahwa kelas kontrol yaitu kelas XI IPA sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS. Kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran secara konvensional karena dianggap tidak memiliki masalah karena hasil *pretest* yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen. Kelas eksperimen

mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan *mobile learning* berbasis Android. Penelitian berlangsung terselesaikan, dan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan *posttest*.

Hasil *posttest* yang didapatkan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 76,32 setelah mendapatkan nilai *posttest* dilakukan uji hipotesis data *posttest*, nilai yang diperoleh yaitu *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 dan nilai taraf signifikansi 0,05. Sehingga nilai *sig (2-tailed)* < nilai taraf signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *mobile learning* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Destia Kusyaeri, yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen cukup efektif sehingga media pembelajaran aplikasi android memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kepada siswa.

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Pre test		post test	
		KELAS KONTROL	KELAS AEKSPERIMEN	Kelas Kontrol	Kelas eksperimen
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		60,76	62,80	76,32	87,00
Median		60,00	65,00	77,00	85,00
Mode		60	60	75	85
Nilai terendah		50	50	70	77
Nilai tertinggi		70	70	80	95

terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 60,76. lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu 62,80. Sementara, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 87 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 76,32. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional mengalami peningkatan hasil belajar dengan selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 15,56 sedangkan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning* berbasis Android sebesar 24,2. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning* berbasis Android memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran secara konvensional.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memegang peranan yang penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang dikembangkan praktis, ditinjau dari siswa dapat mengoperasikan secara mandiri. Jurnal tersebut mendukung hasil penelitian yang telah didapat, penggunaan *mobile*

learning berbasis Android melibatkan siswa untuk menggunakan *smartphone* Android sebagai media pembelajaran. Aplikasi *mobile learning* berbasis Android terdapat bagian yang membuat siswa termotivasi untuk mengaktifkan diri dan menggunakan aplikasi tersebut karena praktis. Melalui penyajian materi yang inovatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan asymp sig.(2-tailed) sebesar 0,00 dan nilai probabilitas sebesar 0,05, ini menunjukkan bahwa nilai asymp sig. (2-tailed) lebih kecil dibandingkan nilai probabilitas. Artinya terdapat pengaruh *mobile learning* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada konsep drama.
2. Peningkatan kemampuan siswa menggunakan *mobile learning* berbasis Android pada konsep drama di kelas terlihat bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol yaitu 60,76. lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu 62,80. Sementara, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 87 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 76,32. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami

peningkatan setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional mengalami peningkatan hasil belajar dengan selisih nilai pretest dan posttest sebesar 15,56 sedangkan selisih nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning* berbasis Android sebesar 24,2. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning* berbasis Android memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran secara konvensional.

3. Berdasarkan hasil angket, respon siswa terhadap *mobile learning* berbasis Android yang mengerti tentang menganalisis drama dengan tidak menggunakan aplikasi yaitu sebanyak 11 siswa (44%) dan respon siswa yang kurang mengerti sebanyak 14 siswa (56%). Sedangkan yang menggunakan aplikasi respon siswa yang mengerti sebanyak 13 siswa (52%), dan respon siswa yang kurang mengerti sebanyak 12 siswa (48%). Sehingga dapat diketahui perbedaan antara respon menganalisis drama menggunakan

aplikasi dan tidak menggunakan aplikasi terdapat peningkatan pada respon siswa yang mengerti dan penurunan pada respon siswa yang kurang mengerti yaitu sebanyak 11 siswa (2,75%).

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti. “ Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akutansi “. Jurnal 2018, hal 2.
- Eviyona, Ridwan. “ Pengaruh Model Pembelajaran Latihan Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Usaha Dan Energi Di Kelas X semester II “. Jurnal INPAFINovember 2017, hal 17.
- Huda, Mulyono, dkk. “Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning “. Jurnal 2017, hal 802.
- Kusniyati, Nicky. “ Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android “. Jurnal Teknik Informatika April 2016, hal 11.
- Kusyaeri. “Pengaruh Mobile Learning Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika Partikel “. Jurnal 24 Juli 2017, hal 12.
- Mahendra, Gunatama, Suandi. “Strategi Dan Proses Kreatif Produksi Pementasan Drama Dalam Pembelajaran Drama Kelas XI SMA Negeri Bali Mandala “. Jurnal Agustus 2017, hal 2.
- Makur, Kurniawan, Gunur. “ Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Dan Tipe Kepribadian Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Calon Guru “. Jurnal Review Pembelajaran Matematika Maret 2018, hal 87.
- Pujakusuma, Haryanto, Iqbal. “ Game “Incredible Math” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Virtual Reality “. Jurnal Prosiding SNMPM II, Prodi Pendidikan Matematika, 10 Maret 2018, hal 333.
- Raihany, Nurdin, Lindawati. “ Rancang Bangun Savers Keychain Sebagai Pemberi Lokasi Dan Informasi Bahaya Melalui Email “. Jurnal 2 Februari 2019, hal 2.