

Pengaruh Minat Belajar Siswa dengan Sistem Daring Menggunakan Aplikasi Simpel pada Pembelajaran Matematika Kelas X SMA PSM 1 Kedunggalar

Indra Puji Astuti^{1*}, Erny Untari², Doni Susanto³

^{1*} Pendidikan Matematika Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

^{2,3} Teknik Industri Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

* *Corresponding author. Jl. Setia Budi No.85, 63118, Kota Madiun, Indonesia.*

E-mail: indra.pa@unipma.ac.id^{1*)}

erny.untari@unipma.ac.id²⁾

doni.susanto@unipma.ac.id³⁾

Keywords

Aplikasi SIMPEL, Hasil belajar Matematika, Minat belajar

SIMPEL application, Mathematics learning outcomes, interest in learning

ABSTRACT

Banyak faktor yang memberikan pengaruh pada hasil belajar diantaranya adalah kecerdasan, ketertarikan dan perhatian, dorongan belajar, kesungguhan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi raga dan kesehatan. Minat merupakan salah satu faktor yang paling penting untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan sistem daring menggunakan aplikasi SIMPEL berkenaan dengan hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode survei dengan pendekatan korelasional. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* pada seluruh siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar. Digunakan *korelasi product moment* untuk menganalisis data. Kesimpulan penelitian memperlihatkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan sistem daring menggunakan aplikasi SIMPEL terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar, dengan $r_{hitung} = 0,80$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,18 > 1,67$.

Many factors that influence learning outcomes include intelligence, interest and attention, encouragement to learn, seriousness, attitude, study habits and health. Interest is one of the most important factors to improve learning outcomes. This research aims to determine the relationship between interest in learning and the online system using the SIMPEL application on mathematics learning outcomes. This research is a quantitative research using a survey method with a correlational approach. The sampling technique in this study used purposive sampling on all students of class X SMK PSM 1 Kedunggalar. Product moment correlation is used to analyze the data. The conclusion of the study shows that there was a positive relationship between interest in learning with an online system using the SIMPEL application on the learning outcomes of class X students of SMK PSM 1 Kedunggalar, with $r_{count} = 0,80$ and $t_{count} > t_{table}$, that is $10,18 > 1,67$.



This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Beberapa waktu ini, dunia digemparkan dengan virus yang mewabah di berbagai negara termasuk di Indonesia. Virus ini biasanya disebut dengan covid-19 (*coronavirus disease*). Dampak pandemi covid-19 ini, pemerintah menerapkan beberapa strategi untuk memotong mata rantai penularan virus covid-19 di Indonesia. Strategi yang dilaksanakan salah satunya menghimbau masyarakat untuk melaksanakan *physical distancing* (menjaga jarak), menghindari aktivitas berkerumun, berkumpul, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang (Siahaan, 2020). Begitu juga di bidang pendidikan, pemerintah menghimbau untuk membatasi kontak langsung, sehingga proses pembelajaran ditiadakan atau diganti dengan proses pembelajaran daring.

Keengwe dan Georgina (2012) menerangkan bahwa perkembangan teknologi memberikan dampak pada proses belajar mengajar. Banyak berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring

(*online*), misalnya pakai aplikasi *google classroom*, *whatsapp*, *zoom*, *google meet*, *quipper*, *aplikasi SIMPEL*, dan yang lainnya.

Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPEL) merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *online* berbentuk web yang dibentuk oleh Dinas Pendidikan Ngawi. Aplikasi ini dibuat karena adanya kecemasan kondisi dimana siswa berkendala belajar dari rumah. Aplikasi ini memuat materi-materi yang sudah divalidasi oleh pengawas pendidikan sesuai kurikulum yang berlaku. Materi tersebut berbentuk materi digital yang disusun dalam video, presentasi, dan pdf file. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan siswa *men-download* materi pelajaran tanpa menggunakan banyak paket data internet. Aplikasi ini cocok digunakan untuk daerah yang internetnya lemah misalnya untuk siswa yang berdomisili di Kecamatan Pitu yang kawasannya berbatasan dengan wilayah Kabupaten Blora yang medan tempuhnya masih dikelilingi hutan dan sulit sinyal. Siswa tersebut bisa mengakses Aplikasi di tempat yang sinyalnya lumayan

mudah dan mendownload materi kemudian dipelajari di rumah. Sehingga siswa bisa belajar tanpa harus online terus untuk mengakses materi pembelajaran

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting di kehidupan manusia dan menjadi pondasi bagi ilmu pengetahuan lainnya. Matematika dijadikan alat, namun bagi sebagian besar siswa menganggapnya sulit dipelajari. Berdasarkan observasi pembelajaran guru di SMK PSM Kedunggalur, beberapa faktor kesulitan itu diantaranya adalah pelajaran matematika tidak terlihat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, cara penyampaian materi pelajaran matematika yang berulang-ulang sama dari konseptual menuju ke konkrit, membuat siswa tidak senang belajar. Siswa lebih suka menggunakan alat peraga berupa benda yang tidak asing dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut Susanto (2013) hasil belajar adalah sesuatu yang berubah dari siswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut K.Brahim (dalam Susanto, 2013) hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kualitas kesuksesan siswa dalam mendalami materi

pembelajaran di sekolah yang dituangkan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes terkait tentang materi pelajaran. Sedangkan menurut Bloom (dalam Fadillah, 2016) terdapat enam level dalam wilayah kognitif yang berlaku juga untuk hasil belajar dalam wilayah ini yaitu : pengetahuan/ingatan, pemahaman, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Suherman (2001) matematika ialah bahasa yang menggunakan sebutan yang terdefinisi dengan cermat, gamblang, akurat gambarannya dengan simbol. Menurut Suriasumantri (2009) matematika secara garis besar adalah pengetahuan yang disajikan secara stabil berdasarkan logika deduktif.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika adalah klimaks dari pembelajaran yang berupa perubahan berbentuk kognitif, sikap, dan psikomotorik yang berhubungan dengan bilangan, figur, hubungan-hubungan konsep dan nalar yang dapat dilakukan pengukuran dan pengamatan. Hasil belajar yang diraih oleh siswa adalah hasil hubungan timbal balik antara berbagai faktor yang berpengaruh, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar (Susanto, 2013). Faktor dari dalam yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya

adalah kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, afektif, kebiasaan belajar, serta kondisi jasmani dan kesehatan. Sedangkan faktor dari luar meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan.

Minat merupakan salah satu unsur yang dianggap sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Menurut Sukardi (dalam Slameto, 2010) minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat ialah suatu rasa lebih senang dan keterikatan sesuatu atau aktivitas yang diungkapkan melalui suatu pernyataan. Menurut Susanto (2013) minat merupakan desakan dari diri seseorang atau unsur yang membuat tertarik atau perhatian secara tepat, menjadi sebab dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang bernilai, menarik, dan semakin lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Menurut Winkel (2004) minat adalah kecondongan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat beberapa aktivitas. Perasaan yang bahagia akan menyebabkan minat pula, yang didukung lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak bahagia menghambat dalam belajar karena tidak mengakibatkan sikap yang positif dan tidak menopang minat dalam belajar. Maka apabila seseorang telah mempunyai

dorongan yang besar terhadap sesuatu maka apapun akan dilaksanakannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan minat merupakan keinginan dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari siapapun dan dari manapun yang menimbulkan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan terhadap suatu hal yang semakin lama akan mendatangkan rasa puas dalam dirinya. Apabila rasa minat itu tumbuh dalam diri seseorang maka apapun yang dilakukan akan terasa menyenangkan.

Minat siswa terhadap pelajaran merupakan semangat yang akan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa yang termotivasi terhadap pelajaran akan terlihat ketekunannya dalam belajar yang tidak sama dengan siswa yang terpaksa dalam belajar. Mereka hanya berkenan belajar akan tetapi susah untuk bisa ulet belajar karena tiada penggerakannya atau tidak ada minatnya. Melalui terdapatnya minat dalam diri siswa untuk belajar akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan rasa suka dalam diri siswa untuk terus belajar. Rasa ingin tahu dan kegembiraan belajar itu didapat dari materi yang disampaikan dan teknik guru menerangkan materi pembelajaran. Apabila materi ajar dan cara menerangkan materi bisa membuat siswa

memiliki daya tarik, maka materi tersebut akan mudah dipahami. Terdapatnya minat belajar yang dipunyai siswa dalam pembelajaran matematika, akan terlihat pada pertanda positif yang diaktualkan pada sikap dan tingkah laku siswa pada proses pembelajaran. sehingga pada akhirnya hasil belajar matematika berubah jadi lebih baik.

Berdasarkan pemantauan di SMK PSM 1 Kedunggalar, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan mendalami konsep dan soal matematika. Ditambah lagi dikondisi seperti saat ini mereka harus belajar sendiri di rumah, tanpa ada guru dan teman belajar. Menurut mereka belajar *online* kurang efektif karena guru hanya memberi materi dan tugas saja tanpa menjelaskan secara detail. Padahal menurut mereka materi yang ada di pelajaran matematika sangat perlu penjelasan, karena dijelaskan oleh guru saja kadang masih ada yang belum dipahami, apalagi hanya diberi kiriman file materi saja. Ada juga yang mengeluh karena di rumah mereka susah sinyal sehingga mereka telat mengikuti belajar *online*. Dan ada juga siswa yang berpendapat bahwa belajar *online* menyenangkan karena mereka bebas belajar, tidak ada aturan yang mengikat dan

ditemani kakak atau ibu yang bisa membantu menyelesaikan soal-soal yang dikirimkan oleh guru, dan mempunyai banyak waktu untuk belajar. Terdapat juga siswa yang senang pelajaran matematika, bagi mereka pelajaran matematika itu membuat tertantang dan asyik jika dibagikan latihan atau soal, mereka akan termotivasi untuk memecahkannya. Apabila saat memecahkan soal atau latihan hasil akhirnya belum bisa ketemu, mereka akan terus mencari dan akan bertanya kepada orang yang bisa sampai hasilnya ditentukan.

Berdasarkan persoalan yang telah dijelaskan pada latar belakang tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk mengetahui apakah terdapat keterkaitan antara minat belajar siswa sistem daring menggunakan aplikasi SIMPEL terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar tahun ajaran 2020-2021. Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi SIMPEL pada pembelajaran.

METODE

Riset ini termasuk penelitian kuantitatif memakai metode survei dengan pendekatan korelasional. Analisis korelasi adalah analisis hubungan dua peubah atau

lebih, yaitu antara peubah bebas dengan peubah terikat. Penelitian ini dilakukan di SMK PSM 1 Kedunggalar. Populasinya adalah semua siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar tahun pelajaran 2020-2021. Sampel penelitian adalah siswa kelas X Pemasaran dan siswa kelas X Akuntansi PSM 1 Kedunggalar tahun ajaran 2020-2021 yang masing-masing terdiri dari 27 siswa dan 29 siswa. Jadi jumlah sampel penelitian 56 siswa.

Sampling penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan dasar pengambilan kelas dengan domisili siswa yang beragam untuk mengetahui keefektifan aplikasi SIMPEL yang digunakan.

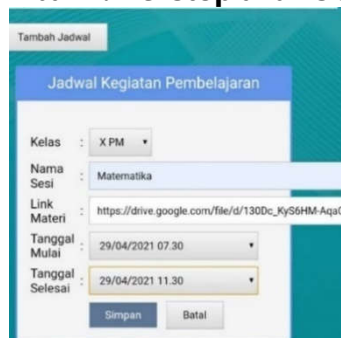
Akun aplikasi ini bisa diakses oleh siswa, guru, kepala sekolah, pengawas dan Dinas Pendidikan Kabupaten Ngawi. Berikut tampilan laman aplikasi SIMPEL pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Dekstop Akun Pengawas



Gambar 2. Dekstop akun siswa



Gambar 3. Dekstop akun jadwal kegiatan pembelajaran

Instrumen yang dipakai adalah tes pilihan ganda dengan jumlah 20 soal untuk

mengetahui hasil belajar dan kuesioner atau angket dipakai untuk mengetahui

minat belajar siswa. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu satu variabel bebas atau *independent variable* X (minat belajar) dan satu variabel bebas *dependent variable* Y (hasil belajar). Memeriksa

hubungan X dengan Y menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi pada Tabel 1 (Sugiyono, 2019 : 184).

Tabel 1
Pedoman penafsiran koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Hasil nilai dari angket yang telah diisi siswa dapat disajikan dalam Tabel 2. Data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik, maka perlu menghitung range atau jangkauan (I), banyak kelas (K), dan interval kelas (i). nilai

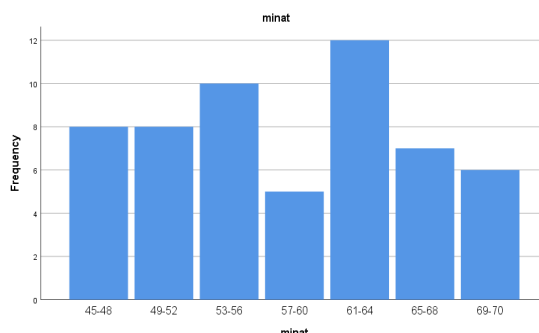
range diperoleh dengan aturan memeriksai selisih nilai terbesar dan nilai terkecil ($72-45=27$). Banyaknya kelas diperoleh adalah 8. Interval kelas didapatkan dengan membagi nilai range dengan banyak kelas ($27 : 8 = 3$).

Tabel 2
Data hasil angket minat belajar

Skor	Jumlah
45	1
46	1
47	2
48	4
49	2
50	4
52	2
53	4
54	1

55	4
56	1
57	1
58	1
60	3
61	5
62	4
63	3
65	4
67	1
68	2
69	1
70	1
71	3
72	1
Σ	56

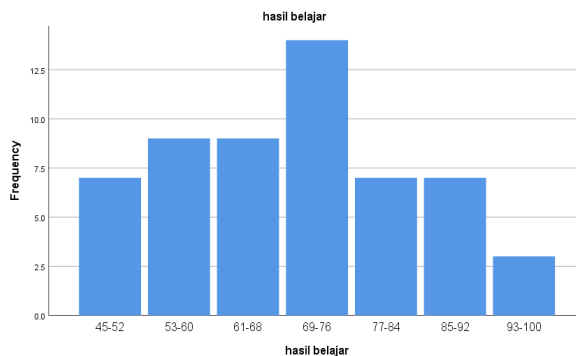
Data distribusi frekuensi minat belajar apabila dalam bentuk histogram pada Gambar 4. Histogram data distribusi frekuensi hasil belajar tampak pada Gambar 5 da Tabel 3.



Gambar 4. Data minat belajar

**Tabel 3
Data hasil tes hasil belajar**

Nilai	Jumlah
50	5
55	6
60	5
65	9
70	6
75	8
80	7
85	5
90	2
95	2
100	1



Gambar 5. Data hasil belajar

Uji Prasyarat
Uji normalitas

Berikut Tabel 4 hasil uji normalitas data dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 4
Hasil uji normalitas

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Minat belajar	0,099	0,118	H_0 diterima	Normal
Hasil belajar	0,108	0,118	H_0 diterima	Normal

Berdasarkan data hasil uji normalitas pada di atas dapat dilihat bahwa uji normalitas untuk data angket minat belajar diketahui nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,099 < 0,118$ maka diperoleh kesimpulan data tersebut berdistribusi normal. Untuk uji normalitas data hasil belajar matematika diketahui nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu

$0,108 < 0,118$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Berikut Tabel 5 hasil uji homogenitas data dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 5
Hasil uji homogenitas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Minat belajar dan hasil belajar	1,67	2,04	H_0 diterima	Data homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel tersebut diketahui nilai

$F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,67 < 2,04$. Dari yang diketahui dapat disimpulkan bahwa data

variabel X dan variabel Y termasuk data yang homogen.

Uji linieritas

Berikut Tabel 6 hasil uji linieritas regresi variabel X (minat belajar) dan variabel Y (hasil belajar).

Tabel 6
Hasil uji linieritas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Minat belajar dan hasil belajar	0,309	1,98	H_0 diterima	Berpola linier

Berdasarkan hasil uji linieritas pada tabel di atas diketahui nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,309 < 1,98$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier variabel X (minat belajar) dan variabel Y (hasil belajar).

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan uji korelasi *product moment*. Uji ini dipakai untuk melihat pengaruh antara minat belajar (X) dan hasil belajar (Y) siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar. Berikut Tabel 7 hasil uji korelasi *product moment* variabel X (minat belajar) dan variabel Y (hasil belajar).

Tabel 7
Hasil uji korelasi product moment

Koefisien korelasi (r)	Koefisien determinasi (KP)	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
0,80	64%	10,18	1,67	H_0 ditolak

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ada hubungan (korelasi) yang positif diantara minat belajar dengan sistem daring menggunakan aplikasi SIMPEL terhadap hasil belajar matematika, yang berarti apabila minat belajar mengalami peningkatan maka akan diikuti pula dengan peningkatan atau penambahan pada hasil belajar matematika, atau sebaliknya apabila minat belajar mengalami penurunan maka akan diikuti pula dengan penurunan atau

pengurangan pada hasil pembelajaran matematika.

Kesimpulan penelitian ini juga selaras dengan riset Islamiah (2018) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang positif diantara minat belajar terhadap prestasi belajar pada siswa kelas X SMK. Selain itu juga penelitian pada siswa SMA yang dilakukan Pangestu, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa minat belajar memberikan dampak positif atau

dorongan yang baik dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

KESIMPULAN

Berdasar analisis data yang telah diperoleh, dapat ditarik keputusan ada korelasi yang positif antara minat belajar dan hasil belajar matematika siswa secara daring / *online* dengan menggunakan aplikasi SIMPEL pada siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar", dan korelasi minat belajar siswa dengan sistem daring menggunakan aplikasi SIMPEL terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK PSM 1 Kedunggalar dikategorikan sangat kuat.

Dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar walaupun belajarnya secara daring. Oleh sebab itu, guru diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal dan dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi supaya siswa lebih terdorong dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk sekolah diharapkan memberikan fasilitas ruang kelas yang nyaman untuk guru dan siswa agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif misalnya meningkatkan fasilitas sarana pembelajaran berbasis teknologi dan online. Untuk penelitian

selanjutnya, semoga bisa digunakan menjadi referensi dan dikembangkan dengan variabel sejenis dan dengan permasalahan yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, A. (2016). "Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *MATHLINE (Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika)*, 7(2). 113–122. DOI: <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Islamiah, I.D. (2018). "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMK 1 Cihampelas. 01(02), 451-457
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The Digital Course Training Workshop for Online Learning and Teaching. *Education and Information Technologies*. 17(4), 365-379. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Pangestu, A.D., Samparadja, H. & Tiya, K. (2015). "Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur". *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2). 17-26. DOI: <http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v3i2.3005>
- Siahaan, M. (2020). "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan". *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)* 1(1), 73-80. DOI: <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka

Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, E. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia

Suriasumantri, J. S., (2009). *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar Populer)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Winkel, W.S., (2004) *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama