
PENGARUH KEMAMPUAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Oleh

Dearlina Sinaga¹⁾ & Sethepy Indah Putri Sinaga²⁾^{1,2}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas HKBP Nommensen Medan

Jalan Dr Sutomo No 4-A, telp 061-4522922/fax 061-4571426

Email: [1dearlina.sinaga@uhn.ac.id](mailto:dearlina.sinaga@uhn.ac.id) & [2sethepy.sinaga@gmail.com](mailto:sethepy.sinaga@gmail.com)**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mencari pengaruh kemampuan guru menggunakan media pembelajaran secara daring terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan survey, dimana populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2020/2021. Metode analisis data dilakukan Uji Normalitas, Uji Analisis Regresi Sederhana, Uji Hipotesis dan Uji Keberartian Regresi. Dari perhitungan regresi linier sederhana, $Y = 43,349 + 0,547X$. bahwa nilai konstanta untuk kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring belajar sebesar 43,349 Pengaruh kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring dengan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan dengan asumsi independen lainnya. Independen tersebut menunjukkan bahwa persamaan regresi linier sederhananya bersifat positif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel ($3,032 > 2,021$) dan nilai signifikan < α ($0,00 < 0,05$). Selain itu juga bisa berdampak positif kepada guru sehingga guru siap menerima dan mengikuti segala perubahan dalam sistem pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Kemampuan Guru, Penggunaan Media Pembelajaran & Hasil Belajar**PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam membangun suatu bangsa dan negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pada situasi saat ini, pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease-19*) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi.

Pada tanggal 27 April 2020 sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemi. Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka.

Akibatnya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan

pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring.

Di dalam sekolah tepatnya di SMA Negeri 1 Pahae Jae, adapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring adalah *google classroom*, *googlemeet*, *zoom*, *youtube* serta *whatsapp* group. Seorang guru harus mampu membuat suatu kreativitas dan membuat perubahan dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat siswa berminat dan berkeinginan mengikuti serta mendengarkan materi yang disampaikan guru dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pahae Jae adalah bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik terkhusus dalam bidang studi Ekonomi, masih terdapat guru yang belum paham dalam pengoperasian media pembelajaran daring dengan baik sehingga hal tersebut membuat kurangnya pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang dibagikan.

Penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dibagikan adalah terdapat guru yang belum paham dalam pembuatan absen melalui *google classroom* maupun melalui *whatsapp* group; Ketika seorang guru sudah mengirimkan materi di *google classroom* melalui bantuan orang lain, guru tersebut tidak tau lagi untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran; ketika Ujian Tengah Semester (UTS) sudah tiba, terdapat guru yang hanya memberikan instruksi kepada orang lain agar orang lain tersebut yang mengirimkan soal UTS ke *google classroom* bahkan untuk memeriksa jawabannya sendiripun dilakukan oleh orang lain. Sehingga melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan guru menggunakan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar Siswa kelas X pada pelajaran ekonomi selama pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2020/2021”.

LANDASAN TEORI

Guru adalah pilar pendidikan. Peran guru melalui kemampuannya sangat diharapkan untuk mendukung berjalannya keberhasilan Pendidikan. Sesuai dengan perubahan lingkungan dan tuntutan yang semakin besar terhadap kualitas pendidikan yang semakin baik, kemampuan guru juga harus relevan dengan perubahan tersebut, terkhusus di masa pandemic ini.

Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, hasil belajar atau pencapaian belajar sebagian besar dipengaruhi kemampuan guru dalam mengajar. Secara umum kemampuan (*skill*) baik fisik ataupun mental adalah suata yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya (Kunandar,2010), demikian juga halnya kemampuan guru dalam memilih dan membuat alat peraga sederhana untuk memberi kemudahan belajar kepada peserta didik. Kemampuan guru terutama ketrampilan guru dalam merencanakan pengajaran, menuliskan tujuan pengajaran, merencanakan materi ajar, serta mengajukan pertanyaan kepada siswa, ketrampilan berkomunikasi dalam kelompok, mengamati kelas, dan mengevaluasi hasil belajar (Istirani dan Intan Pulungan,2018) adalah hal yang penting dimiliki guru.

Selain kemampuan guru maka media pembelajaran juga berkontribusi mempermudah penyampaian materi ajar kepada Siswa. Pemilihan media pembelajaran sebagai alternatif yang efektif sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi menyampaikan informasi belajar dan tujuan belajar . Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sebagai media pembelajaran yang digunakan untu menyampaikan bahan ajar, tentunya dapat diharapkan membangkitkan minat, motivasi dan semangat peserta didik kearah kesadaran belajar uttuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2010). Namun dalam

perspektif lainnya media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar, Arief S dalam Istirani dan Intan Pulungan (2018)

Kadangkala secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2019).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang bersumber di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan terjadinya proses belajar yang menimbulkan keinginan dan minat yang baru, menciptakan motivasi kegiatan belajar dan dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap Siswa (Azhar Arsyad, 2013).

Dalam Proses belajar mengajar, media dapat berperan sebagai alat untuk memperjelas; alat untuk memecahkan masalah; sebagai sumber belajar maupun sebagai sarana interaksi guru dan peserta didiknya (Giri Wiarso, 2016)

Jenis media pembelajaran daring :

1. *Google classroom* (Imaduddin Muhammad, 2018; Lidia Simanidur, 2019)
2. *Google meet* (Dara Sawitri, 2020)
3. *Whatsapp* (Jeffry Handhika dkk, 2020)
4. *Microsoft Teams* (Indah Suasoni, 2020; Ridwan, 2020)
5. *Moodle* (Ridwan, 2020; Hamdan, 2018)
6. *Quipper School* (Andi Anugrah, 2019; Joenaidy, 2018)

Hasil belajar merupakan capaian akhir dari proses pembelajaran pada satu periode yang diakumulasikan dalam bentuk laporan hasil pada setiap semester. Hasil belajar juga terlihat dari perubahan Siswa dalam tingkah lakunya dan perubahan kognitif, afektif dan psikomotoriknya ketika belajar (Nana Sudjana, 2018; Purwanto, 2008)

Guru adalah satu sebutan profesi yang diberikan kepada seseorang yang memenuhi persyaratan tertentu dan memenuhi kode etik tertentu. Tugas guru sebagai profesi meliputi pendidik, mengajar dan melatih. Mengajar

berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hanya dapat diajarkan dan disampaikan ke pada yang lain oleh seorang guru. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan pada siswa.

Seorang guru haruslah melengkapi dirinya dengan kemampuan guru dapat dibagi dalam tiga bidang yakni kognitif, afektif dan perilaku (Kompri, 2017)

Kemampuan kognitif, merupakan kemampuan intelektual, mencakup penguasaan materi ajar, penentuan metode dan Teknik mengajar, melakukan evaluasi pembelajaran, mengelola pembelajaran di kelas.

Kemampuan afektif, merupakan kemampuan yang dimiliki guru dalam kesiapan guru dalam menghadapi dan menjalankan tugas-tugasnya sebagai pendidik, seperti memiliki empati, menghargai orang lain, mampu menjalin kerjasama, membimbing Siswa dan kegiatan edukatif yang melibatkan mental.

Kemampuan perilaku merupakan ketrampilan- keterampilan mengajar dasar dalam seperti ketrampilan menjelaskan, membuka dan menutup pembelajaran, ketrampilan bertanya, ketrampilan membuka diskusi kecil, dan lainnya yg dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan sesuatu hal yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dan dengan tujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

Metode penelitian ini adalah metode penelitian survey dimana peneliti menyebarkan angket/kusioner kepada responden. Dan peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dalam pengolahan data hasil responden.

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur yang merupakan unit yang diteliti (Daryanto, 2018), atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2018). Seluruh Siswa yang ada di kelas X SMA Negeri I Pahae Jae, merupakan populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini. Sebaran populasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi

Kelas/Jurusan	Jumlah Siswa (orang)
X IPA-I	36
X IPA-II	36
X IPA-III	35
X IPS-I	37
X IPS-II	36
Jumlah	180

Guna memudahkan pengumpulan data pada masa pandemi, peneliti mengambil sejumlah sampel yang mewakili populasi (Arikunto,2013). Sampel yang representative akan diambil sebesar 25 % yang mewakili seluruh populasi. Jumlah sampel diperoleh $180 \times 25\% = 45$, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 45 siswa.

Teknik pengambilan sampel adalah *Proportional Random Sampling*, (Arikunto,2013).

Dalam uji Validitas dengan SPSS 22, dari 20 butir instrument angket terdapat 2 butir yang tidak valid sedangkan Cronbach's Alpha digunakan untuk uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,793 lebih besar dari 0,5 pada taraf signifikan 95% atau $\alpha=5\%$. Dengan demikian, jawaban responden dari variabel penelitian tersebut dapat digunakan untuk penelitian. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan melakukan uji normalitas, untuk melihat apakah variabel dependen mempunyai kontribusi atau tidak terhadap variabel independen; kemudian uji Regresi sederhana, uji Hipotesis dan uji keberartian model, untuk mengetahui berarti tidaknya variabel X dan Y yang telah dibentuk dengan persamaan regresi sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pahae Jae yang beralamat di Jalan Sipirok, Nahornop Marsada, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan, dengan sampel adalah 45 siswa. Sebelum pengambilan data tentang hasil belajar dilaksanakan, terlebih dahulu instrument penelitian diuji cobakan kepada siswa diluar sampel, dimana instrument ini diuji coba kepada siswa SMA Negeri 1 Purbatua dengan responden sebanyak 45 siswa. Pengujian dilakukan untuk mengetahui validitas yaitu keabsahan angket yang disusun dan reliabilitas yaitu taraf kepercayaan, kehandalan, atau konsistensi angket sebagai alat penyaring data. Instrument angket dalam penelitian ini ada sebanyak 20 item pernyataan yang berhubungan dengan variabel bebas yaitu kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring (X).

Penelitian ini membahas dua variabel yaitu variabel bebas atau independent dan variabel terikat atau dependent. Variabel bebas atau independent dalam penelitian ini yaitu kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring (X) sedangkan variabel terikat atau dependent adalah hasil belajar siswa (Y). Dari hasil uji validitas angket dengan menggunakan koreasi product moment, 20 item angket yang telah disebarakan terdapat 18 item dinyatakan valid. Kriteria yang digunakan dalam penerimaan dan penolakan digunakan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka angket digunakan valid dengan taraf signifikan 95% dan alpha 5% sebesar 0,2876.

Selanjutnya uji reliabilitas angket digunakan untuk memperoleh instrumen yang reliabel yaitu ketika $r_{hitung} > r_{tabel}$, pada taraf signifikan 95% atau $\alpha=5\%$. Uji reliabilitas dalam instrument ini dikatakan reliabel karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,793 > 0,5$ menggunakan pengujian melalui program SPSS 22.

Setelah data diperoleh, kemudian ditabulasi dan dibuat skala penilaian .

Tabel 2: Kriteria skala penilaian variabel

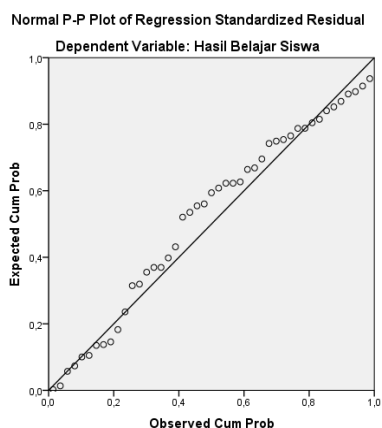
Interval	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat Buruk
1,81 – 2,60	Buruk
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat Baik

Kemudian disusun dalam distribusi frekuensi, diperoleh bahwa rata-rata jawaban responden kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring mendapatkan nilai sebesar 3.37. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring di kelas X SMA Negeri 1 Pahae Jae tergolong dalam kategori SEDANG. Dari hasil tes belajar yang dilakukan, berdasarkan data distribusi frekuensi hasil belajar sebesar 58 % Siswa dapat memperoleh nilai rata-rata 77-88, 9 % yang memperoleh nilai sangat baik, dan sebesar 22 % yg nilai cukup ini menunjukkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran daring bisa diterima dengan baik oleh Siswa.

Tabel 3: Distribusi frekuensi hasil belajar

Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
65 – 76	10	22 %	Cukup
77 – 88	26	58 %	Baik
89 – 100	9	20 %	Sangat baik
Total	45	100 %	

Gambar 1. Uji Normalitas



Dari grafik P-Plot diatas terlihat bahwa titik-tik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal hasil di atas, berdasarkan gambar tersebut maka dapat

dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian sudah terdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Analisis Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	43,349	13,014		3,331	,000
Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran	,547	,180	,420	3,032	,004

Tabel 3 diatas diperoleh persamaan regresi linear sederhana dimana koefisien linear sederhana untuk kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring sebesar 0,547 dan nilai konstanta regresi sebesar 43,349. Sehingga persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bx$ maka, persamaan yang diperoleh setelah diuji adalah $Y = 43,349 + 0,547X$, dengan arti apabila terjadi peningkatan 1 poin pada variabel kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring (X) maka hasil belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,547.

Maka persamaan dari perhitungan regresi linier sederhana tersebut dapat diuraikan bahwa nilai konstanta untuk kemampuan guru dalam menggunakan media belajar secara daring belajar sebesar 43,349 artinya jika variabel kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring bernilai nol, maka hasil belajar siswa sebesar 43,349. Pengaruh kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring dengan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan dengan asumsi independen lainnya. Independen tersebut menunjukkan bahwa persamaan regresi linier sederhananya bersifat positif.

Tabel 5. Uji Keberartian Regresi

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F
Hasil Belajar Siswa	1640,000	21	78,095	1,562
Betwe en (Combine d) Linearity	491,348	1	491,348	9,827

Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran	Groups	Deviation from Linearity	1148,652	20	57,433	1,149
	Within Groups		1150,000	23	50,000	
	Total		2790,000	44		

Berdasarkan hasil olahan data yang telah diuji menggunakan SPSS V22 maka dapat diperoleh nilai dari $f_{hitung} > f_{tabel}$, dimana nilainya adalah $9,827 > 4,07$ dan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ maka dengan adanya hasil ini dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima regresi linier yang digunakan sudah benar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran secara daring memberikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Paahae Jae. Jika dilihat dari perspektif masa pandemic, secara umum kemampuan guru mampu beradaptasi dengan perubahan system pembelajaran walaupun masih dalam kategori sedang, sehingga ini merupakan informasi kepada pengambil kebijakan di sekolah untuk mempersiapkan kebijakan baru berupa pelatihan ataupun pendampingan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu dari tes hasil belajar juga diperoleh sebesar 58 % Siswa dapat memperoleh nilai rata-rata 77-88 (kategori Baik) , 9 % yang memperoleh nilai sangat baik, dan sebesar 22 % yg nilai cukup ini menunjukkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran daring bisa diterima dengan baik oleh Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional
- [2] Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020, tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa COVID -19

- [3] Kunandar.2010.*Guru Profesional*. Jakarta:PT Raja Grafindo
- [4] Istirani dan Intan Pulungan. 2018. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- [5],[6] Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [7] Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Laksitas
- [8] Muhammad, Imaduddin. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom*. Yogyakarta: Garudawhaca
- [9] Simanihuruk, Lidia. 2019. *E-Learning*. Yayasan Kita Menulis
- [10] Sawitri, Dara. 2020. *Penggunaan Google Meet untuk Work From Home di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol:2.<http://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>. 24 November 2020.
- [11] Handhika, Jeffry dkk. 2020. *Pembelajaran Sains di Era Akselerasi Digital*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika
- [12] Suasoni, Indah dkk. 2020. *E-book Pembelajaran Kreatif*. Pekalongan:PT Nasya Expanding Management
- [13],[14]Nurhadi, Ridwan. 2020. *Tetaplah Berkarya Ditengah Wabah*. Lamongan: Pustaka Ilalang
- [15] Husein, Hamdan. 2018. *Pembelajaran Berbasis WEB dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish
- [16] Anugrah, Andi. 2019. *E-learning Quipper Scholl dalam Pembelajaran Berbasis Teks*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia
- [17] Joenaidy, Abdul. 2018. *Guru Asyik Murid Fantastik*. Yogyakarta : DIVA Perss
- [18] Sudjana, Nana. 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- [19] Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar

-
- [20] Kompri. 2017. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi
- [21] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- [22] Sugiyono.2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & .* Bandung:Alfabeta
- [23] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN