

## **Pengaruh Media Pembelajaran (*Moodle Mobile Learning*, LKS) dan Minat Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Server**

**Achmad Mukahar**

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: achmad.mukahar@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran dan minat peserta didik terhadap hasil belajar administrasi server, 2) mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan minat peserta didik terhadap hasil belajar, 3) mengukur pengaruh antara minat belajar tinggi dan minat belajar rendah menggunakan media pembelajaran berbeda terhadap hasil belajar. Metode penelitian menggunakan eksperimen semu dengan desain penelitian factorial 2x2 yaitu membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *moodle mobile learning* dan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran LKS dengan membedakan minat belajar peserta didik tinggi atau rendah. Kedua kelompok diberi penilaian tes awal dan tes akhir. Data diperoleh dari angket dan tes formatif. Untuk pengolahan data menggunakan Anava 2 jalur menggunakan program SPSS versi 24 sebagai alat bantu pengolahan data.

**Kata Kunci :** *Moodle Mobile Learning*, LKS, Minat Siswa, Hasil Belajar

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang luar biasa pesat, perkembangan ini telah mengubah pola pikir masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya melalui koneksi jaringan maya. Kemajuan teknologi ini secara langsung juga telah mempengaruhi sektor pendidikan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Pendidikan yang pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), telah mendapat sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang media pembelajaran berbasis *e-learning* (Utomo, 2001).

Media pembelajaran yang merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, menjadi sumber belajar yang dapat membantu pendidik memperkaya wawasan kepada peserta didik. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik dan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Namun saat ini masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran mata pelajaran produktif, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran konvensional yang telah menurun daya tariknya dan tidak mendorong peserta didik berperan aktif untuk terlibat dalam proses belajar mengajar di kelas. Pengajar cenderung hanya menerapkan metode presentasi dan menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Peserta didik) yang telah disediakan. Penggunaan media pembelajaran ini, jika dikaitkan dengan keadaan kemajuan teknologi yang cepat saat ini, sangat kecil kemungkinan untuk dapat menarik minat peserta didik mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. Cara belajar yang merupakan faktor kunci yang dapat menentukan berhasil tidaknya belajar, harusnya menjadikan pemikiran para pendidik, pada sekolah SMK khususnya, untuk selalu melakukan inovasi agar peserta didik dapat

dengan mudah memahami dan menguasai mata pelajaran yang menunjang pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pendapat ini senada dengan yang dikemukakan oleh Niko dan Brookhart yang menyatakan bahwa: “*Instruction is the process you use to provide students with the conditions that help them achieve the learning targets*”. Pembelajaran adalah proses yang pendidik gunakan untuk membentuk peserta didik dengan kondisinya serta membantu mereka mencapai tujuan belajar.

Dalam Peraturan Pemerintah (PP) tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian. Pendidik sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi peserta didik. Misi utama pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan yaitu melatih peserta pendidikan dan latihan untuk menguasai keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja termasuk bisnis dan industri. Selain itu Sekolah Menengah Kejuruan juga harus menyiapkan lulusannya mampu beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang cepat, yang setiap saat dapat berdampak pada perubahan struktur yang ada (Departemen Pendidikan Nasional, 2008; 50.)

Penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 4 Jakarta pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) ditemukan penerapan media pembelajaran yang belum sepenuhnya mengadaptasi kemajuan teknologi. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional, pembelajaran masih berpusat pada pendidik, membuat peserta didik cenderung pasif, mengikuti instruksi dari pendidik tanpa bisa berperan aktif terlibat secara langsung pada pembelajaran. Cara belajar yang monoton yang seperti ini akan berdampak serius terhadap kemauan dan keinginan peserta didik memahami isi dan tujuan dari materi pembelajaran yang disampaikan. Akibat langsung dari cara pembelajaran ini terlihat pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik, disamping factor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Oleh karena itu diperlukan solusi sumber pembelajaran lain mengadopsi perkembangan teknologi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, terlibat langsung langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi bergerak seperti *smartphone* menjadi alternatif penting mencari solusi meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Sutarman (2012), dengan adanya bantuan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran. Penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran sebagai alat untuk menunjang pembelajaran berbasis *mobile* dapat menjadi solusi mengatasi pembelajaran yang telah biasa dilakukan sebelumnya.

Penelitian tentang pengaruh aplikasi *mobile* berbasis Android sebagai media pembelajaran pun telah dilakukan oleh Andi Novianto (2016), disimpulkan bahwa kehadiran *mobile learning* yang menggunakan media elektronik *smartphone* ini ditujukan sebagai suplemen pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri mengenai materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Jakarta yang beralamat di Jl. Rorotan VI, No.1. Kec. Cilincing, Kel. Rorotan, RT.4/RW.5, Rorotan, Cilincing, Kota Jakarta Utara. Penelitian dilaksanakan pada semester 3 bulan Agustus - Oktober tahun pelajaran 2018/2019. Dengan menggunakan sampel yang terdiri dari 64 peserta didik jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), terbagi menjadi 2 kelas yaitu sebanyak 32 peserta didik kelas XI TKJA dan sebanyak 32 kelas XI TKJB.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Administrasi Server antara peserta didik yang diajarkan menggunakan *moodle mobile learning* dan yang diajarkan menggunakan LKS. Dalam penelitian ini yang dijadikan variable bebas pertama adalah penggunaan media pembelajaran, satu kelompok peserta didik diajar menggunakan *moodle mobile learning*, dan satu kelompok lainnya diberikan media pembelajaran menggunakan LKS. Sebagai variable bebas, media ajar dimanipulasi dan diukur pengaruhnya terhadap hasil belajar Administrasi Server. Variable moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar, minat belajar diukur dan diklasifikasi untuk mengetahui tingkatan minat rendah dan minat tinggi. Variable lain yang diprediksi dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar, seperti : waktu, tempat/lokasi sekolah, pendidik, dan keadaan kelas dikontrol untuk menghapuskan atau menetralkan pengaruh terhadap variable terikat yakni hasil belajar Administrasi Server. Penelitian ini menggunakan desain factorial (*factorial design*) 2x2, Tucman (1999) seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Bentuk Desain Faktorial 2x2

Minat Belajar (B)	Media Pembelajaran (A)	
	Mobile Learning "Moodle" (A <sub>1</sub> )	LKS (A <sub>2</sub> )
Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 4 Jakarta sejumlah 64 peserta didik semester 3 Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan masing-masing 32 peserta didik perkelas. Pengambilan sampel penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian berdasarkan kelas yang ada, yaitu kelas XI TKJ-A berjumlah 32 peserta didik sebagai kelompok kelas eksperimen, dan kelas XI TKJ-B berjumlah sama sebagai kelompok kelas kontrol.

Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's Test*. Sedangkan pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan desain faktorial 2x2 dan analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Jika hasil analisis ini menunjukkan adanya interaksi, maka analisis ini dilanjutkan dengan menggunakan uji Tukey.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Instrumen Angket

#### *Pengujian Validitas Angket*

Penghitungan validitas seluruh item instrumen angket dibantu dengan aplikasi SPSS 24. Pengambilan keputusan uji validitas dilakukan menggunakan pendekatan signifikansi pada taraf 0,05 dan uji dua sisi. Pengujian validitas ini menunjukkan item yang memenuhi kriteria valid yaitu item nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23 dan 25. Sedangkan item yang tidak valid yaitu item nomor 12, 21 dan 24. Sebanyak 22 item angket dinyatakan valid, sedangkan 3 item angket tidak memenuhi kriteria valid.

#### *Pengujian Reliabilitas Angket*

Berdasarkan pengujian validitas instrumen angket, diperoleh 22 item yang valid dari sebanyak 25 item yang diujicobakan. Dari 22 item yang valid tersebut kemudian dihitung reliabilitasnya

menggunakan *reliability analysis*. Untuk dapat mengetahui reliabilitas tiap item, peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* pada SPSS 24. Hasil penghitungan reliabilitas instrumen angket diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,824. Apabila mengacu pada pendapat Sekaran tentang ukuran hasil uji reliabilitas dikatakan baik jika hasil yang didapatkan lebih dari 0,8 (1992), karena hasil uji reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,824 yang berarti di atas 0,8, dinyatakan instrumen angket yang digunakan adalah reliabel.

### Hasil Tes awal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

#### Hasil Tes awal Kelas Kontrol

Hasil analisis data *tes akhir* kelas kontrol dibantu dengan menggunakan software statistik SPSS 24 dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar *Tes awal* Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56,00	1	3,1	3,1	3,1
	60,00	5	15,6	15,6	18,8
	64,00	5	15,6	15,6	34,4
	68,00	6	18,8	18,8	53,1
	72,00	8	25,0	25,0	78,1
	76,00	4	12,5	12,5	90,6
	80,00	1	3,1	3,1	93,8
	84,00	1	3,1	3,1	96,9
	92,00	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Tabel 2 menunjukkan skor yang diperoleh untuk hasil belajar mata pelajaran Administrasi Server *tes awal* kelas kontrol, terlihat sebanyak 32 peserta didik secara empiris mendapatkan skor terendah 56 dan skor tertinggi 92. Data yang didapat dari perhitungan antara lain skor rata-rata (*mean*) 69,37, simpangan baku (standar deviasi) 7,7, nilai tengah (*median*) 68 dan frekuensi terbanyak (*modus*) 72.

#### Hasil Tes awal Kelas Eksperimen

Hasil analisis data *tes akhir* kelas eksperimen dibantu dengan menggunakan software statistik SPSS 24 dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar *Tes awal* Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52,00	1	3,1	3,1	3,1
	60,00	2	6,3	6,3	9,4
	64,00	1	3,1	3,1	12,5
	68,00	1	3,1	3,1	15,6
	72,00	4	12,5	12,5	28,1
	76,00	2	6,3	6,3	34,4
	80,00	5	15,6	15,6	50,0
	84,00	10	31,3	31,3	81,3
	88,00	5	15,6	15,6	96,9
	92,00	1	3,1	3,1	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Skor yang diperoleh untuk hasil belajar mata pelajaran Administrasi Server *tes awal* kelas eksperimen, terlihat sebanyak 32 peserta didik secara empiris mendapatkan skor terendah 52 dan skor tertinggi 92. Data yang didapat dari perhitungan antara lain skor rata-rata (*mean*) 78,6, simpangan baku (standar deviasi) 9,5, nilai tengah (*median*) 82 dan frekuensi terbanyak (*modus*) 84.

*Hasil Tes akhir Kelas Kontrol*

Hasil analisis data menggunakan software statistik SPSS 24 tentang hasil belajar Administrasi Server dengan menggunakan media modul dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar *Tes Akhir* Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	68,00	3	9,4	9,4	9,4
	72,00	8	25,0	25,0	34,4
	76,00	12	37,5	37,5	71,9
	80,00	6	18,8	18,8	90,6
	84,00	3	9,4	9,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Berdasarkan data Tabel 4, skor yang diperoleh untuk hasil belajar mata pelajaran Administrasi Server menggunakan media pembelajaran modul, terlihat sebanyak 32 peserta didik secara empiris mempunyai nilai rentangan skor 16 dengan mendapatkan skor terendah 68 dan skor tertinggi 84. Data yang didapat dari perhitungan antara lain skor rata-rata (*mean*) 75,75, simpangan baku (standar deviasi) 4,4, nilai tengah (*median*) 76 dan frekuensi terbanyak (*modus*) 76.

*Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen*

Hasil analisis data menggunakan software statistik SPSS 24 tentang hasil belajar Administrasi Server dengan menggunakan media *moodle mobile learning* dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	76,00	1	3,1	3,1	3,1
	80,00	5	15,6	15,6	18,8
	84,00	12	37,5	37,5	56,3
	88,00	7	21,9	21,9	78,1
	92,00	3	9,4	9,4	87,5
	96,00	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Berdasarkan data Tabel 5, skor yang diperoleh untuk hasil belajar mata pelajaran Administrasi Server menggunakan media pembelajaran moodle mobile learning, terlihat sebanyak 32 peserta didik secara empiris mempunyai nilai rentangan skor 20 dengan mendapatkan skor terendah 76 dan skor tertinggi 96. Data yang didapat dari perhitungan antara lain skor rata-rata (*mean*) 86,25, simpangan baku (standar deviasi) 5,27, nilai tengah (*median*) 84 dan frekuensi terbanyak (*modus*) 84.

## Uji Prasyarat Analisis

### Uji Normalitas

Kriteria pengujian menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov adalah data tersebut berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sebaliknya data tersebut tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah skor hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran Administrasi Server menggunakan media *moodle mobile learning* dan modul berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Normalitas Keseluruhan Kelas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Hasil	,169	64	,103	,947	64	,081

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil perhitungan Tabel 6 untuk taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  terlihat bahwa nilai signifikansi uji Kolmogorov Smirnov secara keseluruhan adalah 0,103 lebih besar dibandingkan dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar Administrasi Server dari semua kelas data adalah berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* dilakukan terhadap dua kelas perlakuan A1 dan A2, dan empat kelas sel dalam rancangan eksperimen A1B1, A1B2, A2B1, A2B2. Pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya. Nilai signifikansi ( $p$ )  $> 0,05$  menunjukkan kelas data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen), sedangkan nilai signifikansi ( $p$ )  $< 0,05$  menunjukkan masing-masing kelas data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen). Dari hasil perhitungan untuk taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  terlihat bahwa nilai signifikansi uji *Levene's Test* secara keseluruhan adalah 0,063 lebih besar dibandingkan dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar Administrasi Server dari semua kelas data adalah berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama (homogen).

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varian melalui pengujian dengan menggunakan analisis varian dua jalan (lihat Tabel 7).

Tabel 7 Hasil Uji Anova 2x2

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil Administrasi Server					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2630,750 <sup>a</sup>	3	876,917	84,184	,000
Intercept	419256,250	1	419256,250	40248,600	,000
Media	1806,250	1	1806,250	173,400	,000
Minat	812,250	1	812,250	77,976	,000
Media * Minat	12,250	1	12,250	1,176	,283
Error	625,000	60	10,417		
Total	422512,000	64			
Corrected Total	3255,750	63			

a. R Squared = ,808 (Adjusted R Squared = ,798)

Tabel *Test of Between-Subject Effects* adalah output untuk uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Dasar keputusan dalam pengambilan keputusan dalam uji Two Way Anova adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka ada perbedaan hasil belajar Administrasi Server peserta didik berdasarkan variabel faktor, yaitu media belajar dan minat belajar. Sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak ada perbedaan hasil belajar Administrasi Server peserta didik berdasarkan variabel faktor yang sama, yaitu media belajar dan minat belajar.

Berdasarkan analisis tabel uji Anova 2x2 dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis pertama:  
 $H_0$  : tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan *mobile learning* dan

peserta didik yang menggunakan LKS

$H_1$  : terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan *mobile learning* dan peserta didik yang menggunakan LKS

Pada Tabel 7 terlihat  $F_{hitung}$  untuk media adalah 173,4 dengan nilai signifikansi yang didapat adalah 0,000. Karena signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh penggunaan media *moodle mobile learning* terhadap hasil belajar Administrasi Server. Untuk menjawab hipotesis penelitian di atas lebih lanjut digunakan pengujian *mean*, sebagaimana terlihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil Pengujian *Mean* Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran

Dependent Variable: Hasil Administrasi Server				
Media Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Media LKS	75,625	,571	74,484	76,766
Mobile Learning	86,250	,571	85,109	87,391

Pada Tabel 8 menunjukkan bahwa *mean* hasil belajar peserta didik yang menggunakan media "*moodle*" *mobile learning* lebih besar dibandingkan dengan menggunakan media LKS. Terlihat bahwa nilai *mean* hasil belajar menggunakan media "*moodle*" *mobile learning* sebesar 86,25, sedangkan yang menggunakan media LKS sebesar 75,6. Kemudian dengan melihat hasil uji Anava 2 jalur pada tabel di atas diperoleh  $F_{hitung} = 173,4$  dengan nilai signifikansi = 0,000. Karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan hasil belajar dengan menggunakan media "*moodle*" *mobile learning* akan lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan LKS.

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis kedua, yaitu:

$H_0$  : tidak terdapat interaksi antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran (*mobile learning* dan LKS) dengan minat peserta didik

$H_1$  : terdapat interaksi antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran (*mobile learning* dan LKS) dengan minat peserta didik

Pada Tabel 7 terlihat  $F_{hitung}$  untuk media adalah 1,176 dengan nilai signifikansi yang didapat adalah 0,283. Karena signifikansi  $> 0,05$  maka tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat terhadap hasil belajar Administrasi Server. Untuk menjawab hipotesis penelitian di atas lebih lanjut digunakan pengujian *mean*, sebagaimana terlihat pada Tabel 9.

Pada Tabel 9 menunjukkan bahwa *mean* interaksi hasil belajar peserta didik yang memiliki minat tinggi yang menggunakan media "*moodle*" *mobile learning* lebih besar dibandingkan dengan interaksi media dan minat lainnya. Terlihat bahwa nilai *mean* interaksi menggunakan media "*moodle*" *mobile learning* dan minat belajar tinggi sebesar 90,25, sedangkan interaksi menggunakan media LKS dan minat belajar tinggi sebesar 78,75. Sebaliknya interaksi menggunakan media "*moodle*" *mobile*

*learning* dan minat belajar tinggi sebesar 82,25, sedangkan interaksi menggunakan media LKS dan minat belajar tinggi sebesar 72,5. Karena signifikansi pada hasil uji Anova 2 jalur  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan tidak terdapat interaksi antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran (*mobile learning* dan LKS) dengan minat peserta didik terhadap hasil belajar Administrasi Server.

Tabel 9 Hasil pengujian *mean* hasil belajar antara media dan minat belajar

Dependent Variable: Hasil Administrasi Server					
Media Belajar	Minat Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Media LKS	Rendah	72,500	,807	70,886	74,114
	Tinggi	78,750	,807	77,136	80,364
Mobile Learning	Rendah	82,250	,807	80,636	83,864
	Tinggi	90,250	,807	88,636	91,864

## PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada pembelajaran Administrasi Server yang menggunakan media *moodle mobile learning* dibandingkan dengan pembelajaran Administrasi Server menggunakan media LKS terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan membuat minat belajar peserta didik meningkat, hal ini dikarenakan peserta didik menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2004). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- Hanafi, H. F., & Syamsudin, K. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(3), 1-5.
- Himmah, L., & Triyono, M. (2014). Pengaruh pembelajaran berbantuan media berbasis komputer terhadap kompetensi siswa membuat pola di SMKN 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(2). doi:<https://doi.org/10.21831/jpv.v4i2.2549>
- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahapeserta didik Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Jurnal Acta Diurna*, 3(1), 1-16.
- Novianto, A. (2016). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Moodle terhadap Motivasi Belajar Siswa XII TKJB SMKN 2 Surakarta pada Kompetensi Mengadministrasi Server Jaringan Tahun Pelajaran 2015/2016. *DutaCom Journal*, 11(1), 68-77.
- Oetomo, B. S. D. (2006). *Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Oetomo, B. S. D., & Priyogutomo, J. (2004). Kajian Terhadap Model e-Media dalam dalam Pembangunan Sistem e-Education. *Makalah Seminar Internasional APTEKINDO*, 21 Februari 2004, hal. 621.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tuckman, W. B. (1999). *Conducting Educational Research: Second Edition*. USA: Harcourt Brace Jovanovich, Publisher.

Uma, S. (1992). *Metodologi Penelitian untuk Bisnis, Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat

Utomo, J. (2001). Dampak Internet terhadap Pendidikan. *Makalah Seminar Nasional Atma Jaya Yogyakarta*, 7 April 2001, hal.14