



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 787-790

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Video Pembelajaran Aplikasi *Pahamify* sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Medan

Hannah Felicia Simbolon<sup>1✉</sup>, Samsidar Tanjung<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

Email: [hannah2felicia@gmail.com](mailto:hannah2felicia@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh video pembelajaran aplikasi Pahamify sebagai media belajar terhadap nilai hasil belajar siswa kelas XI IPA pada pelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Medan. Metode yang dipergunakan adalah analitik kuantitatif dengan case control menggunakan uji t. Sampel pada kedua kelompok penelitian ini masing-masing berjumlah 36 orang. Dari penelitian ini diketahui terdapat peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok yang diajar dengan menggunakan aplikasi Ruangguru (kontrol) maupun pada kelompok yang diajar dengan aplikasi Pahamify (eksperimen). Rerata nilai post-test pada kelompok kontrol, sebesar 75,22 dan pada kelompok eksperimen sebesar 84,78. Selisih nilai rerata pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen (29,56) lebih tinggi daripada kontrolnya (19,44). Berdasarkan hasil uji beda (uji t) terbukti bahwa penggunaan aplikasi Pahamify lebih berpengaruh daripada aplikasi Ruangguru dalam meningkatkan hasil pembelajaran dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,00 lebih kecil dari 0,05.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Ruangguru, Pahamify*

## Abstract

This research aims to see the influence of the Pahamify application learning videos as a learning medium on the learning outcomes of class XI Science students in History lessons at SMA Negeri 5 Medan. The method used is quantitative analysis with case control using the t test. The samples in these two research groups each amounted to 36 people. From this research, it is known that there was an increase in learning outcome scores in the group taught using the Ruangguru application (control) and in the group taught using the Pahamify application (experiment). The mean post-test score in the control group was 75.22 and in the experimental group was 84.78. The difference between the pre-test and post-test mean scores in the experimental group (29.56) was higher than the control (19.44). Based on the results of the different test (t test), it is proven that the use of the Pahamify application is more influential than the Ruangguru application in improving learning outcomes with a Sig value. (2-tailed) = 0.00 is smaller than 0.05.

Keywords: *Learning Outcomes, Ruangguru, Pahamify*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu dari aspek kehidupan yang mendasari pembangunan nasional. Secara umum, pendidikan merupakan upaya yang umum dilakukan untuk menyiapkan siswa dengan berbagai proses belajar berupa: pembimbingan, pemberian pelajaran dan latihan dalam melaksanakan peranannya di masa depan. Pendidikan nasional dilakukan dengan maksud mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman tinggi dan bertakqa kepada Tuhan, dengan akhlak yang mulia, sehat secara jasmani maupun rohani, berilmu, memiliki kecakapan, kreatifitas serta kemandirian yang baik. Selanjutnya diharapkan dapat menjadi warga negara yang demokratis dan mampu bertanggung jawab dikemudian hari. Kedudukan pendidikan sejarah dalam sistem pendidikan nasional, setara dengan disiplin ilmu yang lain. Pelajaran sejarah juga mengandung unsur kognitif dan afektif yang memungkinkan berkembangnya kecakapan, kreativitas, kemandirian dan juga bertanggung jawab (Marli, S. 2021).

Mata pelajaran Sejarah diberikan pada semua level pendidikan, mulai dari level dasar hingga ke level perguruan tinggi. Pelajaran Sejarah pada level SD dan SMP terintegrasi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan di tingkat SMA pelajaran Sejarah diberikan tersendiri, sama seperti mata pelajaran lainnya. Pemerintah menyadari pentingnya pembelajaran sejarah bagi generasi penerus bangsa. Hal ini terlihat dari pendistribusian jam pelajaran Sejarah pada semua tingkatan pendidikan. Melalui pemberian pelajaran sejarah membantu siswa memahami masalah, kejadian, dan proses kehidupan yang pernah terjadi di masa lalu dan memiliki hubungan dengan saat ini dan masa depan. Pemberian pelajaran sejarah di sekolah umumnya masih bersifat konvensional, penyampaian informasi masih

dilakukan dengan cara pemaparan cerita sejarah. Kadang kala cerita kebenaran sejarah yang dipaparkan oleh guru belum dapat ditafsirkan dengan benar oleh siswa. Karena itu seorang guru berkewajiban untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita sejarah secara yang sederhana dan mudah dipahami (Haydn, 2017).

Pelajaran sejarah berperan penting dan strategis untuk membentuk sifat dan kepribadian dan martabat bangsa Indonesia. Secara konvensional, pemberian pelajaran Sejarah di sekolah cenderung berfokus pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa sejarah, cara berpikir yang kronologis, rasa kebangsaan, kepahlawanan dan juga nilai tenggang rasa (Marli, S. 2021). Selain itu, pemberian pelajaran Sejarah juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pembentukan sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, sangat perlu diterapkan pada semua tingkat pendidikan (Triono, A 2010).

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi, mendorong terjadinya peralihan dalam penggunaan metode konvensional pada pemberian pelajaran Sejarah kepada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berkembangnya teknologi *gadget* seperti *Smartphone* semakin dapat memudahkan seseorang dalam memanfaatkan internet untuk memperoleh kebutuhannya. Di Indonesia, terdapat aplikasi belajar online yang sedang marak, yang terdiri dari *Pahamify*, *Google Classroom*, *Quipper*, *Zenius*, *Nuadu*, dan *Ruang Guru*. Kelima aplikasi *e-learning* ini merupakan salah satu *platform* yang berfokus dalam bidang pendidikan berbasis *Mobile Learning* yang aksesnya sangat mudah, hanya dengan memanfaatkan jaringan di berbagai gadget.

Seiring dengan meningkatnya pemanfaatan "IPTEK", khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan media belajar saat ini menjadi lebih luas dan interaktif. Daryanto (2013), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memicu tumbuhnya kreatifitas guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan komunikatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh penulis saat mengikuti kegiatan PLP di SMA Negeri 5 Medan, terlihat bahwa cara pemberian pelajaran yang digunakan masih dilakukan dengan cara ceramah, diskusi kelompok, dengan menggunakan media buku dan *powerpoint*. Selama proses pembelajaran dengan metode tersebut, terkesan bahwa siswa merasakan kebosanan dan tak jarang membuat para siswa mudah mengantuk di dalam kelas. Sebagian besar siswa menunjukkan nilai evaluasi belajar yang kurang baik. Dari hasil observasi tersebut, dapat diasumsikan bahwa alat bantu belajar yang digunakan belum dapat menimbulkan minat belajar siswa. Sehingga, diperlukan media yang lebih dapat menimbulkan minat belajar siswa terhadap sejarah.

*Pahamify* merupakan aplikasi pembelajaran online yang dirancang oleh perusahaan teknologi pendidikan bernama PT Pahami Cipta Edukasi. Aplikasi ini memproduksi berbagai jenis video pembelajaran dengan animasi, soal kuis, dan rangkuman materi, dengan tampilan yang menarik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pemberian pelajaran sejarah yang akan dapat menarik minat belajar pada diri siswa. (Lubis, H, dkk. 2022).

Aplikasi belajar yang berbasis teknologi saat ini, merupakan bagian dari kemajuan dalam bidang pendidikan untuk membantu siswa/i agar dapat belajar dengan lebih mudah dan santai. Dengan demikian siswa lebih terdorong untuk dapat meningkatkan pemahamannya yang selanjutnya dapat mempengaruhi hasil belajar dan dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan media belajar daring.

## METODE PENELITIAN

Metode yang dipergunakan adalah analitik kuantitatif *case control* dengan uji t, berbentuk *Posttest Control Group Design*. Terhadap kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Ruangguru, sedangkan pada kelas eksperimen dengan aplikasi *Pahamify*. Selanjutnya, diakhir kegiatan pembelajaran diberikan kuis pada kedua kelompok untuk mengetahui nilai hasil belajarnya. Yang menjadi target/sasaran penelitian adalah siswa/i kelas XI IPA sebanyak 324 orang sebagai populasi. Sampel berasal dari siswa/i kelas XI IPA 5 (36 orang) pada kelompok kontrol dan siswa/i kelas XI IPA 7 (36 orang) pada kelompok eksperimen. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 5 Medan yang bertempat Jalan Pelajar No. 17, Kelurahan Teladan Timur, Medan. Data hasil pembelajaran dikumpulkan dengan melakukan *pre test* dan *post-test* pada kedua kelompok. Penilaian hasil belajar dilakukan berdasarkan jawaban yang diberikan terhadap soal evaluasi dengan bentuk pilihan berganda atau angket tertutup sebagai instrumentnya. Sebelum digunakan, instrument penelitian diuji coba terlebih dahulu untuk menguji tingkat kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitasnya.

Pengukuran tingkat kesukaran soal, dilakukan dengan memanfaatkan indeks kesukaran soal berdasarkan rumus berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

I = Indeks kesukaran Butir

B = Banyaknya siswa yang menjawab butir tersebut dengan benar

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Kesukaran tiap butir soal diukur dengan sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

| Nilai Koefisien Korelasi | Interpretasi |
|--------------------------|--------------|
| 0,00 – 0,29              | Sukar        |
| 0,30 – 0,69              | Sedang       |
| 0,70 – 1,00              | Mudah        |

Dari hasil uji tingkat kesukaran instrument diperoleh nilai rerata sebesar 0,60 termasuk kategori sedang (0,70 – 1,00). Terdapat 11 butir soal (36,7%) yang termasuk soal yang mudah atau tingkat kesukarannya rendah, 15 soal (50%) memiliki tingkat kesukaran sedang serta 4 butir soal (13,3%) termasuk soal yang sulit atau tingkat kesukarannya tinggi.

Daya beda soal diukur dengan menggunakan indeks daya pembeda butir soal yang diberi simbol D dan dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$D = \frac{U-L}{N}$$

U = banyak peserta tes pada kelompok atas yang menjawab butir dengan benar

L = banyak peserta tes pada kelompok bawah yang menjawab butir dengan benar

N = banyak peserta tes pada kedua kelompok

Batasan terhadap indeks daya beda butir soal:

1. Jika  $d \geq 0,40$  maka butir tergolong sangat baik.
2. Jika  $0,30 \leq d < 0,40$  maka tergolong cukup tetapi perlu perbaikan.
3. Jika  $0,20 \leq d < 0,30$  maka butir tergolong kurang dan harus direvisi.
4. Jika  $d \leq 0,20$  maka butir tergolong jelek, sehingga harus digugurkan (Bagiyono, 2017)

Pada penelitian ini data terdistribusi normal, maka sebanyak 9 orang (27%) yang memiliki nilai tertinggi akan menjadi kelompok atas (U) dan 9 orang lainnya (27 %) dengan nilai terendah menjadi kelompok bawah (L). Maka daya beda soal dapat dihitung sebagai berikut:

$$D = \frac{26.00 - 10.56}{18}$$

$$D = 0,85$$

Berdasarkan ketentuan indeks daya beda butir soal di atas, maka dengan perolehan nilai  $D = 0,85 (\geq 0,40)$  dapat dikatan bahwa soal yang digunakan termasuk kategori sangat baik.

Validitas soal diukur dengan menggunakan rumus korelasi Point Biserial yaitu:

$$r_{ptb} = \frac{M_p - M_q}{S_t} \sqrt{pq}$$

r = koefisien pada korelasi point biserial

Mp = jumlah responden yang dapat menjawab dengan benar

Mq = jumlah responden yang memberi jawaban salah

St = standar deviasi untuk semua item soal

p = proporsi responden yang dapat menjawab dengan benar

q = proporsi responden yang memberi jawaban salah

Kriteria penilaian validitas pada penelitian ini mengikuti ketentuan sebagai berikut:

a. Jika  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal dikatakan tidak valid

b. Jika  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid (Arikunto, 2006)

Dari pengujian validitas soal pada penelitian ini diperoleh bahwa terdapat 25 soal valid dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid, yaitu pada soal nomor 16, 20, 27, 28, dan 29. Sehingga jumlah soal yang dapat dipakai dalam pengumpulan data hasil pembelajaran hanya soal yang dinyatakan valid saja (25 soal).

Pengujian reliabilitas soal dilakukan dengan memanfaatkan perangkat SPSS dan diukur menggunakan rumus Cronbach Alpha, sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \frac{(1 - \sum s_i^2)}{st^2}$$

$r_{11}$  = Reliabilitas instrument,  $k$  = Jumlah butir soal,  $s_i^2$  = Varians butir soal

$st^2$  = Varians skor total

Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

- Jika nilai Cronbach's Alpha  $\alpha > 0,60$  maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen adalah reliabel atau terpercaya.
- Jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0,60$  maka instrumen yang diuji tersebut adalah tidak reliabel atau tidak terpercaya.

Hasil pengujian reliabilitas soal dengan Cronbach's Alpha mencapai  $0,892 > 0,6$  sehingga dapat dinyatakan bahwa reliabilitas soal yang digunakan sudah berada pada kategori "Baik".

Uji korelasi kedua variabel pada penelitian ini menggunakan uji t, karenanya uji prasyarat pada penelitian ini harus terpenuhi yang berupa: uji kesetaraan, uji normalitas dan uji homogenitas (Binus, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

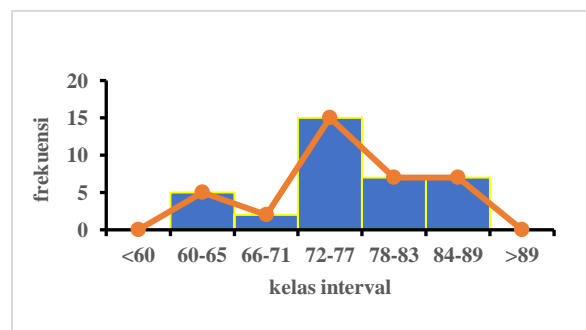
- Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Yang Diajar Dengan Menggunakan Aplikasi Ruangguru  
Nilai hasil pembelajaran Sejarah pada kelompok yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Ruangguru yang terendah adalah 60 dan yang tertinggi 88 dengan nilai rerata sebesar 75,22 standar deviasi sebesar 7,58, varians sebesar 57,43, modus sebesar 72 dan median = 76. Hasil belajar Sejarah dengan menggunakan

aplikasi Ruangguru, terlihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Aplikasi

| Ruangguru |          |    |       |
|-----------|----------|----|-------|
| No        | Interval | Fi | Fr    |
| 1.        | 60-65    | 5  | 13,89 |
| 2.        | 66-71    | 2  | 5,56  |
| 3.        | 72-77    | 15 | 41,67 |
| 4.        | 78-83    | 7  | 19,44 |
| 5.        | 84-89    | 7  | 19,44 |
| Jumlah    |          | 36 | 100   |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada kelompok yang diajar dengan aplikasi Ruangguru, diketahui bahwa kelas interval rata-rata berada pada kelas keempat dengan persentase sebesar 19,45%. Hasil belajar siswa/i yang berada di bawah kelas rata-rata sebesar 41,67% dan diatas interval rata-rata sebesar 38,88%. Berikut disajikan grafik histogram dan *polygon* data nilai hasil pembelajaran pada siswa yang diajar dengan aplikasi Ruangguru.



Gambar 1. Grafik Histogram Dan *Polygon* Data Nilai Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Aplikasi Ruangguru

Dari penelitian ini juga terlihat, hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan aplikasi Ruangguru, cukup baik. Nilai rerata hasil pembelajaran mengalami peningkatan dari 55,55 menjadi 75,22 dan hanya 7 orang siswa (19,44%) yang hasil belajarnya berada dibawah nilai interval kelas rata-rata.

## 2.. Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Yang Diajar Dengan Aplikasi *Pahamify*

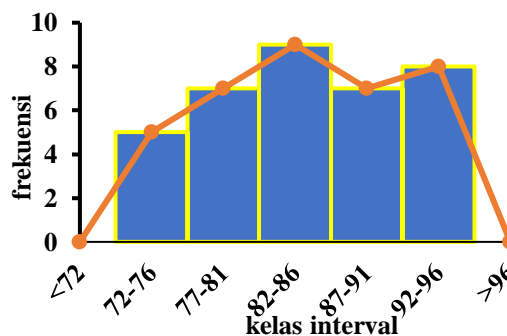
Penelitian ini menunjukkan bahwa skor terendah hasil belajar Sejarah pada kelompok yang diajar dengan menggunakan aplikasi *Pahamify* adalah 72 dan nilai tertinggi 96, nilai rerata = 84,78, standar deviasi = 6,40 varians = 40,98, modus = 84 dan median = 84. Hasil belajar Sejarah dengan menggunakan aplikasi *Pahamify*, ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan

Menggunakan Aplikasi *Pahamify*

| No     | Interval | Fi | Fr    |
|--------|----------|----|-------|
| 1.     | 72-76    | 5  | 13,89 |
| 2.     | 77-81    | 7  | 19,44 |
| 3.     | 82-86    | 9  | 25,00 |
| 4.     | 87-91    | 7  | 19,44 |
| 5.     | 92- 96   | 8  | 22,23 |
| Jumlah |          | 36 | 100   |

Dari tabel 3, terlihat bahwa kelas interval rata-rata berada pada kelas ketiga dengan persentase = 25,00%. Hasil belajar siswa di bawah kelas interval rata-rata = 33,33% dan diatas interval rata-rata sebesar 41,67%. Berikut disajikan grafik histogram dan *polygon* data nilai hasil pembelajaran pada siswa yang diajar dengan menggunakan aplikasi *Pahamify*.



Gambar 2. Grafik Histogram Dan *Polygon* Data Nilai Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Aplikasi *Pahamify*

Pada penelitian ini, diketahui bahwa nilai hasil pembelajaran pada kelompok yang diajar dengan aplikasi *Pahamify*, tampak lebih baik. Skor rerata hasil belajar meningkat dari 55,55 menjadi 84,78. Peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok yang diajar dengan aplikasi *Pahamify* lebih tinggi daripada kelompok yang diajar dengan aplikasi Ruangguru. Selisih skor rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan aplikasi *Pahamify* sebesar 29,23, sedangkan pada kelompok yang diajar dengan aplikasi Ruangguru hanya sebesar 19,67

Adapun uji prasyarat pada penelitian ini untuk kebutuhan analisa data, maka kedua kelompok diuji linearitasnya dengan uji ANOVA, sedangkan normalitasnya dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan homogenitasnya dengan *Levene test*

Dalam melakukan uji kesetaraan ini, digunakan rumus berikut (Ghozali, 2016):

$$F = \frac{R_{rjk}(Tc)}{R_{rjk}(G)}$$

Keterangan:

F= Bilangan untuk linearitas

Rrjk(Tc)= rerata jumlah kuadrat ketidakcocokan

Rrjk (G)= rerata jumlah kuadrat galat (error)

Dalam pengambilan keputusan dari hasil uji F dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan  $F < 0,05$  maka  $H^0$  ditolak dan  $H^1$  diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.
- Jika nilai signifikan  $F > 0,05$  maka  $H^0$  diterima dan  $H^1$  Artinya, semua variabel independent/bebas tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

Berdasarkan hasil uji kesetaraan dengan uji ANOVA, diketahui bahwa nilai F yang diperoleh cukup tinggi (5.620). Nilai  $p$  dalam penelitian ini adalah 0.021 lebih kecil dari level signifikansi umum (0.05). Hasil ini memperlihatkan adanya bukti yang kuat untuk menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang linear antara variabel media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, maka  $H_a$  diterima artinya, ada korelasi yang linear antara media belajar yang dipakai pada kedua kelompok terhadap hasil belajar siswa.

Pemeriksaan kenormalan data sampel pada penelitian ini, digunakan Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S). Kesimpulan dari hasil uji normalitas diambil dengan ketentuan berikut:

- Ketika nilai signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.
- Ketika nilai signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi tidak normal (Siregar, 2015).

Hasil pengujian normalitas yang dilakukan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

| Kelas          | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |      |      |      |
|----------------|---------------------------------|------|------|------|
|                | Statistic                       | df   | Sig. |      |
| Skor Pretest   | Intervensi                      | .138 | 36   | .083 |
|                | Ruang Guru                      | .139 | 36   | .076 |
| Skor Post-test | Intervensi                      | .132 | 36   | .118 |
|                | Ruang Guru                      | .141 | 36   | .068 |

Dari tabel 4. diketahui bahwa nilai signifikansi uji kenormalan yang diperoleh =

0.118 pada kelompok yang diajar dengan aplikasi *Pahamify* dan 0,068 pada kelompok yang diajar dengan aplikasi Ruangguru. Nilai signifikansi uji normalitas yang diperoleh pada kedua kelompok  $> 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data penelitian adalah normal.

Pengujian homogenitas penelitian ini dilakukan dengan uji Levene menggunakan SPSS versi 21 dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika Nilai signifikansi yang diperoleh ( $p \geq 0.05$ ), menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau homogen
- b. Jika Nilai signifikansi yang diperoleh ( $p < 0.05$ ), menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda atau tidak homogen (Usmadi. 2020).

Data hasil pengujian homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

|                | Levene Statistic                     | df1  | df2 | Sig.   |      |
|----------------|--------------------------------------|------|-----|--------|------|
| Skor Post-test | Based on Mean                        | .834 | 1   | 70     | .364 |
|                | Based on Median                      | .743 | 1   | 70     | .392 |
|                | Based on Median and with adjusted df | .743 | 1   | 68.037 | .392 |
|                | Based on trimmed mean                | .763 | 1   | 70     | .385 |

Pada tabel 5 diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi ( $p$ ) dalam penelitian ini sebesar  $0,364 > 0.05$ . Hal ini dapat diartikan bahwa data berasal dari populasi yang variansinya sama

Pengujian hipotesis penelitian idilakukan dengan uji t yaitu *paired sample t-test* (Levene Test). Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai hasil signifikansi uji *Independent Samples Test* pada SPSS, dengan ketentuan berikut:

1. Ketika nilai Sig. (*2-tailed*) yang diperoleh  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Ketika nilai Sig. (*2-tailed*) yang diperoleh  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Penggunaan uji t pada penelitian dilakukan untuk melihat perbedaan pengaruh penggunaan aplikasi *Pahamify* dan Ruangguru pada hasil pembelajaran siswa untuk mata pelajaran sejarah di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Medan. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan bantuan program SPSS versi 21, diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,00 > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang diajar dengan aplikasi *Pahamify* dan Ruangguru.

## Pembahasan

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran Sejarah pada kelompok siswa yang diajar dengan aplikasi Ruangguru maupun *Pahamify* tampak adanya peningkatan rerata nilai hasil belajar. Namun demikian, jika dilihat berdasarkan selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, maka

peningkatan nilai hasil pembelajaran pada kelompok siswa yang diajar dengan aplikasi *Pahamify* lebih tinggi (29,56) daripada kelompok siswa yang diajar dengan aplikasi Ruangguru (19,44). Dari hasil uji t diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan, bahwa penggunaan aplikasi *Pahamify* dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Medan, lebih berpengaruh daripada penggunaan aplikasi Ruangguru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pengamatan selama penelitian, terlihat bahwa masing-masing siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda, khususnya dalam memahami unsur-unsur sejarah dalam mata pelajaran Sejarah. Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Pahamify* dalam meningkatkan hasil belajar cukup tinggi. Karena siswa/i dapat berinteraksi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lubis. H (2022), yang menemukan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara program belajar *online* terhadap minat belajar Matematika pada siswa kelas XI yang diajar dengan memanfaatkan aplikasi *Pahamify* sebesar 38,6%. Adanya pengaruh positif ini memberikan implikasi kepada siswa untuk lebih optimal dalam belajar. Hasil yang sama juga terlihat pada hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Nurdiantie, A.S dan Kusmarni, Y (2023) terhadap siswa/i kelas XI IPS 1 SMA Edu Global tentang pemahaman literasi digital siswa dalam pemberian materi pelajaran Sejarah dengan menggunakan Kanal YouTube *Pahamify*. Berdasarkan hasil penelitiannya ini, Nurdiantie menyimpulkan bahwa pemahaman literasi digital siswa dalam pembelajaran Sejarah dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan Kanal YouTube *Pahamify*.

*Pahamify Framework* adalah cara belajar *Pahamify* yang inovatif dan disesuaikan khusus untuk pelajar dengan metode belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode ini dirangkum dalam istilah PAHAMI yang berarti: Petakan, Alami, Hubungkan, Aplikasikan, *Monitoring* dan Iterasi. *Pahamify* adalah perusahaan penyedia konten edukasi melalui aplikasi belajar *online* yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan bagi siswa-siswi SMA di Indonesia. Dalam Aplikasi *Pahamify* terdapat berbagai video pembelajaran premium dengan animasi, soal kuis dan rangkuman berbagai mata pelajaran dengan tampilan yang intuitif dan menarik. Hal ini bertujuan dapat membantu perkembangan pendidikan di Indonesia, terkhusus untuk anak sekolah. Materi belajar pada aplikasi *Pahamify* dapat dipergunakan oleh guru untuk membantu dalam memberikan pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan seru.

Secara umum, pemanfaatan berbagai media belajar selalu memberikan peningkatan nilai hasil belajar, terlebih lagi jika media belajar tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik. Media pembelajaran visual (video) yang berbasis

internet (*e-learning*) saat ini semakin mudah diperoleh dan banyak diminati oleh siswa-siswi sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan media elektronik (video) pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media belajar elektronik berbasis komputer efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Hujair A.H.S., (2013) media belajar adalah unsur penting yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media belajar merupakan berbagai alat yang dapat dimanfaatkan dalam mempermudah penyampaian materi belajar dari guru kepada siswa. Penggunaan media-media tersebut haruslah sejalan dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu para pendidik seyogyanya dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien. Hal ini diperkuat dengan pendapat Aisyah N (2019) yang menyatakan bahwa semua media pembelajaran yang dipergunakan dalam penyampaian materi belajar mengajar diharapkan dapat menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran berlangsung. Supaya proses belajar dapat berhasil dengan baik, seorang pengajar hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk memanfaatkan semua alat inderanya.

Para pendidik hendaknya selalu berusaha untuk memstimulasi penggunaan berbagai alat indera dalam diproses belajar. Karena, semakin banyak alat indera yang terlibat dalam menerima dan mengolah informasi maka semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan melekat dengan baik pada memori setiap peserta didiknya. Dengan jalan demikian maka diharapkan siswa akan dapat lebih mudah menerima dan menyerap materi yang disampaikan. Seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang cocok bagi siswa/i agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien (Sapriyah, 2019). Para pendidik dapat mengalihkan penggunaan media konvensional ke media teknologi untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman serta karakteristik siswa di era digital saat ini.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Aplikasi *Pahamify* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa/i pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Medan.
2. Hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Pahamify* lebih baik (rata-rata = 84,78) dibanding dengan yang menggunakan aplikasi Ruangguru (rata-rata = 75,22).

Dengan demikian diharapkan siswa dan guru agar dapat mengoptimalkan

penggunaan aplikasi *Pahamify* dalam pembelajaran Sejarah sehingga dapat menambah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa/i. Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk dapat meningkatkan aksesibilitas internet di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah N, 2019. "*Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*". Bone: IAIN EKSPPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/371>
- Arikunto, S. 2006. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ariyanti, D. 2023. "*Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Ruangguru Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*". Purwokerto: Program Studi Tadris Matematika Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri.
- Bagiyono. 2017. "*Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1*". Jakarta: Badan Tenaga Nuklir Nasional Widyanuklida, Vol. 16 No. 1, November 2017: 1 – 12. <https://jurnal.batan.go.id/>
- BINUS University school of Accounting, 2021. "*Memahami Uji T Dalam Regresi Linear*". Jakarta: Universitas Bina Nusantara. <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-uji-t-dalam-regresi-linear/>
- Daryanto, 2016. "*Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*". Yogyakarta : Gava Media
- Ghozali, I. 2016. "*Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8*". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haydn. 2017. "*Penerapan E-Learning Di SMA Pangudi Luhur*". <https://eprints.uny.ac.id/69241/3/BAB%20II.pdf>
- Hujair A.H. S., 2013 "*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*". Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Marli, S. 2011. "*Sejarah dan Pendidikan Sejarah*". Pontianak: Jurnal Cakrawala Kependidikan, Marli, Suhardi. "Sejarah dan Pendidikan Sejarah." *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Pontianak: Untan. vol. 9, no. 2
- Nurdiantie, A. S, Kusmarni, Y. 2023. "*Penggunaan Kanal Youtube "Pahamify" Untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*". *HISTORIA Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241-248 Bandung: Pendidikan

- Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>
- Pahamify.com. about pahamify. <https://pahamify.com/about-us/>.
- Sapriyah. 2019. "*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*". Serang: Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>
- Sudjana. 2005. "*Metoda Statistika*". Bandung: Tarsito
- Sudjana, N., 2009. "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=586982>
- Tanjung, S., dkk. 2019. "*Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh*". Medan: Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. <https://bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/352>
- Triono, A. 2010. "*Studi Eksperimen Hasil Belajar Siswa Tentang Sejarah Indonesia Kontemporer Dengan Pendekatan Sejarah Sosial Pada Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2009/2010*". Semarang: Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/2984/1/6522.pdf>
- Usmadi. 2020. "*Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*". Padangpanjang: Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798>