

## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan *M-Learning* Berbasis Android dengan Pembelajaran Kontekstual**

**Kalimatus Sa'diyah**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[ppg.kalimatussadiyah02@program.belajar.id](mailto:ppg.kalimatussadiyah02@program.belajar.id)

**Riza Yonisa Kurniawan**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[rizakurniawan@unesa.ac.id](mailto:rizakurniawan@unesa.ac.id)

**Moch. Sohibul Anhar**

SMA Negeri 18 Surabaya, Indonesia

[mochamadhanhar1970@gmail.com](mailto:mochamadhanhar1970@gmail.com)

---

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-14>

---

### **Abstract**

*In the era of development of the Industrial Revolution 4.0, information technology has a big influence on the world of education. However, many students do not use their smartphones in the learning process, so their learning outcomes are still low. This research is classroom action research which aims to improve learning outcomes by implementing m-learning with a contextual approach. The subjects of this research were 35 students in class X-7 of Senior High School 18 Surabaya using a collaborative model carried out in 2 cycles and 4 stages, namely planning, implementing, carrying out actions, observing, and reflecting. Data collection methods are carried out through observation, tests, and documentation. The data analysis technique was carried out descriptively and quantitatively. The results of the analysis show an increase in the learning process from before the action (pre-cycle) to cycles I and II. In cycle I the average score was 75.42 and the percentage of completeness was 71.42%; Then it increased in cycle II with an average score of 93 and a completion percentage of 100%. It can be concluded that the application of m-learning with a contextual approach has succeeded in improving student learning outcomes. The completion presentation reaches 100% of the completion score based on the Merdeka Curriculum KKTP of 75.0.*

**Keywords:** *M-Learning, Contextual Approach, Learning Outcomes*

## **Abstrak**

Teknologi informasi di era perkembangan revolusi industri 4.0 memiliki pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Namun, banyak peserta didik yang belum memanfaatkan *smatrphone* yang mereka miliki dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya masih rendah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengimplementasikan *m-learning* dengan pendekatan kontekstual. Subjek penelitian ini sebanyak 35 peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 18 Surabaya dengan menggunakan model kolaboratif dilakukan dalam 2 siklus dan 4 tahapan yaitu perencanaan, melaksanakan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran dari sebelum tindakan (pra siklus) hingga siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 75,42 dan persentase ketuntasan 71,42%; Kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 93 dan persentase ketuntasan 100%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *m-learning* dengan pendekatan kontekstual berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat bahwa presentasi ketuntasan mencapai 100% dari nilai ketuntasan berdasarkan KKTP Kurikulum Merdeka sebesar 75,0.

**Kata kunci:** *M-Learning, Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar*

## **Pendahuluan**

Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya mewujudkan suasana pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik secara aktif mewujudkan potensi dirinya melalui kekuatan religius, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, serta aktif mengembangkan kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa

dan negara.<sup>1</sup> Pendidikan harus mempunyai pondasi yang kokoh. Pendidikan dengan landasan yang jelas dan kuat akan meningkatkan semangat pendidik (guru) menjalankan perannya tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan yang di cita-citakan oleh Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan yaitu untuk menyiapkan generasi masa depan bangsa yang memiliki tiga kompetensi utama yang meliputi berpikir kritis, berkarakter, dan dapat memecahkan masalah dengan kemampuan literasi dan numerasi yang dimiliki oleh peserta didik.<sup>2</sup>

Penerapan isi kurikulum dan terimprovisasi di dalamnya sesuai dengan prinsip Merdeka Mengajar merupakan upaya yang dilakukan agar peserta didik sebagai pelajar Pancasila dan mencapai hakikat tujuan pendidikan nasional.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran kebutuhan inovasi mutlak diperlukan di era perkembangan digital atau revolusi industri 4.0. Tantangan perkembangan zaman pada saat ini, mewajibkan pendidik selalu inovatif dan kreatif menghadapi problematika yang timbul dari globalisasi informasi.

Di era perkembangan digital atau revolusi industri 4.0, teknologi informasi berkembang sangat pesat dan pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari lagi.<sup>4</sup> Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung : Citra Umbara, 2014).

<sup>2</sup> Cahyono and Susan Dewi, "Melalui Model *Teaching at Right Level* (TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, "*Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2) (2022) : 12407-18.

<sup>3</sup> Sumartika I Ketut and Amaylya Rahmawati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual, "*JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4 no. 2 (2019) : 58.

<sup>4</sup> Komalasari Rita, "Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19, "*TEMATIK : Jurnal Teknolog Informasi dan Komunikasi* 7 no. 1 (2020) : 38-50.

teknologi sesuai tuntutan global terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, misalnya penerapan teknologi informasi dan komunikasi, yang digunakan khususnya pada saat pembelajaran. Dampak yang timbul akibat perkembangan teknologi berpengaruh besar bagi dunia pendidikan baik dampak negatif maupun positif.

Dampak positif teknologi terhadap proses pembelajaran yaitu peserta didik lebih gampang mengakses komponen pembelajaran, serta fitur-fitur yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Sedangkan dampak negatif yang diberikan oleh teknologi yaitu maraknya game online yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

*Android* merupakan sistem operator berbasis *linux* untuk *Smartphone* dan perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.<sup>5</sup> Menurut data Badan Pusat Statistik persentase pengguna telepon genggam di Provinsi Jawa Timur pada tahun 2019 mencapai 62,16%, kemudian pada tahun 2020 61,82% sedangkan tahun 2021 meningkat menjadi 62,99%.<sup>6</sup> Penggunaan media *m-learning* berbasis android dirasa cocok untuk kebutuhan peserta didik pada saat ini. Pada aplikasi *m-learning* yang digunakan terdapat materi, video, game, contoh soal, quiz dan evaluasi. Media interaktif seperti *m-learning* membuat proses pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan pemahaman dan dapat dilakukan untuk penilaian hasil belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Arifuddin Muh, dan Arsad Bahri, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi M-Learning Berbasis Android pada Materi Jaringan Hewan", *Biology Teaching and Learning* 2 no. 1 (2019): 34-39.

<sup>6</sup> Badan Pusat Statistik, *Persentase Penduduk yang Memiliki Telepon Seluler Provinsi Jawa Timur* (Jawa Timur, 2019).

<sup>7</sup> Kuswanto and Radiansyah F, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI" *Jurnal Media Infotama* 14 no.1 (2018): 15.

Keunggulan media pembelajaran *m-learning* yaitu dapat menampilkan unsur berupa gambar, video, suara dan lain-lain.<sup>8</sup>

Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika mengalami perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan belajar peserta didik, ditentukan oleh beberapa faktor. Satu diantaranya yaitu proses pembelajaran. Kesalahan dalam menentukan model pembelajaran akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Penyebab rendahnya kemampuan peserta didik dalam bernalar kritis karena peserta didik hanya berfokus pada guru dan tidak ada umpan balik dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik tidak terbiasa untuk menganalisis suatu permasalahan yang ada pada soal maupun dalam kehidupan disekitar mereka.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual yaitu gambaran pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan guru menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari pada saat proses pembelajaran.<sup>9</sup> Pendekatan kontekstual adalah proses pembelajaran yang berlangsung (menceritakan, menstimulasikan, berdialog dan tanya jawab) antara guru dan peserta didik dalam kehidupan nyata yang dialami peserta didik, selanjutnya diangkat kedalam konsep materi yang sedang dibahas.<sup>10</sup> Dengan demikian peran peserta didik dalam

---

<sup>8</sup>Khairunnisa, "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III B SDN 005 Awang Long Samarinda." *Jurnal Pendas Mahakam* 2 no. 1 (2017) : 100-107.

<sup>9</sup> Danuri, "Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Kontekstual untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6 no. 1 (2014): 25-36.

<sup>10</sup> Herliana Shinta dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 no. 2 (2020) : 314-26

pendekatan kontekstual adalah sebagai subjek yang menemukan sendiri dan mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajari. Melalui model pembelajaran kontekstual proses pembelajaran tidak hanya mentransformasi pengetahuan dari guru kepada peserta didiknya, namun lebih menekankan pada memfasilitasi peserta didik untuk mencari kemampuan yang sudah mereka pelajari.

Menurut hasil observasi yang telah dilaksanakn di kelas X-7 SMA Negeri 18 Surabaya faktanya jika kebanyakan peserta didik mengaku kesusahan dalam memahami materi bank sentral karena pada materi bank sentral terlalu banyak materi yang harus dipelajari dan dimengarti baik dari segi literasi ataupun numerasi. Dalam materi bank sentral harus adanya penekanan lebih pada pemahaman dan penilaian terkait tujuan yang ingin dicapai agar terjadi umpan balik yang tepat. Pada saat proses pembelajaran yang saya lakukan dengan starategi pembelajaran ekspositori dirasa kurang optimal, peserta didik terlihat pasif dan kurang maksimal dalam menguasai materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung terlihat, banyak peserta didik yang tidak berkonsentrasi dan mengantuk. Hal ini berakibat terhadap rendahnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang kurang dibuktikan saat dilakukannya post tes diketahui 10 dari 35 peserta didik berhasil memperoleh nilai maksimal. Jika dipresentasikan hanya 29% peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai maksimal sedangkan 71 % peserta didik mendapatkan nilai rendah. Selain itu jika diamati peserta didik kurang memanfaatkan teknologi yang dimiliki seperti (*Smartphone*) untuk kegiatan proses pembelajaran. Mereka lebih sering menggunakan *Smartphone* untuk bermain game,

sementara di pembelajaran abad 21 teknologi sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran.<sup>11</sup>

Untuk memfasilitasi peserta didik meningkatkan pemahaman materi bank sentral dalam pembelajaran ekonomi upaya yang dilakukan yaitu penyusunan media pembelajaran ke dalam bentuk *m-learning* menggunakan pendekatan kontekstual. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dicapai dan memperoleh hasil yang baik, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran *m-learning* untuk memudahkan belajar materi bank sentral mata pelajaran ekonomi untuk mencapai ketuntasan berdasarkan KKTP Kurikulum Merdeka. *M-learning* berbasis android di desain sebagai media yang didalamnya memuat tujuan pembelajaran, materi bank sentral, serta penjelasannya yang kemas berupa video animasi sehingga memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, latihan soal dan evaluasi. Media *m-learning* ini diharapkan mampu mendukung peningkatan hasil belajar mencapai ketuntasan dan kesadaran peserta didik akan teknologi dalam pendidikan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi didalam kelas.<sup>12</sup> Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model kolaboratif, dimana dalam mengatasi permasalahan belajar dikelas dengan membentuk tim kolaboratif.<sup>13</sup> Ada 4 tahapan

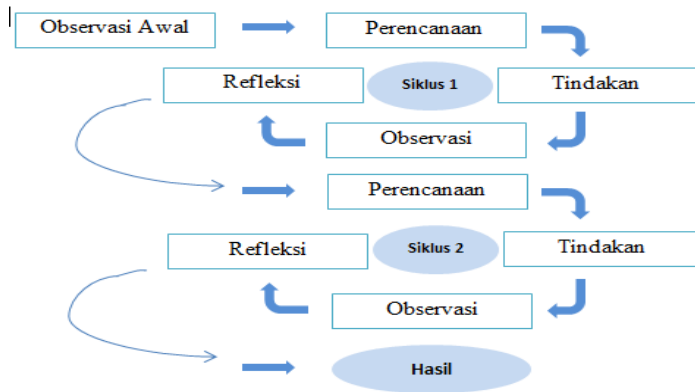
---

<sup>11</sup> Purnomo fajar, "Pengembangan Media Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Eksposisi Di Kelas X Sma Kolombo Yogyakarta Tahun 2018/2019, (Yogyakarta, 2019)

<sup>12</sup> JacubTasmin dkk, 2020. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS", (*Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli*) 2 no. 2 (2020): 140-47.

<sup>13</sup> Syahdan dkk, "Pendampingan Guru Dalam Penulisan Laporan Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif." *Randang Tana-Jurnal Pengabdian*

dalam pelaksanaan PTK yaitu perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*action*), melaksanakan tindakan (*obserfation*), dan mengadakan refleksi (*reflection*). Tahapan tersebut dikemukakan oleh pendahulu Kurt Lewin yaitu Kemmis dan Mc Taggart.<sup>14</sup>



**Gambar 1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & Mc Taggart

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 18 Surabaya selama 2 bulan pada saat semester genap, pelaksanaan diawali pada bulan mei sampai bulan juni 2023. Subjek penerima tindakan penelitian ini merupakan peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 18 Surabaya sebanyak 35 peserta didik yaitu 16 perempuan dan 19 laki-laki. Guru ekonomi sebagai subjek pelaku yang melakukan observasi, Sedangkan untuk subjek yang mengamati jalannya pembelajaran yaitu teman sejawat.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa: observasi, tes dan dokumentasi. Observasi

*Masyarakat* 5 no. 2 (2022): 41-48.

<sup>14</sup> Maliasih Hartono dan Nurani "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA." *Jurnal Profesi Keguruan* 3 no. 2 (2017): 222-26.



merupakan kegiatan pengambilan data dengan mengikuti dan mengamati proses pembelajaran dari awal samapai akhir pembelajaran secara langsung.<sup>15</sup> Penelitian ini menggunakan observasi sistematis yang penggunaannya menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Sedangkan untuk memperoleh hasil data setelah dan sesudah penelitian dilakukan menggunakan metode tes. Apabila rata-rata nilai tes peserta didik  $\leq$  KKTP yaitu 75,0 maka proses pembelajaran kurang maksimal dan tujuan pembelajaran yang yang dirancang belum terpenuhi. Namun jika 90% peserta didik yang mendapat nilai diatas batas KKTP sebesar  $\geq 75,0$  maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Metode dokumentasi juga diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk memperoleh data sekunder berupa foto pembelajaran dikelas, vidio pada saat proses pembelajaran, daftar nama peserta didik, modul ajar, dll.

Lembar observasi bertujuan sebagai pedoman yang didalamnya terdapat indikator-indikator pengamatan untuk menghasilkan data observasi yang akurat serta kegiatan observasi tidak keluar dari konteks masalah dan tujuan penelitian. Lembar observasi yang digunakan berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu analisis data kualitatif yang berisi reduksi suatu data, penyajian dan kesimpulan dari penelitian. Hasil data pada setiap siklus akan dianalisis sebagai cara mengetahui apakah pembelajaran materi bank sentral mengalami peningkatan melalui pengimplementasian *m-learning* dengan pendekatan kontekstual.

Berikut cara menghitung presentase keaktifan peserta didik:

$$\text{Presentase Keaktifan (\%)} = \frac{\text{Banyaknya PD Setiap Indikator}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

---

<sup>15</sup> Yunitasari & Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 no.3 (2020): 232-243

**Tabel 1.** Kategori Indeks Keaktifan Peserta Didik

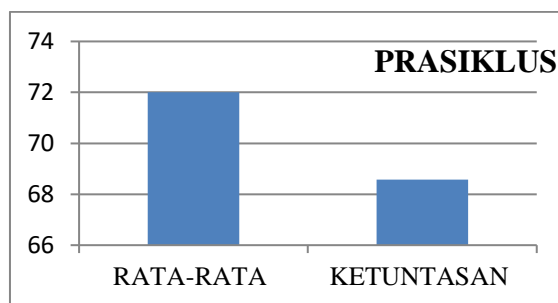
Indeks Keaktifan Peserta Didik (%)	Kategori
0-45	Rendah
46-65	Kurang
66-74	Sedang
75-100	Tinggi

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari observasi kegiatan proses pembelajaran melalui lembar observasi dengan indikator-indikator yang menggambarkan kegiatan proses pembelajaran materi Bank Sentral melalui *m-learning* berbasis *android* dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar. Dari 35 peserta didik diperoleh hasil ketuntasan berdasarkan KKTP Kurikulum Merdeka diatas 75 sebesar (31,42%) yaitu 11 peserta didik dan yang belum mendapatkan nilai ketuntasan sebanyak 24 peserta didik (68,57%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72. Pada kegiatan pembelajaran prasiklus guru hanya menerapkan starategi pembelajaran ekspositori dan hasilnya peserta didik terlihat pasif saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran ekspositori merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi atau bahan pembelajaran secara verbal (lisan dan tulisan) dari guru kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik menguasai materi secara optimal.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Siswondo Rinto dan Lasia Agustina, "Penerapan Strategi Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika", *HIMUNAN : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matemaika* 1 No. 1 (2021) : 33-40



**Gambar 2.** Hasil Belajar Peserta didik Pra siklus

Setelah dilaksanakannya pembelajaran pra siklus, selanjutnya dilaksanakan pembelajaran siklus 1. Pada siklus 1 pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman modul ajar selama 1 kali pertemuan (2x45 Menit) dengan capaian pembelajaran sebagai berikut: peserta didik mampu menjelaskan pengertian, tujuan, fungsi, tugas dan wewenang bank sentral. Peserta didik mampu memahami sistem pembayaran dalam perekonomian. Peserta didik mampu memahami peran bank sentral RI dalam sistem pembayaran. Peserta didik dapat memahami penyelenggara sistem pembayaran bank sentral RI.

Proses pembelajaran menggunakan *m-learning* berbasis *android* pada materi bank sentral dengan pendekatan kontekstual dapat dilakukan seperti langkah-langkah berikut: (1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam pembuka, mengkondisikan suasana kelas, mengecek kebersihan kelas, berdoa dan melakukan presensi kehadiran. Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan asesmen pembelajaran yang digunakan serta memberi motivasi belajar bagi peserta didik. (2) Kegiatan Inti berisi pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *m-learning* pada materi bank sentral dengan pendekatan kontekstual sebagai berikut: Guru memberikan *link m-learning* yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok secara heterogen dengan melihat hasil tes sebagai dasar pembentukan

kelompok. Di dalam *m-learning* telah disiapkan *study* kasus berupa artikel yang akan dianalisis oleh masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah secara bersama-sama dan mengumpulkan informasi sesuai tugasnya masing-masing dipandu oleh guru. Kemudian hasil dikumpulkan dalam bentuk *Power Point* sederhana. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusinya secara bergantian dibawah bimbingan guru. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapat dan pengalamannya terkait materi yang sedang dibahas. (3) Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membuat rangkuman terkait materi yang telah dipelajari. Guru memberi ulasan dan melakukan tanya jawab kepada peserta didik serta memberikan apresiasi berupa penambahan poin untuk peserta didik yang bisa menjawab. Guru menginformasikan terkait materi pertemuan selanjutnya kepada peserta didik, proses pembelajaran diakhiri dengan salam. Hasil observasi pada siklus 1 kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cukup baik. Namun ada beberapa peserta didik belum memerhatikan dan kurang antusias. Sebagian kelompok juga belum bekerja sama dengan baik. Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran pada siklus I didapatkan adanya peningkatan hasil belajar yaitu sebanyak 25 peserta didik (71,42%) mencapai nilai KKM dan 10 peserta didik (28,57%) belum mencapai nilai KKTP. Rata-rata sebesar 75,42 Pada siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup baik terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran adanya usaha guru merancang perangkat pembelajaran yang berupa media pembelajaran *m-learning* yang membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Ahdan Syaiful dkk, "Aplikasi M-learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English", *Jurnal Sistem Informasi* 9 No. 3 (2020) : 493-509



**Gambar 3.** Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

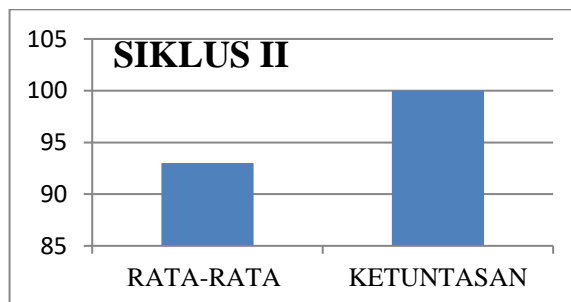
Meskipun hasil pembelajaran yang dicapai pada siklus I cukup baik, namun peningkatan partisipasi terjadi pada sebagian peserta didik saja sementara peserta didik lainnya terlihat pasif. Setelah diperhatikan ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif selama pembelajaran yaitu: (1) Sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan media pembelajaran dan pendekatan yang digunakan. (2) Kurangnya komunikasi dan kerja sama antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil yang maksimal. Pada pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan pedoman modul ajar selama 2 JP (2 x 45 menit) untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut peserta didik dapat menjelaskan pengertian alat pembayaran. Mampu mengetahui sejarah, fungsi dan jenis uang. Mampu mengetahui syarat dan unsur pengaman uang rupiah. Peserta didik dapat menelaah pengelolaan uang rupiah oleh BI. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian alat pembayaran tunai dan non tunai beserta jenis-jenisnya.

Kemudian pembelajaran siklus II dilakukan sebagai berikut: (1) Guru mengulas secara singkat materi yang telah disampaikan di pertemuan sebelumnya, kemudian melanjutkan materi dengan menggunakan *m-learning* berbasis *android* dengan pendekatan kontekstual seperti pada siklus I. (2) Didalam *m-learning* telah disediakan latihan soal dan postest yang dikerjakan oleh peserta didik. Pada pembelajaran inti sama dengan langkah-langkah pada

siklus I namun dengan capaian pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus II, secara garis besar diperoleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Pada pembelajaran ini banyak peserta didik mampu mengerjakan soal yang disediakan dengan baik dan benar.

Dalam pembelajaran siklus II peserta didik mulai aktif bertanya dan mengemukakan ide mereka, meskipun beberapa peserta didik terlihat kurang berani untuk bertanya. Peserta didik juga banyak yang sudah menguasai materi yang telah diajarkan dilihat cara mereka menyelesaikan soal-soal yang guru berikan. Setiap peserta didik memiliki perbedaan yang signifikan sehingga seorang guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan mereka.<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bank sentral melalui *m-learning* berbasis *android* dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Hasil pengamatan siklus II diperoleh hasil bahwa semua peserta didik mencapai ketuntasan berdasarkan KKTP Kurikulum Merdeka yaitu sebesar (100%) dan rata-rata prestasi belajar peserta didik pada siklus II sebesar 93. Hasil pembelajaran siklus II dapat ditampilkan pada grafik berikut.



**Gambar 4.** Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

<sup>18</sup> Janawi, "Memahami Karakter Peserta Didik dalam roses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 No. 2 (2019) : 68-79

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik materi bank sentral melalui *m-learning* dengan pendekatan kontekstual mengalami kenaikan yaitu (1) Sebelum tindakan (prasiklus) memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 72 dan presentase ketuntasan sebesar 31,42%; (2) Dari hasil tersebut dilakukan tindakan pada siklus I dengan nilai rata-rata mencapai 75,42 dan presentase ketuntasan sebesar 71,42%; (3) Perbaikan kemudian dilakukan pada siklus II dimana hasil belajar peserta didik meningkat rata-rata sebesar 93 dan presentase tingkat ketuntasan mencapai 100%.

Hasil evaluasi pada setiap siklus diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bank sentral melalui *m-learning* dengan pendekatan kontekstual. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Keberhasilan yang dicapai telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini, sehingga tindakan ini dihentikan pada siklus II. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azizatul Rochmatul & Abdul Ghofur yang menjelaskan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran *m-learning* dengan pendekatan kontekstual terbukti dapat memudahkan peserta didik dalam belajar materi bank sentral mata pelajaran ekonomi untuk mencapai ketuntasan berdasarkan KKTP Kurikulum Merdeka. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media *m-learning* berbasis android dengan pendekatan kontekstual diperoleh hasil yang diinginkan, yaitu tercapainya nilai akademik yang baik.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Nisaaq, Azizatul Rochmatul dan Ghofur, Muhammad Abdul, "Pengembangan Media Pembelajaran M- Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bank Sentral." *Sosioedukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial* 10 no. 2 (2021): 150-69.

## Simpulan

Hasil penelitian dapat dilihat dari aktivitas belajar mulai dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. (1) Sebelum tindakan (pra siklus) memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72 dan persentase ketuntasan sebesar 31,42%; (2) Dari hasil tersebut dilakukan tindakan pada siklus I dengan hasil nilai rata-rata mencapai 75,42 dan persentase ketuntasan sebesar 71,42%; (3) Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II di mana hasil belajar peserta didik meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 93 dan persentase ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan tersebut telah menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi *m-learning* berbasis *android* ke dalam materi bank sentral dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 18 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

## Saran

Dari kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) sebagai seorang pendidik perlu memilih media, model pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi yang diajarkan. (2) Peserta didik didorong untuk belajar lebih aktif baik secara individu maupun kelompok dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. (3) Peneliti lain diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran khususnya *m-learning* berbasis *android* dengan pendekatan dan materi yang berbeda.

## Daftar Pustaka

Ahdan Syaiful dkk, "Aplikasi M-learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English", *Jurnal*



*Sistem Informasi* 9 No. 3 (2020) : 493-509

- Amanullah, Muhammad Abror, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* (2020).
- Arifuddin, Muh dan Arsad Bahri, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi M-Learning Berbasis Android pada Materi Jaringan Hewan." *Biology Teaching and Learning* 2 No.1 (2019): 34-39.
- Badan Pusat Statistik, "Presentase Penduduk yang Memiliki Telepon Seluler Provinsi Jawa Timur", (Jawa Timur 2019).
- Cahyono, Susan Dewi, "Melalui Model Teaching at Right Level (TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan KD. 3.2 /4.2 Topik Perencanaan Usaha Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Pangan Nabati." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 No.2 (2022): 12407-18.
- Danuri, "Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Kontekstual untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6 No. 1 (2014): 25-36.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Bandung: Citra Umbaran, 2014).
- Haris Budiono, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan" *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* No. 8 (2017): 75-83.
- Herliana Shinta dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu* 4 No. 2 (2020) : 314-26.
- Jacob Tasmin A. Dkk, "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (*Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli*)" 2 No.2 (2020) : 140-47.

- Janawi," Memahami Karakter Peserta Didik dalam roses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 No. 2 (2019) : 68-79
- Khairunnisa R, "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas III B SDN 005 Awang Long Samarinda", *Jurnal Pendas Mahakam* 2 No. 1 (2017): 100-107.
- Komalasari Rita, "Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19", *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7 No. 1 (2020): 38-50.
- Kuswanto dan Radiansah F, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14 No.1 (2018): 15.
- Maliasih Hartono, dan P Nurani, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA." *Jurnal Profesi Keguruan* 3 No. 2 (2017): 222-26.
- Nisaaq, Azizatun Rochmatul dan Ghofur, Muhammad Abdul, "Pengembangan Media Pembelajaran M- Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bank Sentral", *Sosioedukasi: Jurnal Ilmia Ilmu Pendidikan dan Sosial* 10 No. 2 (2021): 150-69.
- Purnomo fajar, "Pengembangan Media Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Eksposisi Di Kelas X Sma Kolombo Yogyakarta Tahun 2018/2019", (Yogyakarta, 2019)
- Siswondo Rinto dan Lasia Agustina, "Penerapan Strategi Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika", *HIMUNAN : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matemaika* 1 No. 1 (2021) : 33-40
- Suastika, I ketut dan Amaylya Rahmawati, 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4 No. 2 (2019): 58.
- Sumartika, I Wawan, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas X Ips 1 Sma Negeri 1 Dawan Tahun Pelajaran 2020/2021 Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Pemetaan, Penginderaan Jauh Dan Sistem Informasi Geografis Melalui Pembelajaran Daring Asinkronus,” (2020) : 38.

Suwarni, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) dan Demonstrasi Reciprocal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Ekosistem Siswa SMP PGRI Suryakencana Cileungsi Kabupaten Bogor.” *Jurnal Pendidikan Ilmia* 3 No. 3 (2018): 90–95.

Syahdan, S dkk, “Pendampingan Guru Dalam Penulisan Laporan Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif.” *Randang Tana- Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5 No. 2 (2022): 41–48.

Wahyuningtyas, R dan Sulasmono, “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 No. 1 (2020) : 23–27.

Yunitasari, R dan Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 No. 3 (2020): 232–243.

