

Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Android Siswa Di Sma Negeri 1 Lape

¹Tin Zaitun, ²Suparman, ³Junaidi

¹²³Sekolah Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Inovasi, Universitas Teknologi Sumbawa

Article Info

Article history:

Accepted: 22 Desember 2022

Publish: 11 Januari 2023

Keywords:

Motivasi Belajar, Bahasa Inggris dan Aplikasi Android

Article Info

Article history:

Accepted: 22 Desember 2022

Publish: 11 Januari 2023

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Android Siswa Di SMA Negeri 1 Lape. Tujuan penelitian ini terdiri atas; 1. untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape. 2. untuk menganalisis motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi android. 3. untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape setelah diterapkannya pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi android. Jenis penelitian yang digunakan desain penelitian ini menggunakan pendekatan one group experiment. Populasi penelitian ini yaitu semuanya berjumlah 831 siswa, terdiri dari 380 siswa laki-laki dan 451 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* X IPS3 sebanyak 36 siswa yang terdiri atas 18 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Metode pengulan data yaitu metode angket dan observasi. Data dianalisis dengan menggunakan *skala likert* 5. Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran aplikasi android untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu guru mendesain materi pembelajaran yang meliputi ringkasan materi, tugas kelompok, dan tugas individu ke dalam bentuk File Ms. Word, dan menggunakan aplikasi *whatsApp*. Nilai Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape sebelum tergolong kategori *cukup*, dengan nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 2,9 dan 2,04. Sedangkan, nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi android tergolong kategori *sangat baik*, dengan nilai rata-rata sebesar 4,3 dan 3,32. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Android Siswa Di SMA Negeri 1 Lape terdapat peningkatan setelah dilakukan pembelajaran.

Abstract

This study discusses the Increase of Motivation to Learn English Through the Use of Android Applications for Students at SMA Negeri 1 Lape. The purpose of this research consists of; 1. to explain the application of the learning model using the android application to increase the learning motivation of class X students of SMA Negeri 1 Lape. 2. to analyze the motivation to learn English for class X students of SMA Negeri 1 Lape before learning is carried out using the android application media. 3. to analyze the increase in motivation to learn English for class X students of SMA Negeri 1 Lape after implementing English learning using an android application. The type of research used in this research design uses a one group experiment approach. The population of this study is a total of 831 students, consisting of 380 male students and 451 female students. The sampling technique uses nonprobability sampling technique X IPS3 as many as 36 students consisting of 18 female students and 18 male students. Data repetition methods are questionnaire and observation methods. Data were analyzed using a Likert scale of 5. The results of the study found that the use of the android application learning model learning model using the android application to increase learning motivation, namely the teacher designs learning materials which include material summaries, group assignments, and individual assignments in the form of Ms Files. Word, and using the WhatsApp application application. The average value of the learning motivation level of class X students of SMA Negeri 1 Lape before belonging to the sufficient category, with an average value of students' learning motivation level of 2.9 and 2.04. Meanwhile, the average value of students' learning motivation after using the Android application is classified as very good, with an average value of 4.3 and 3.32. So it can be concluded that there is an increase in the motivation to learn English through the use of the Android application for students at SMA Negeri 1 Lape after learning is carried out.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Tin Zaitun

Sekolah Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Inovasi, Universitas Teknologi Sumbawa

tinzaitun33@guru.sma.belajar.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan sangat bermanfaat dalam segala bentuk peradaban dan kegiatan manusia. Karena dengan pendidikan akan tercipta manusia yang berbudi pekerti, memiliki keterampilan dan juga rasa tanggungjawab terhadap lingkungan sekitarnya termasuk terhadap Bangsa dan Negara. Seperti tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1 ayat 1 menjelaskan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. (Umbara, 2003)

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi internasional. Sehingga, sudah selayaknya mata pelajaran bahasa Inggris tersebut dapat dikuasai dengan baik oleh siswa.

Namun pada kenyataannya, penguasaan bahasa Inggris pada siswa-siswi di sekolah masih tergolong rendah. Sebagai contoh siswa di SMA Negeri 1 Lape. Berdasarkan pengalaman peneliti dalam mengajarkan materi bahasa Inggris ditemukan bahwa penguasaan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris sangat rendah. Rendahnya penguasaan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa rendahnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bahasa Inggris bermula pada rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya antusias siswa dalam menerima pelajaran.

Dengan kenyataan semacam ini, perlu adanya perubahan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang bisa dilaksanakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal ini perlu dilakukan, sebab proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, dan berlangsung dalam satu sistem.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris adalah aplikasi *android*. *Software android* pada saat ini merupakan media yang sangat familiar di kalangan pemakai *handphone* atau *tablet* yang berbasis android, tidak terkecuali bagi anak usia sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape? (2) Bagaimana motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *android*? dan (3) Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape setelah diterapkannya pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *android*?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape (2) menganalisis motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *android* dan (3) menganalisis peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape setelah diterapkannya pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *android*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini: (1) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis android mobile yang didalamnya berisi Materi Ilmu Tajwid, Makhorijul huruf, dan Kuis berisi soal-soal materi tajwid tersebut. (Permatasari & Falah, 2015), (2) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media E-Mobile berbasis aplikasi android untuk siswa kelas X multimedia mata pelajaran pemrograman web tentang materi PHP,

MySQL dan Dreamweaver. Hasil analisis data diperoleh dari tahap uji coba Aplikasi android secara umum sangat baik. Dari hasil angket ahli materi 1 & 2 (89,25%), ahli media 1&2 (84,5%), dan ahli pembelajaran 1&2 (91,5) dapat disimpulkan bahwa aplikasi web program ini memiliki nilai sangat baik. (Kurniawati, 2015), (3) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Sosiologi. Media pembelajaran berbasis android layak digunakan hal ini sesuai dengan hasil uji ahli media 80,45 (baik), uji ahli desain 81,90(baik), uji ahli materi 88,41 (baik) selanjutnya uji skala perorangan 91,25 (praktis), uji skalakecil 86,35 (praktis) dan uji produk lapangan 80,43 (praktis). (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020), (4) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan I-Spring dan APK Builder untuk pembelajaran matematika kelas X pada materi proyeksi vektor. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan menurut: 1) ahli media sudah mencapai 94,44% (sangat layak); 2) ahli materi dan pembelajaran sudah mencapai 95% (sangat layak); 3) siswa sebagai pengguna sudah mencapai 94,42% (sangat layak). (Handayani & Rahayu, 2020), (5) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi diberi nama "Monera" yang berekstensi .apk (dot apk). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan media pembelajaran monera berbasis Android dari ahli media sebesar 93,92% dengan kategori Sangat Baik dan penilaian ahli materi sebesar 97% dengan kategori Sangat Baik. Uji coba pada siswa di sekolah SMAN 5 Bekasi didapatkan hasil kualitas media pembelajaran dengan 91,40% dengan kategori Sangat Baik. (Amirullah & Susilo, 2018), (6) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 85,25% dengan kategori valid. (Astuti et al., 2017), (7) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran game edukatif "Asah Akuntansi" berbasis android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,87 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 2) Ahli Media diperoleh ratarata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 4) Penilaian siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri diperoleh skor 4,19 yang termasuk dalam kategori Layak. (Rahmawan Putra & Adhi Nugroho Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), (8) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android dengan software Construct 2 pada materi bilangan untuk siswa SMP kelas VII, VIII, dan IX. Kualitas produk mendapat nilai oleh para ahli materi berupa persentase yaitu sebesar 85,3%, ahli media 80%, dan ahli desain pengembangan 93% sehingga dapat dikategorikan sangat baik dan telah memenuhi kualifikasi valid. (Komariah et al., 2018), (9) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran kimia berbasis Android dengan menggunakan program komputer Adobe Flash Professional CS 6. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa file dalam format android package (apk). Jika file ini dibuka pada perangkat Android, maka aplikasi media pembelajaran akan otomatis terinstal pada perangkat tersebut. (Yektyastuti & Ikhsan, 2016), (10) Penelitian ini menghasilkan sebuah desain sistem guna pengembangan aplikasi media pembelajaran conversation pada homey english berbasis mobile. Desain yang dihasilkan berupa model proses bisnis, usecase diagram, activity diagram, class diagram dan desain interface yang dibutuhkan. Kontribusi dalam penelitian ini adalah membuat media pembelajaran daring berbasis aplikasi mobile yang dapat membantu proses pembelajaran tanpa melalui tatap muka. Aplikasi ini dibangun pada platform android dengan pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), sistem yang telah dibangun kemudian diuji menggunakan ISO 9126 dengan memperoleh hasil: pada aspek fungsi (admin) 92,7%, aspek fungsi (siswa) 93,95% dan pada aspek kegunaan (admin) 96,25%, aspek kegunaan (siswa) 93,85%. (Ahdan et al., 2020)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Lape Kecamatan Lape Kabupaten Sumbawa, NTB. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. (Sugiyono, 2012) mendefinisikan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan Filsafat positivism memandang realitas, gelar atau fenomena dapat diklasifikasikan, relative tetap, konkrit, teramati, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat.

Pendapat di atas menekankan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ini, diharapkan dapat mengumpulkan dan mengolah data dalam bentuk angka, rumus dan table untuk mempermudah memahaminya. Maka, desain penelitian ini menggunakan pendekatan *one group experiment*.

Bungin (2011:109) menyatakan bahwa kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Lebih lanjut Burhan Bungin menjelaskan bahwa populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMA Negeri 1 Lape tahun pelajaran 2022/2023 yang semuanya berjumlah 831 siswa, terdiri dari 380 siswa laki-laki dan 451 siswa perempuan.

Menurut Sugiyono (2020:146) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020:152). Jadi pada penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas X IPS3 sebanyak 36 siswa yang terdiri atas 18 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Teknik analisis terhadap data hasil angket motivasi belajar menggunakan skala sikap (*Attitude scale*). Bentuk dari skala sikap dalam pertemuan ini menggunakan skala *likert*. (Widoyoko, 2014) Penentuan jarak interval (J_i) diperoleh dengan rumus :

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Di mana: t = skor tertinggi ideal dalam skala
 r = skor terendah ideal dalam skala
 J_k = Jumlah kelas interval.

Teknik analisis data hasil lembar observasi motivasi belajar siswa menggunakan teknik skala lajuan (*Rating Scale*). *Rating Scale* merupakan instrumen pengukuran non tes yang menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi yang menyatakan posisi tertentu dalam hubungannya dengan yang lain (Widoyoko, 2014)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Sebagai langkah awal, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar penggunaan aplikasi android pada siswa kelas X IPS 3. Guru melakukan observasi secara langsung terhadap kelas

tersebut dengan menggunakan instrumen lembar angket dan observasi tentang motivasi belajar. Berikut ulasan mengenai hasil temuan dalam penelitian ini.

Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape

1. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk berdo'a bersama setelah memastikan keadaan kelas sudah rapi.
2. Guru melakukan apersepsi.
3. Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan salah satu aplikasi berbasis android untuk mempercepat pelaksanaan pembelajaran dan memaksimalkan hasil belajar siswa. Aplikasi android yang dimaksud adalah aplikasi whatshApp.
4. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen agar kegiatan belajar kelompok dapat berjalan dengan baik.
5. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk mempersiapkan perlengkapan diskusi kelompok yang telah disiapkan sebelumnya, yaitu HP dan Laptop.
6. Guru mengirimkan tugas yang kepada masing-masing kelompok. Adapun *file* yang dikirim tersebut berupa *file ms word* yang dikirim melalui aplikasi *whatsApp*.
7. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk mendiskusikan tugas kelompoknya masing-masing selama 15 menit.
8. Guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan meminta kepada perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas kemudian meminta kepada kelompok yang lain untuk menanggapi.
9. Guru membimbing semua kelompok untuk merumuskan kesimpulan.
10. Sebagai penguatan terhadap materi yang dipelajari, guru mengirim file individu dalam bentuk *ms word* ke masing-masing handphone/laptop siswa melalui aplikasi *whatsApp* dan meminta kepada semua siswa untuk mengerjakan tugas tersebut selama 5 menit.
11. Guru memberikan program tindak lanjut dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilakukan, peneliti membagikan angket motivasi belajar kepada semua siswa untuk diisi sesuai dengan pendapatnya masing-masing.

Adapun ringkasan hasil dari angket motivasi belajar siswa tersebut dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel .Rekapitulasi Data Hasil Angket Tentang Motivasi Belajar Sebelum Menerapkan Aplikasi Android

NO	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Sangat Baik		
2	Baik		
3	Cukup	36	100.0
4	Tidak Baik		
5	Sangat Tidak Baik		

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rekapitulasi data hasil angket tentang motivasi belajar sebelum menerapkan aplikasi android yang mempunyai tingkat motivasi dengan kriteria **cukup** sebanyak 36 siswa atau sebesar 100.0 % dari seluruh 36 siswa yang ada di kelas tersebut.

Tabel. Rekapitulasi Ringkasan Data Hasil Observasi Tentang Motivasi Belajar Sebelum Menerapkan Aplikasi Android

NO	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Sangat Baik		
2	Baik		

3	Cukup	36	100.0
4	Tidak Baik		
5	Sangat Tidak Baik		

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rekapitulasi ringkasan data hasil observasi tentang motivasi belajar setelah menerapkan aplikasi android dengan kriteria **Cukup** sebanyak 36 siswa atau sebesar 100.0 % dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut.

Tabel. Rekapitulasi Ringkasan Data Hasil Angket Tentang Motivasi Belajar Setelah Menerapkan Aplikasi Android

NO	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Sangat Baik	27	75.0
2	Baik	9	25.0
3	Cukup baik		
4	Tidak Baik		
5	Sangat Tidak Baik		

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rekapitulasi ringkasan data hasil angket tentang motivasi belajar setelah menerapkan aplikasi android dengan kriteria **Sangat Baik** sebanyak 27 siswa atau sebesar 75.0% dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut. Sedangkan sebanyak 9 siswa atau 25.0 % dari 36 siswa masuk dalam kriteria **Baik**.

Tabel . Rekapitulasi Ringkasan Data Hasil Observasi Tentang Motivasi Belajar Setelah Menerapkan Aplikasi Android

NO	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Sangat Baik	28	77.8
2	Baik	8	22.2
3	Cukup		
4	Tidak Baik		
5	Sangat Tidak Baik		

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rekapitulasi ringkasan data hasil observasi tentang motivasi belajar setelah menerapkan aplikasi android dengan kriteria **Sangat Baik** sebanyak 28 siswa atau sebesar 77.8 % dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut. Sedangkan, kriteria **Baik** sebanyak 8 siswa atau sebesar 22.2 % dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut.

4.2.Pembahasan

Hasil data angket dan observasi sebelum tindakan pembelajaran menggunakan media aplikasi android menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar kelas X IPS 3 tidak berbeda jauh sebagaimana termuat dalam tabel di bawah ini.

Tabel

Perbandingan Rata-Rata Tingkat Motivasi Belajar Pada Data Angket dan Observasi	Instrumen Motivasi	Rata-rata
1	Hasil Angket Motivasi Belajar	2,9
2	Hasil Observasi Motivasi Belajar	2.04
Selisi perbedaan		0,86

Tabel di atas memberikan gambaran bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar kelas X IPS 3 pada hasil analisis angket motivasi belajar adalah sebesar 2,9 dan hasil observasi motivasi belajar sebesar 2.04, hal ini menunjukkan bahwa perbedaan tingkat motivasi di instrumen tersebut sangat tipis, yaitu sebesar 0,86.

Tabel .Perbandingan Hasil Akhir Angket dan Observasi Motivasi Pembelajaran
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	SD
Hasil observasi tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 Sebelum Menggunakan Aplikasi Android	36	1.72	2.50	.26005
Hasil Angket tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 Sebelum Menggunakan Aplikasi Android	36	2.60	3.10	.16213

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil perbandingan hasil nilai akhir angket dan observasi motivasi pembelajaran ditemukan bahwa nilai angket tentang motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 sebelum menggunakan aplikasi android yaitu nilai terendah 1.72 dan nilai tertinggi 2.50 dan standar deviasinya .26005. Sedangkan, nilai observasi tentang motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 sebelum menggunakan aplikasi android yaitu nilai terendah 2.60 dan nilai tertinggi 3.10, dan standar deviasinya .16213.

Tabel . Perbandingan Rata-Rata Tingkat Motivasi Belajar
Pada Data Angket dan Observasi

No	Instrumen Motivasi	Rata-rata
1	Hasi Angket Motivasi Belajar	4,3
2	Hasil Observasi Motivasi Belajar	3.32
Selisi perbedaan		0,098

Tabel di atas memberikan gambaran bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar kelas X IPS 3 pada hasil analisis angket motivasi belajar adalah sebesar 4,3 dan hasil observasi motivasi belajar sebesar 3.32, hal ini menunjukkan bahwa perbedaan tingkat motivasi di dua instrument tersebut sangat tipis, yaitu sebesar 0,098.

Tabel. Perbandingan Hasil Akhir Angket dan Instrumen Motivasi Pembelajaran
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	S.D
Hasil observasi tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 Setelah Menggunakan Aplikasi Android	36	2.51	4.00	.38778
Hasil Angket tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 Setelah Menggunakan Aplikasi Android	36	3.40	5.00	.38034

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil perbandingan hasil nilai akhir angket dan observasi motivasi pembelajaran ditemukan bahwa nilai angket tentang motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 setelah menggunakan aplikasi android yaitu nilai terendah 2.51 dan nilai tertinggi 4.00 dan standar deviasinya .38778. Sedangkan, nilai angket tentang motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 setelah menggunakan aplikasi android yaitu nilai terendah 3.40 dan nilai tertinggi 5.00, dan standar deviasinya .38034.

5. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan deskripsi data yang telah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran aplikasi android model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu guru mendesain materi pembelajaran yang

- meliputi ringkasan materi, tugas kelompok, dan tugas individu ke dalam bentuk *File Ms. Word*. Selanjutnya, guru membentuk 6 kelompok diskusi yang beranggotakan 6 orang. Kemudian, guru mengirim file tugas kepada masing-masing kelompok melalui aplikasi *whatshApp*.
2. Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape tergolong kategori cukup, hal ini dibuktikan dengan hasil angket dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum tindakan pemberlakuan pembelajaran menggunakan media aplikasi *android*. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 sebesar 2,9 dan 2.04.
 3. Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa siswa kelas X SMA Negeri 1 Lape tergolong kategori sangat baik, hal ini dibuktikan dengan hasil angket dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti setelah tindakan pemberlakuan pembelajaran menggunakan media aplikasi *android*. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 sebesar 4,3 dan 3.32.

SARAN

1. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam media aplikasi android, bukan saja menggunakan aplikasi *whatshApp*, tetapi mampu menggunakan aplikasi lainnya dalam pembelajaran mata pelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Guru diharapkan dapat menggunakan model analisis lainnya, seperti uji f untuk melihat pengaruh setiap variable terhadap motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *android*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62.
- Bungin, P. D. H. M. B., & Sos, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*. Kencana.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43–52.
- Kurniawati, I. (2015). Pengembangan M-Learning Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Pemrograman Web Untuk Siswa Kelas X Multimedia Di Smk Negeri 8 Surabaya. *Jurnal UNESA*, 4(2), 24–34.
- Permatasari, D., & Falah, A. (2015). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Ar-Rahman Bandung). *JATI-Jurnal Teknologi Dan Informasi UNIKOM*, 1(7).
- Rahmawan Putra, D., & Adhi Nugroho Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, M. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Developing Android Based Educational Game As A Means Of Accounting Learning On Service Company Adjusting Journal Material Oleh. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 25–34.

Sugiyono, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Umbara, C. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung.

Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1(2), 8.

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic erformance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.