

Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Penggunaan Pembelajaran berbasis Mobile SI-BAJAKAH

Social Medias Influences on the Use of SI-BAJAKAH Mobile-Based Learning

Ika Safitri Windiarti¹, Miftahurrizqi², Agung Prabowo³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

³STMIK Palangka Raya, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 12 Januari 2022

Direvisi, 22 Februari 2022

Disetujui, 07 Maret 2022

Kata Kunci:

Aplikasi *Mobile*
Interaksi Manusia Komputer
Pembelajaran berbasis *mobile*
Sekolah Menengah
SI-BAJAKAH

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi bagaimana faktor usia dan gender serta kondisi lingkungan sosial kemasyarakatan akan mempengaruhi penggunaan pembelajaran berbasis teknologi yaitu pada aplikasi SI-BAJAKAH. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengedarkan kuisisioner kepada 414 siswa SMP, SMA, dan SMK. Adapun metode statistik yang dilakukan adalah Analisis *Varians* (ANOVA) dan Uji-t sample independen. Metode pertama untuk membandingkan 3 variabel yang berbeda dalam penelitian ini, sedangkan metode kedua ini sangat penting untuk mengetahui apakah ada signifikansi statistik antara dua kelompok yang saling tidak terkait, dalam hal ini laki-laki dan perempuan adalah dua variabel independen. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya perbedaan usia dan gender dan faktor lingkungan sosial dari para siswa tersebut yang menghasilkan persepsi positif dalam implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi SI-BAJAKAH ini. Rekomendasi untuk penelitian yang akan datang adalah penelitian tentang metode peningkatan kualitas implementasi aplikasi SI-BAJAKAH agar lebih baik lagi.

ABSTRACT

The purpose of this research is to explore how age, gender and social factors will influence the use of technology based learning namely The SI-BAJAKAH application. This research was conducted by distributing questionnaires to 414 students of SMP, SMA, and SMK. The statistical methods used are Analysis of Variance (ANOVA) and independent sample t-test. The first method is to make comparison among 3 variables in this research, and the second method is very important to find out whether there is statistical significance between two unrelated groups, in this case men and women are two independent variables. The results obtained from this study are the differences in age, gender and social environmental factors of the students cause a positive perception in the implementation of learning using the SI-BAJAKAH application. Future recommendation will be a research about methods in increasing quality of the implementation of the SI-BAJAKAH application to be better.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Ika Safitri Windiart,
Program Studi Ilmu Komputer,
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia
Email: ika.windiarti@umpr.ac.id

1. PENDAHULUAN

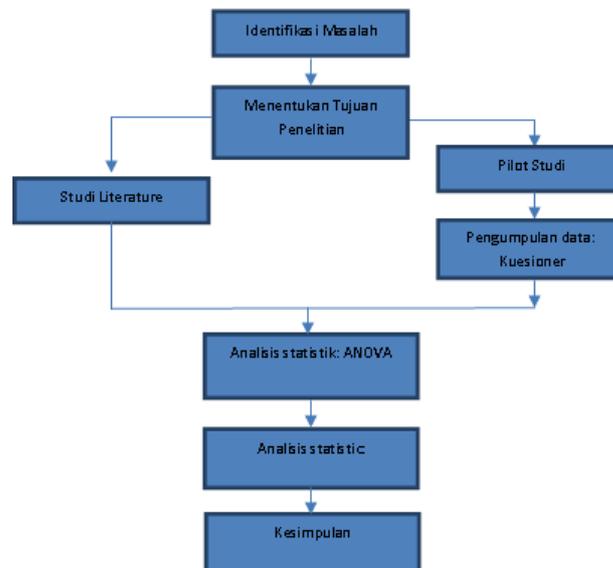
Adanya pandemik di dunia yang terjadi karena munculnya virus COVID-19 dengan berbagai variannya, telah mengubah paradigma baru di dunia pendidikan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu sektor yang paling terdampak dengan situasi pandemi ini. Di dunia pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan secara langsung atau pembelajaran tatap muka karena dikhawatirkan memicu penyebaran virus COVID-19 tersebut. Terdapat 68 juta peserta didik yang terkena dampak pandemi yang terpaksa tidak dapat hadir di sekolah untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Dunia pada umumnya dan Indonesia pada khususnya terdorong secara masif untuk memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Semua pihak, baik pemerintah melalui kementerian, pelaku usaha dan perusahaan multinasional, orang tua, bahkan siswa itu sendiri berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penyesuaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan teknologi. Teknologi yang paling menonjol untuk dimanfaatkan adalah teknologi *mobile*/seluler. Berkaitan dengan teknologi, peran pemerintah Indonesia adalah mengeluarkan kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Kebijakan tentang pemanfaatan teknologi inilah yang kemudian diteruskan kepada pemerintah daerah baik provinsi maupun kabupaten/kota secara nasional. Pemerintah secara resmi menerbitkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar. Pembelajaran berbasis teknologi ini pun diperkuat dengan adanya inovasi dari pihak swasta yang mengembangkan aplikasi seperti Ruang Guru, Zenius, Kelasku, dan lain-lain. Selain itu, Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah melalui Dinas Pendidikan Provinsi bekerja sama dengan salah satu provider telepon selular mengembangkan sebuah aplikasi berupa Learning Management Sistem (LMS) yang diperuntukkan untuk pembelajaran siswa SMP, SMA dan SMK dengan nama SI-BAJAKAH. SI-BAJAKAH adalah kependekan dari Sistem Belajar Jarak Jauh Kalimantan Tengah Berkah.

Studi menunjukkan bahwa banyak hal positif yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis teknologi, misalnya dalam hal meningkatkan kecerdasan siswa, meningkatkan kinerja pembelajaran, serta menstimulasi munculnya ide-ide kreatif [1, 2]. Manfaat utama dari pembelajaran berbasis teknologi antara lain mengembangkan motivasi peserta didik, meningkatkan kinerja pembelajaran siswa, memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda [3–5]. Interaksi manusia-komputer fokus pada bagaimana manusia mendekati dan melakukan hubungan mereka dengan computer, sedangkan interaksi manusia-komputer berbasis *mobile* adalah mengenai hubungan manusia dengan sistem dan teknologi *mobile* [6–8]. Penggunaan teknologi *mobile*, dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor lingkungan sosial yang mempengaruhi juga tentang bagaimana sistem, layanan dan aplikasi tersebut diterapkan [9]. Beberapa karakteristik dari pengguna pembelajaran berbasis teknologi meliputi usia, jenis kelamin, karakter/ *personality*, pilihan gaya belajar, dan juga pengalaman dalam menjalani pendidikan dan kegiatan sosial berbasis teknologi [10, 11]. Pengembang sistem atau aplikasi pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi sudah semestinya mempertimbangkan berbagai konteks lingkungan sosial dan perbedaan *gender* [9, 12, 13].

Terdapat dua faktor yang menjadi prioritas utama dalam mempengaruhi penggunaan perangkat teknologi adalah persoalan *gender* dan lingkungan sosial [12, 14, 15]. Beberapa penelitian menghasilkan temuan berupa keterkaitan antara usia dan *gender* yang berhubungan dengan kebiasaan seseorang dalam memanfaatkan teknologi [9]. Penelitian terkait faktor-faktor tersebut akan menghasilkan rancangan program dan skema yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik para siswa dengan memaksimalkan pembelajaran berbasis teknologi [16–18]. Selain itu, hasil-hasil penelitian tersebut juga berguna untuk para guru dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi [19–21]. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana faktor usia dan *gender* serta kondisi lingkungan sosial kemasyarakatan akan mempengaruhi penggunaan pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, Apakah faktor *gender* dan usia serta lingkungan dan penggunaan media sosial merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran berbasis teknologi SI-BAJAKAH.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan cara mengedarkan kuesioner untuk mengetahui respon siswa sebagai sampel penelitian terhadap topik yang sedang diteliti. Kemudian akan dilakukan analisis secara statistik yaitu Analisis Varians (ANOVA) untuk menemukan bahwa adanya faktor keterkaitan usia, *gender* dan kondisi lingkungan sosial terhadap proses pemanfaatan SI-BAJAKAH sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi. Metode *one-way* ANOVA digunakan untuk menentukan apakah terdapat signifikansi perbedaan antara variable independent yaitu usia dan *gender* serta lingkungan sosial. Tahapan penelitian digambarkan pada Gambar 1 yaitu Alur Penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Instrumen Penelitian

Kuesioner disusun dengan pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian dan disajikan secara *online* menggunakan bantuan Googleform. Kuesioner ini terdiri atas tiga bagian seperti tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Struktur Kuesioner

Pada bagian 1, ditanyakan pertanyaan mendasar yaitu rentang usia siswa dan *gender* mereka. Pada bagian 2, terdapat pertanyaan tentang pilihan para siswa dalam menggunakan media sosial yaitu Tiktok, Instagram, Facebook, Twitter. Bagian ini dinilai dengan empat skala yaitu:

- 4: Selalu
- 3: Kadang-kadang
- 2: Jarang sekali
- 1: Tidak menggunakan

Pada bagian 3. Terdapat tujuh pertanyaan yang mengarah kepada pengetahuan, pengalaman dan potensi siswa dalam penggunaan teknologi *mobile* dan penggunaan media sosial. Bagian ini menggunakan penilaian dengan skala *Likert* lima poin :

- 1. Sangat Tidak Setuju
- 2. Tidak Setuju
- 3. Netral
- 4. Setuju
- 5. Sangat Setuju

Pada bagian 3 ini terdapat 7 pertanyaan dengan uraian sebagai berikut. Pertanyaan 1, 2, 3 menanyakan pendapat siswa tentang pembelajaran berbasis teknologi *mobile*. Pertanyaan 4, 5 menggali perspektif tentang fleksibilitas penggunaan media sosial. Pertanyaan 6, 7 mengeksplorasi dan menguji faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan SI-BAJAKAH.

2.2. Pilot Study

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan pilot studi untuk validasi kuesioner apakah pertanyaan yang diajukan sudah sesuai dengan hasil yang diperlukan. Pilot studi ini dilakukan kepada 20 orang siswa dan menghasilkan beberapa pertanyaan yang sulit untuk dimengerti oleh para siswa. Sehingga setelah dilakukan pilot studi perlu diadakan revisi terhadap beberapa pertanyaan supaya sesuai dengan luaran yang diperlukan. Setelah pertanyaan kuesioner ini sudah ditetapkan maka dengan bantuan software SPSS, memproses perhitungan reliabilitas kuesioner dengan menghitung *cronbach Alpha* dan diperoleh skor 0,94. Dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa kuesioner sudah divalidasi dan dapat digunakan untuk penelitian utama.

2.3. Metode Statistik

Metode statistik yang digunakan adalah analisis varian (ANOVA) dan uji-t sampel independen. One-way ANOVA dilakukan untuk membandingkan variabel sejumlah 3 atau lebih variabel. Adanya kategorisasi rentang usia menjadi 3 kelompok maka ini membentuk variabel independen. Sedangkan Uji-t sampel independen untuk menguji signifikansi statistik antara dua kelompok *gender*, laki-laki dan perempuan sebagai variabel independen.

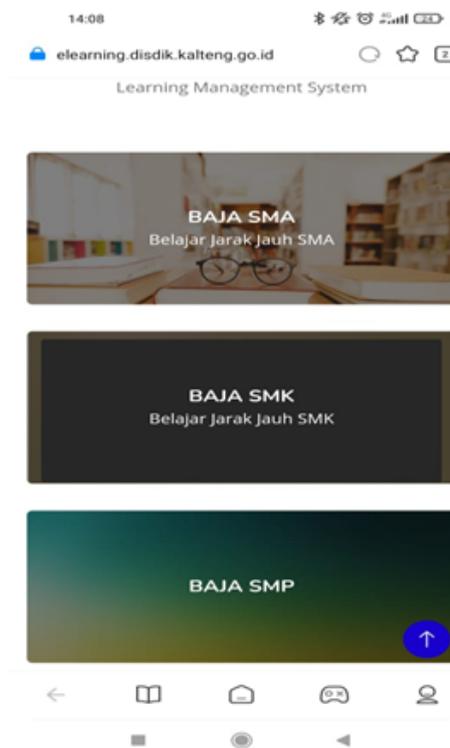
Data tersebut adalah berbentuk data parametrik, maka metode statistik yang dipilih adalah Anova dan Uji-t dikarenakan adanya skala interval. Tingkat signifikansi 0,05 ditetapkan untuk semua kasus, untuk memastikan bahwa dalam penilaian variabel tidak ada subjektivitas yang terjadi.

2.4. Sampel Penelitian

Mengingat bahwa aplikasi SI-BAJAKAH digunakan di SMP, SMA dan SMK di Provinsi Kalimantan Tengah maka sampel penelitian adalah siswa-siswi dari berbagai SMP, SMA dan SMK di seluruh Provinsi Kalimantan Tengah dengan jumlah total sampel adalah 414 siswa dan siswi.

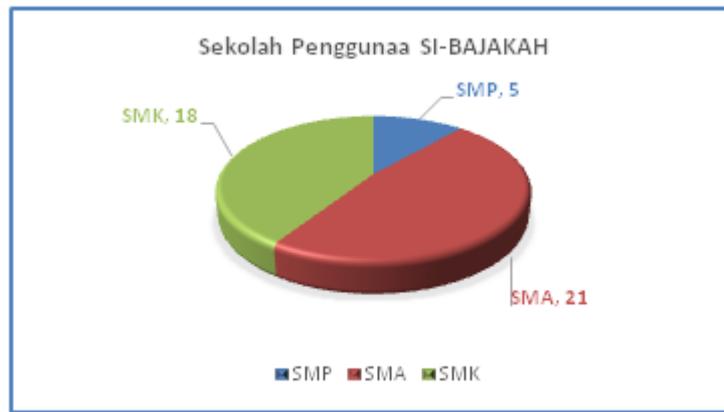
Kuesioner secara *online* disebar dengan memanfaatkan fasilitas Googleform dalam waktu satu bulan yaitu dari tanggal 28 September sampai 26 oktober 2021 hasil penelitian tersebut terhimpun di *database* penelitian. Dari 414 sampel responden yang ditargetkan terdapat 388 data responden yang dianggap valid untuk dilakukan analisis statistik. Sedangkan 42 lainnya tidak valid.

Aplikasi SI-BAJAKAH bisa diakses di <https://elearning.disdik.kalteng.go.id/> dengan 18.411 pengguna aktif tercatat pada tanggal 2 Oktober 2021, 1.122 Guru dan 12.897 siswa, SI-BAJAKAH sudah menjangkau sebagian besar sekolah di kabupaten dan kota di Provinsi Kalimantan Tengah. Tampilan SI-BAJAKAH seperti terdapat di Gambar 3.



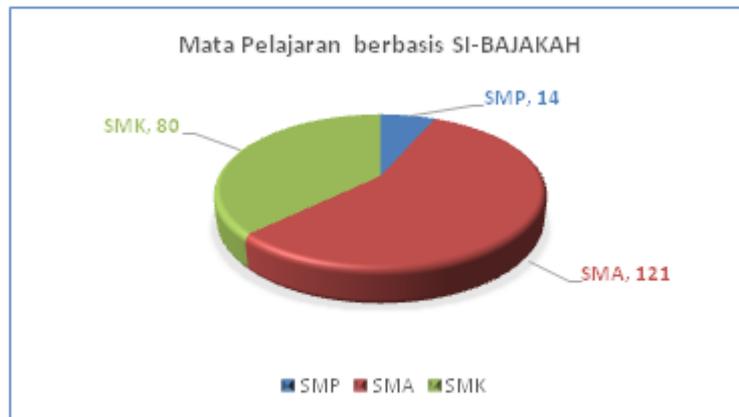
Gambar 3. Tampilan SI-BAJAKAH

Saat ini tercatat 5 SMP, 21 SMA dan 18 SMK Negeri dan swasta memanfaatkan sistem ini, secara statistik terlihat pada Gambar 4.



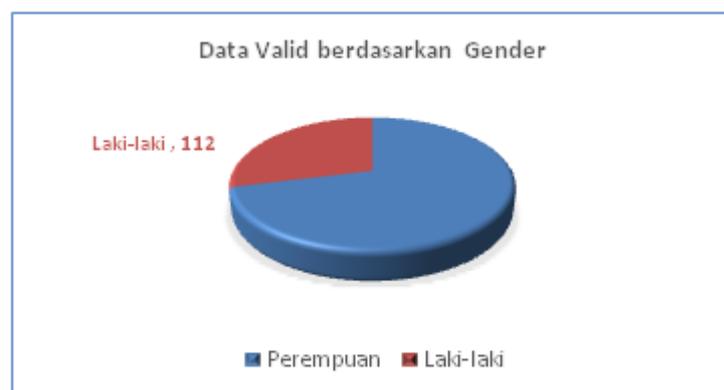
Gambar 4. Sekolah Pengguna Aplikasi SI-BAJAKAH

Kebijakan dari Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah sendiri adalah memfasilitasi sistem dan pelatihan SDM pengguna dalam hal ini Guru dan Siswa untuk menggunakan sistem ini. Pelatihan dan pendampingan terus dilakukan demi mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi ini. Data sampai dengan tanggal 2 Oktober 2021, sejumlah 215 mata pelajaran telah dikembangkan oleh guru-guru dan digunakan oleh siswa. Dengan distribusi seperti pada gambar 5.



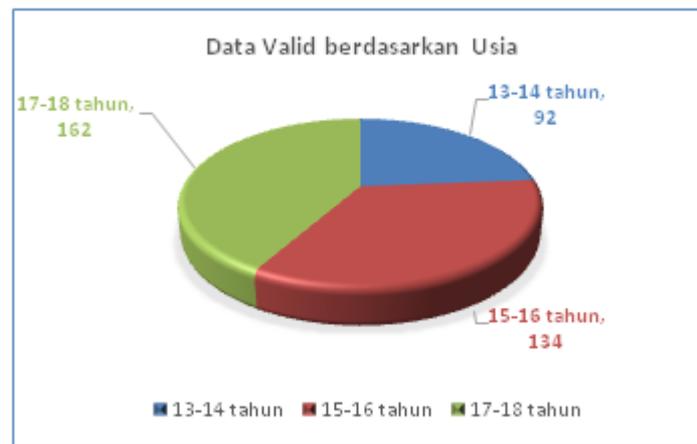
Gambar 5. Mata Pelajaran berbasis Aplikasi SI-BAJAKAH

Gambar 6 adalah grafik yang menunjukkan jumlah responden yang telah divalidasi sesuai kategorisasi *gender*. Terdapat 112 siswa berjenis kelamin Laki-laki dan 276 siswi berjenis kelamin Perempuan.



Gambar 6. Data Valid berdasarkan Gender

Gambar 7 adalah data yang telah divalidasi dan dikategorikan berdasarkan usia, dimana ada 3 kelompok usia yaitu 13-14 tahun, 15-16 tahun, 17-18 tahun.



Gambar 7. Data Valid berdasarkan Gender

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Data Demografi Responden

Bagian 1 dari kuesioner adalah meminta para responden untuk mengisi data diri berupa *gender* dan rentang usia. Terdapat dua *variable gender* yaitu Laki-laki dan Perempuan serta 3 variabel kategorisasi kelompok usia yaitu 13-14 tahun, 15-16 tahun, 17-18 tahun. Tabel 1 dibawah ini adalah data yang diperoleh dari penelitian berdasarkan *gender* dan usia responden.

Tabel 1. Responden berdasarkan Gender dan Usia

GENDER	USIA		
	13-14 tahun	15-16 tahun	17-18 tahun
Laki-laki	29	58	25
Perempuan	63	76	137
Total	92	134	162

3.2. Frekuensi penggunaan media sosial oleh siswa

Frekuensi penggunaan media sosial oleh para siswa dieksplorasi pada bagian 2 dari kuesioner. Media sosial yang ditanyakan adalah media sosial yang paling populer di kalangan siswa di Provinsi Kalimantan Tengah yaitu Instagram, Facebook, Tiktok dan Twitter.

Tabel 2. Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Perbedaan Gender

MEDIA SOSIAL	GENDER	SELALU	KADANG-KADANG	SANGAT JARANG	TIDAK MENGGUNAKAN	RATA-RATA	STANDAR DEVIASI	NILAI SIGNIFIKANSI
Tiktok	L	29	33	23	27	2,57	1,168	0,112
	P	83	64	53	76	2,55	1,241	
Instagram	L	58	27	18	9	3,196	0,569	0,001
	P	154	77	34	11	3,355	0,659	
Facebook	L	14	25	33	40	2,116	1,286	0,01
	P	78	94	60	44	2,746	1,022	
Twitter	L	30	50	23	9	2,544	1,205	0,123
	P	32	45	98	101	2,029	1,306	

Dalam analisa yang telah dilakukan tercatat pada Tabel 2 untuk eksplorasi terkait gender yang dihubungkan dengan frekuensi penggunaan media sosial pada siswa SMP, SMA dan SMK. Dengan menerapkan uji-t pada pengaruh *Gender* terhadap frekuensi penggunaan media sosial, Tabel 2 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan yang dapat dideteksi dalam penggunaan Tiktok ($p=0,112$) dan Twitter ($p=0,123$). Untuk pengguna Instagram ($p=0,001$) dan Facebook ($p=0,01$) menunjukkan bahwa pengguna laki-laki dan perempuan.

Kemudian dari nilai rata-ratanya, bahwa para siswa (Laki-laki) lebih cenderung menggunakan Tiktok dan Twitter. Sedangkan para siswi (Perempuan) lebih cenderung menggunakan Instagram dan Facebook).

Dengan menggunakan *one-way ANOVA* memungkinkan untuk menganalisa hubungan antara frekuensi penggunaan aplikasi media sosial dengan tiga kelompok usia siswa-siswa SMP, SMA, dan SMK seperti pada Tabel 3. Dari hasil tersebut ditemukan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada pengguna Tiktok ($p=0,218$), Instagram ($p=0,124$), dan Facebook ($p=0,422$).

Sedangkan untuk Twitter, terdapat perbedaan yang cukup signifikan yaitu $p=0,017$. Pengguna dengan rentang usia termuda (13-14 tahun) memiliki kecenderungan menggunakan Tiktok apabila dilihat dari nilai rata-rata. Sedangkan pengguna dengan rentang

usia yang lebih tua (17-18 tahun) lebih cenderung menggunakan aplikasi yang lain yaitu Instagram, Facebook, dan Twitter.

Tabel 3. Frekuensi Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Perbedaan Usia

MEDIA SOSIAL	USIA	SELALU	KADANG-KADANG	SANGAT JARANG	TIDAK MENGGUNAKAN	RATA-RATA	STANDAR DEVIASI	NILAI SIGNIFIKANSI
Tiktok	13-14	65	9	11	7	3,434	0,518	0,218
	15-16	78	34	15	7	3,365	0,682	
	17-18	36	78	26	22	2,79	0,844	
Instagram	13-14	34	22	25	11	2,858	0,996	0,124
	15-16	83	22	18	11	3,320	0,779	
	17-18	91	52	14	5	3,413	0,596	
Facebook	13-14	28	16	12	36	2,391	1,421	0,422
	15-16	65	31	14	24	3,022	1,031	
	17-18	92	33	21	16	3,24	0,836	
Twitter	13-14	11	12	16	53	1,793	1,539	0,017
	15-16	13	21	48	52	2,029	1,305	
	17-18	23	43	29	67	2,135	1,345	

3.3. 3.3 Persepsi dan Pengalaman dalam Lingkungan Sosial dalam menggunakan SI-BAJAKAH

Pada bagian akhir dari kuesioner, terdapat 7 (tujuh) pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengeksplorasi Persepsi dan pengalaman para siswa terutama dalam lingkungan sosial mereka dalam penggunaan media sosial dan juga aplikasi SI-BAJAKAH.

Tabel 4 menunjukkan pertanyaan yang diajukan kepada para siswa untuk memperoleh gambaran yang dimaksud.

Tabel 4. Pertanyaan Kuesioner

PERTANYAAN	
Q1	Saya merasa menggunakan SI-BAJAKAH itu sangat menyenangkan
Q2	Saya merasa lebih termotivasi ketika belajar dengan menggunakan SI-BAJAKAH
Q3	Saya bisa lebih mudah berinteraksi dengan guru saya dengan SI-BAJAKAH
Q4	Prestasi akademik saya lebih meningkat karena adanya media social
Q5	Saya bisa lebih mudah berinteraksi dengan guru saya dengan media social
Q6	Lingkungan sosial saya mendukung penggunaan SI-BAJAKAH
Q7	Saya tetap bisa berinteraksi dengan teman-teman sekolah meskipun belajar dengan menggunakan SI-BAJAKAH

Tabel 5 adalah persepsi dan pengalaman para siswa berdasarkan *gender*. Dengan menggunakan uji-t, diperoleh hasil bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai persepsi dan pengalaman para siswa mengenai penggunaan media social dan Aplikasi pembelajaran SI-BAJAKAH dengan berdasarkan *gender* mereka. Dari hasil nilai signifikansi, tidak terbaca bahwa laki-laki atau perempuan lebih dominan dalam memandang potensi pemanfaatan media sosial dan SI-BAJAKAH.

Pada pertanyaan pertama, laki-laki (3,401) maupun perempuan (3,568) memiliki nilai rata-rata yang sedikit berbeda dalam menanggapi bahwa memang penggunaan SI-BAJAKAH cukup menyenangkan untuk mereka. Sedangkan untuk pertanyaan kedua, mereka menganggap bahwa mereka lebih termotivasi saat belajar menggunakan SI-BAJAKAH, dan rata-ratanya seimbang antara laki-laki (3,928) dan perempuan (4,131). Begitu juga pada pertanyaan ketiga, saat ditanyakan apakah lebih mudah untuk berinteraksi dengan guru, maka kedua kelompok *gender* mempunyai nilai rata-rata yang sama (Laki-laki = 3,401, perempuan = 3,801).

Pada pertanyaan keempat, kedua kelompok *gender* memiliki rata-rata yang berbeda dalam menanggapi pertanyaan yaitu apakah mengalami peningkatan prestasi akademik karena adanya media sosial. Laki-laki dengan nilai rata-rata 4,044, nilai ini lebih tinggi dari perempuan dengan nilai rata-rata 3,356. Untuk pertanyaan kelima dan keenam, dimana mereka ditanya tentang dukungan lingkungan sosial dan interaksi dengan teman-teman, keduanya menunjukkan hasil yang seimbang.

Tabel 5. Persepsi dan Pengalaman menggunakan Media Sosial dan SI-BAJAKAH berdasarkan Gender

Pertanyaan	GENDER	SS	S	N	TS	STS	RATA-RATA	STANDAR DEVIASI	NILAI SIGNIFIKANSI
Q1	L	30	30	23	13	16	3,401	1,025	0,168
	P	83	64	76	33	20	3,568	1,022	
Q2	L	58	17	18	9	10	3,928	1,021	0,773
	P	154	67	13	21	21	4,131	0,913	
Q3	L	33	23	27	14	15	3,401	1,058	0,581
	P	89	109	33	24	21	3,801	0,917	
Q4	L	50	32	18	9	3	4,044	0,963	0,586
	P	87	45	98	21	25	3,356	0,997	
Q5	L	62	18	18	9	5	4,098	1,004	0,701
	P	108	87	35	23	23	3,847	0,951	
Q6	L	54	20	12	9	17	3,758	1,035	0,184
	P	98	98	45	13	22	3,858	0,869	
Q7	L	69	13	8	14	8	4,081	1,075	0,885
	P	168	45	26	18	19	4,177	0,927	

Kemudian Tabel 6 adalah tabel yang terakhir, yaitu analisa menggunakan *one-way* ANOVA pada pertanyaan 1-7 sesuai Tabel 4, juga tidak ditemukan perbedaan yang signifikan dalam persepsi dan pengalaman penggunaan media sosial dan aplikasi SI-BAJAKAH oleh para siswa.

Tabel 6. Persepsi dan Pengalaman menggunakan Media Sosial dan SI-BAJAKAH berdasarkan Gender

Pertanyaan	USIA	SS	S	N	TS	STS	RATA-RATA	STANDAR DEVIASI	NILAI SIGNIFIKANSI
Q1	13-14	30	20	14	9	18	3,384	1,081	0,144
	15-16	53	34	24	13	10	3,798	1,008	
	17-18	92	36	13	12	9	4,172	0,927	
Q2	13-14	38	17	18	9	10	3,695	1,052	0,071
	15-16	76	32	13	5	8	4,216	0,831	
	17-18	89	29	17	16	11	4,043	1,017	
Q3	13-14	33	23	17	9	10	3,652	1,019	0,062
	15-16	59	32	13	9	21	3,738	0,989	
	17-18	109	21	13	12	7	4,314	0,932	
Q4	13-14	40	22	18	9	3	3,945	1,021	0,184
	15-16	69	28	15	16	6	4,029	1,051	
	17-18	112	17	13	12	8	4,314	0,936	
Q5	13-14	42	18	18	9	5	3,902	1,038	0,404
	15-16	56	26	23	13	16	3,694	1,049	
	17-18	73	12	21	24	32	3,432	1,212	
Q6	13-14	34	20	12	9	17	3,489	1,078	0,327
	15-16	68	28	10	13	15	3,903	1,016	
	17-18	56	38	24	23	21	3,525	1,088	
Q7	13-14	49	13	8	14	8	3,881	1,135	0,144
	15-16	50	21	26	18	19	3,485	1,118	
	17-18	31	34	41	33	23	3,105	1,055	

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa usia tidak menjadi faktor yang signifikan dalam mengembangkan persepsi positif tentang penggunaan media sosial sesuai pilihan mereka dan adanya penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi SI-BAJAKAH.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan SI-BAJAKAH dipengaruhi oleh faktor-faktor terkait dengan usia, *gender*, lingkungan sosialnya. Selain itu, penggunaan media sosial dan aplikasi SI-BAJAKAH juga dipengaruhi oleh persepsi dan pengalaman mereka selama memanfaatkan kedua hal tersebut.

Dari hasil penelitian ini juga diperoleh kesimpulan bahwa mengenai pendekatan *gender* dan usia, adanya penggunaan media sosial dan SI-BAJAKAH dalam membantu proses pembelajaran memiliki potensi dan persepsi yang positif dari para siswa. Bahkan mereka memiliki anggapan bahwa media sosial dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Untuk pengembangan di masa yang akan datang, adalah penelitian terkait hal-hal yang dapat mendorong adanya peningkatan kualitas dalam pendekatan yang dilakukan untuk membantu terlaksananya implementasi aplikasi SI-BAJAKAH dengan semakin baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan STMIK Palangkaraya atas pendanaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] A. A. Ardiansyah and N. Nana, "Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, vol. 3, no. 1, pp. 47–56, 2020.
- [2] M. R. L. Alhafidz and A. Haryono, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 11, no. 2, pp. 118–124, 2018.
- [3] M. Japar, I. Irawaty, S. Syarifa, and D. N. Fadhillah, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PPKN SMP," *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 264–269, 2020.
- [4] H. S. Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana, 2017.
- [5] B. Setiaji and P. A. C. Dinata, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Menggunakan E-Learning dalam Situasi Pandemi Covid-19," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, vol. 6, no. 1, pp. 59–70, 2020.
- [6] D. E. Myori, K. Chaniago, R. Hidayat, F. Eliza, and R. Fadli, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android," *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, vol. 5, no. 2, pp. 102–109, 2019.
- [7] M. N. E. Ghiffary, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," 2018.
- [8] J. DALLE, A. A. Mutalib, N. Shaari, and S. N. A. Salam, "Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer," 2019.
- [9] F. T. S. Butarbutar and Y. Haryanto, "Kajian Signifikansi Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Learning pada Siswa SMK Global Informatika Tangerang," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2017.
- [10] N. A. Rahma and H. Pujiastuti, "Efektivitas Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Cilegon [The Effectiveness Of Mathematics Online Learning During The Covid-19 Pandemic In Cilegon City]," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [11] William Morton Wheeler, "My End Note Library," p. 7, 1891.
- [12] M. E. Y. Fitri and L. Chairoel, "Penggunaan Media Sosial Berdasarkan Gender Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Benefita*, vol. 4, no. 1, pp. 162–181, 2019.
- [13] M. E. Noor, W. Hardyanto, and H. Wibawanto, "Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek di SMA Negeri 1 Jepara," *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 17–26, 2017.
- [14] T. Soedarto, F. P. Aditiawan, and H. E. Wahanani, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur dalam Penerimaan dan Penggunaan Elearning dengan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Berdasarkan Gender dan Usia," *SCAN-Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 13, no. 2, pp. 25–27, 2018.
- [15] A. Nurkhin, "Analysis of Factors Affecting Behavioral Intention to Use E-Learning Uses The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Approach," *KnE Social Sciences*, pp. 1005–1025, 2020.
- [16] M. Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana, 2017.
- [17] M. A. Bakri, "Studi Awal Implementasi Internet Of Things pada Bidang Pendidikan," *JREC (Journal of Electrical and Electronics)*, vol. 4, no. 1, pp. 18–23, 2016.
- [18] D. U. Hidayah and P. Subarkah, "Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Binatang Berbasis Video Animasi 3 Dimensi di SMP Negeri 2 Wangon," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, pp. 45–52, 2019.
- [19] I. S. Windiarti, "Kajian Literatur Trend Penelitian di Bidang Informatika dan Komputer untuk Dosen dan Mahasiswa," *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 114–118, 2021.
- [20] A. B. Wijaya, S. Suliswaningsih, and A. D. Pritama, "Meningkatkan Rasa Nasionalisme Siswa Melalui Game Base Learning," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, pp. 196–204, 2019.
- [21] G. Setyaningsih, M. A. W. Prasetyo, and D. U. Hidayah, "Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran pada SMPN 1 Nusawungu Berbasis Smartphone Android," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, pp. 246–256, 2019.

