



KONTRIBUSI PENGGUNAAN APLIKASI ANSWER GARDEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMDIG KELAS X DI SMK NEGERI 1 SIABU MANDAILING NATAL

*Contribution Of Using Answergarden Application To Student Learning Outcomes In Class X
Simdig Lessons At SMK Negeri 1 Siabu Mandailing Natal*

¹⁾Sukma Khairani, ²⁾Zulfani Sesmiarni, ³⁾Supratman Zakir, ⁴⁾Melyan Melani

^{1,3)}Pendidikan Teknik Informatika dan komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

²⁾Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

⁴⁾Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

*Email: ¹⁾sukmakhairani3@gmail.com, ²⁾zulfanisesmiarni@gmail.com, ³⁾supratman@iainbukittinggi.ac.id,
⁴⁾melyanmelani@gmail.com

*Correspondence: sukmakhairani3@gmail.com

DOI:

10.xxxx

Histori Artikel:

Diajukan:
xx/xx/20xx

Diterima:
xx/xx/20xx

Diterbitkan:
xx/xx/20xx

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada kontribusi Penggunaan Aplikasi Answer garden terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Siabu Mandailing Natal. Answer garden adalah alat online (Website) gratis yang memungkinkan anda membuat Cloud kata-kata dari pernyataan atau kalimat. Penulis meneliti ini karna penulis menemukan beberapa masalah dimana masalahnya kurangnya antusias peserta didik saat daring karena Guru hanya menggunakan WhatsApp sebagai media pembelajaran, guru susah mengontrol dan mendapatkan fokus peserta didik, peserta didik melakukan hal lain saat pembelajaran daring berlangsung seperti bermain game dan lain, dan Tumbuhnya rasa bosan peserta didik karena guru memberikan materi, menyuruh siswa membaca. Lalu memberikan tugas dengan deadline tertentu. Jenis Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah korelasi dengan proses pengolahan data kuantitatif. Populasi yang diambil adalah seluruh kelas X jurusan teknik kendaraan ringan otomotif dengan jumlah 24 siswa dan pengambilan sampel di dilakukan dengan menggunakan teknik non-probability sampling yang teknik sampling jenuh yang berarti seluruh populasi menjadi sampel. Instrumen penelitian berupa angket. Hasil penelitian setelah diolah menggunakan SPSS diperoleh R2 adalah 0,726 yang berarti bahwa H1 diterima H0 ditolak yaitu "terdapat kontribusi penggunaan aplikasi answar garden sebesar 72,6% terhadap hasil siswa Kelas X pada mata pelajaran Simdig Di SMK N 1 Siabu Mandailing Natal". Jadi, Penggunaan Aplikasi Answer garden pada masa pandemi COVID-19 efektif digunakan sebagai feedback saat proses pembelajaran berlangsung dan memiliki kontribusi terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Answer garden, korelasi, kuantitatif, non-probability sampling, sampling jenuh, feedback.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there was a contribution from the use of the Answer garden application to the learning outcomes of class X students at SMK Negeri 1 Siabu Mandailing Natal. Answer garden is a free online tool (Website) that allows you to create a cloud of words from statements or sentences. The author examines this because the author finds several problems where the problem is the lack of enthusiasm of students when online because teachers only use WhatsApp as a learning medium, teachers find it difficult to control and get students' focus, students do other things when online learning takes

place such as playing games and others, and The growing boredom of students because the teacher gives the material, asks students to read. Then give the task with a certain deadline. The type of research used by the author is correlation with quantitative data processing. The population taken was the entire class X majoring in automotive light vehicle engineering with a total of 24 students and the sampling was carried out using a non-probability sampling technique with saturated sampling technique, which means that the entire population is the sample. The research instrument is a questionnaire. The results after being processed using SPSS obtained R2 is 0.726 which means that H1 is accepted H0 is rejected, namely "there is a contribution of using answer garden application by 72.6% to the results of Class X students on Simdig subjects at SMK N 1 Siabu Mandailing Natal". So, the use of the Answer garden application during the COVID-19 pandemic was effectively used as feedback during the learning process and contributed to student learning outcomes.

Keywords: Answer garden, correlation, quantitative, non-probability sampling, saturated sampling, feedback.

PENDAHULUAN

Sebelum dan Sesudah abad 21 pendidikan itu sangatlah penting, di mana pendidikan adalah kegiatan yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa tersebut (Okra & Novera, 2019). Dalam pendidikan terdapat komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya Diantaranya adalah biaya, manajemen, tenaga pendidik, sarana prasarana, isi / kurikulum, proses dan hasil belajar. Semua komponen ini saling berkaitan guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Sesmiarni, 2015).

Dalam pendidikan Pendidik atau guru sangatlah berperan dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Guru dituntut untuk selalu mengupgrade ilmu pengetahuannya agar tidak ketinggalan zaman. Sebagaimana yang dilihat belakangan di Era Globalisasi ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Era Globalisasi adalah era dimana kemajuan teknologi dan informasi semakin pesat sehingga membuat manusia mudah mendapatkan informasi yang penting terutama kemajuan media komunikasi yaitu HP/android yang tiap tahunnya semakin maju. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka pendidik memanfaatkan teknologi sebagai media dalam mentransfer ilmu yang dimilikinya kepada siswa. media yang digunakan untuk pembelajaran tidak lagi hanya berbasis offline, namun juga online. Karena banyaknya kebutuhan manusia dapat terpenuhi oleh sistem online hal ini termasuk pada pendidikan.

Seperti sekarang ini proses belajar mengajar yang dilakukan di rumah secara online dengan memanfaatkan berbagai macam media, Yang di mana salah satu media yang digunakan saat pembelajaran online yaitu Answer garden. Answer garden merupakan salah satu sistem yang umumnya digunakan, untuk memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara daring. Answer garden adalah alat online (Website) gratis yang memungkinkan anda membuat Cloud kata-kata dari pernyataan atau kalimat (Nieto-Riveiro, Groba, Pereira-Loureiro, & Pousada, 2019). Dimana disini pendidik atau peserta didik bisa melakukan tanya jawab dan bahkan bisa mengawali pembelajaran, bisa membangun kedekatan, mencairkan suasana, mengetahui pemahaman anak seperti layaknya feedback atau umpan balik. Umpan balik merupakan penguatan terhadap keaktifan hingga mampu mempertahankan dan memberikan respon pada aktivitas berikutnya sehingga lebih dapat ditingkatkan hasilnya (Windarsih, 2017).

Penulis telah melakukan wawancara dengan guru simulasi digital dan beberapa siswa di SMK Negeri 1 Siabu Mandailing Natal. Penulis menemukan beberapa masalah dimana siswa kurang antusias saat belajar karena hanya menggunakan group WhatsApp sebagai media pembelajaran hal ini membuat guru susah mengontrol siswa karena dilakukan secara daring. Guru tidak tahu apa saja yang dilakukan siswa karena proses belajar secara daring, siswa terkadang siswa melakukan hal lain untuk menghilangkan rasa bosan. Dan karena tidak begitu bersemangat belajar simdig ketika ada tugas siswa mengerjakan tugas saat deadline pengumpulan sudah dekat.

Masalah di atas berdampak pada hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajar ([Nurhayati, n.d.](#)). Kemampuan siswa saat belajar daring menjadi menurun baik dalam pemahaman materi ataupun hal lainnya. Sehingga peneliti menyarankan guru menggunakan answer garden dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK N 1 Siabu pada bulan Juni sampai juli 2021. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian korelasi. Korelasi merupakan studi yang membahas tentang derajat hubungan antara variabel-variabel. Ukuran yang dipakai untuk mengetahui derajat hubungan, terutama untuk data kuantitatif, dinamakan koefisien korelasi. Metode penelitian korelasi dipilih karena akan mencari keterlibatan dua variabel atau lebih, yakni keterlibatan variasi dalam satu variabel dengan variasi dalam variabel lainnya ([Nur, 2002](#)). Populasi pada penelitian ini adalah kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan otomotif di SMK N 1 Siabu Mandailing Natal. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel peneliti menggunakan teknik non-probability sampling yang teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel ([Fitria & Ariva, 2018](#)). Sehingga populasi dan sampel peneliti adalah Sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 1
Tabel Populasi

No	Kelas	Populasi
1.	X- otomotif 1	24 Siswa
Jumlah		24 Siswa

Instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna ([Purnomo & Palupi, 2016](#)). Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan menggunakan skala likert. Skala likert yaitu pertanyaan-pertanyaan yang memberikan lima alternatif jawaban, dan jawaban ini diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Skor yang diberikan terdapat masing masing skala adalah sebagai berikut ([Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019](#)).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pengolahan data diolah secara kuantitatif menggunakan SPSS. Pada variabel X (*answer garden*) diukur menggunakan Angket dengan 20 pernyataan. Angket di uji validitas menggunakan product moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha dengan hasil valid dan reliabel. Jawaban angket responden yaitu 1% siswa menjawab sangat tidak setuju, 10% menjawab tidak setuju, 32% menjawab netral, 38% menjawab setuju, dan 19% menjawab sangat setuju. Pada Variabel Y yaitu Hasil Belajar diambil dari 3 nilai harian siswa.

Selanjutnya kedua nilai variabel di uji prasyarat yaitu normalitas memakai Shapiro-Wilk karena responden penulis < 50 yaitu 24 dan linearitas. Hasil yang didapat pada uji normalitas nilai signifikansi *answer garden* 0,361 dan hasil belajar 0,620 yang keduanya lebih besar dari 0,005. Hal ini berarti kedua variabel berdistribusi normal dan hasil linearitas adalah dari nilai deviation from linearity di dapat signifikansi 0,789. $0,789 > 0,005$. Hal ini berarti terdapat hubungan linear dari *answer garden* dan hasil belajar.

Karena keduanya sudah normal dan linear maka bisa dilanjutkan untuk uji hipotesis, dimana hasil uji hipotesis nilai sig (2-tailed) 0,000. $0,000 > 0,005$ dan Pearson correlation 0,852. $r_{hitung} > r_{tabel}$ di mana $0,852 > 0,404$. Hal ini berarti adanya kontribusi antara variabel X yaitu *Answer garden* dan variabel Y yaitu Hasil Belajar. Lalu dari tabel summary nilai korelasi sebesar 0,852. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (4 Square) sebesar 0,726. Hal ini berarti kontribusi *answer garden* terhadap hasil belajar adalah sebesar 72,6%.

B. Pembahasan

Answer garden adalah alat umpan balik minimalis. Gunanya di kelas sebagai alat pendidikan atau di tempat kerja sebagai alat curah pendapat yang kreatif. Posting dalam *tweet* atau Anda dapat menyematkannya di *situs web* atau *blog* Anda untuk digunakan sebagai polling atau buku tamu ([Answergarden & Guide](#), n.d.). *Answer garden* merupakan *website* gratis sehingga pengguna tidak perlu membayar. *Answer garden* tidak perlu membuat akun cukup masuk ke *website* melalui <https://answer.garden.ch/> lalu Membuat *Answer garden* dengan memasukkan topik pada halaman *Create New Answer garden*. Penggunaan *Answer garden* masuk pada pemanfaatan teknologi Menurut Sabihaini indikator pemanfaatan teknologi informasi adalah sebagai berikut ([Wahyuni](#), 2018):

1. Faktor sosial (*Social Factors*), merupakan salah satu faktor yang beranggapan bahwa ada orang lain yang mendukung dirinya untuk menggunakan teknologi informasi
2. Perasaan (*Affect*), sebuah faktor yang berhubungan dengan perasaan yang dirasakan oleh individu atas pekerjaan yang dijalankan, apakah dalam menjalankannya merasa senang, tidak puas, suka cita, nyaman jika didukung dengan teknologi informasi
3. Kesesuaian tugas (*Job Fit*), faktor yang menunjukkan sebuah hubungan antara pemanfaatan teknologi informasi dengan kebutuhan tugas yang diemban. Faktor ini berguna untuk mengukur apakah individu percaya bahwa pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja individu apabila peralatan teknologi informasi sesuai dengan yang dibutuhkan dengan tugasnya.
4. Konsekuensi jangka panjang, hasil yang diperoleh untuk manfaat di masa mendatang. Dapat diukur melalui *output* yang dihasilkan apakah mempunyai manfaat jangka panjang.
5. Kondisi yang memfasilitasi, faktor objektivitas yang ada di lingkungan kerja yang memudahkan dan membantu pemakai dalam melakukan pekerjaan.

Guru dapat memanfaatkan *answer garden* dalam proses belajar mengajar sebagai *feedback*. Menurut Black dan William tahun 1998, ada dua fungsi utama dari *feedback*, yaitu :

fungsi direktif dan fasilitatif. *Feedback* direktif adalah balikan yang memberitahu peserta didik apa yang harus diperbaiki atau direvisi. Balikan jenis direktif cenderung lebih spesifik jika dibandingkan dengan *feedback* fasilitatif yang memberikan komentar dan saran untuk membantu siswa ketika melakukan revisi dan konseptualisasi (Sumarno, 2016).

Answer garden sebagai Umpan balik (*feedback*) bagus digunakan di awal, di pertengahan dan di akhir pembelajaran.

1. Di awal untuk mengambil fokus siswa agar siswa bisa mengingat materi simdig yang lewat dan ketika di masukkan materi yang baru bisa tersambung oleh siswa.
2. Di tengah Umpan balik (*feedback*) bagus di buat agar rasa suntuk, mengantuk dan bosan siswa hilang, dan fokus siswa kembali muncul.
3. Terakhir di akhir penggunaan Umpan balik (*feedback*) berguna agar siswa tetap ingat materi.

Dengan guru memanfaatkan answer garden pada mata pelajaran simdig. Dimana Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital (Subiyantoro, Nugraha, Ratih, & Nosyrafil, 2013). Guru mendapatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif meningkat.

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) dan pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika – matematika (Nuryadi & Khuzaini, 2016). Cakupan yang diukur dalam ranah Kognitif adalah (Khotimah, Darwati, & Anshori, 2017): Ingatan atau *knowledge* (C1), Pemahaman atau *comprehension* (C2), Penerapan atau *application* (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5), dan Evaluasi (C6). Dari penjelasan diatas aplikasi Answer Garden merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk alat bantu untuk berlangsungnya proses pembelajaran daring sebagaimana yang telah dilakukan penelitian dan pengujian data sehingga data tersebut berkontribusi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu (1) Terdapat kontribusi positif yang signifikan antara penggunaan aplikasi answer garden terhadap hasil belajar siswa yang berarti hipotesis H1 diterima. (2) Setelah diolah menggunakan SPSS didapat Nilai R2 adalah 0,726 yang berarti bahwa variabel penggunaan aplikasi answer garden berkontribusi terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 72,6%. (3) didapat hasil bahwa penggunaan Aplikasi Answer garden berkontribusi sebesar 72,6% terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan Aplikasi Answer garden pada masa pandemi COVID-19 efektif digunakan sebagai *feedback* saat proses pembelajaran berlangsung. Karena Aplikasi Answer garden dapat menarik perhatian dan fokus siswa.

Setelah melakukan penelitian ini saran penulis adalah agar Kepala sekolah hendaknya lebih sering membuat forum pelatihan kepada guru tentang teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, Guru juga memakai aplikasi answer garden sebagai *feedback* untuk kedepannya dan sering-sering meng-upgrade diri tentang perkembangan teknologi, Orang tua diharapkan mengawasi dan selalu mengontrol penggunaan smartphone anaknya, dan untuk calon peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini hendaknya memperluas populasi, ruang lingkup pembelajaran online, dan mencoba teknologi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Answergarden, About, & Guide, Quickstart. (n.d.). *AnswerGarden*.
- Fitria, Sisca Eka, & Ariva, Vega Fauzana. (2018). Analisis Faktor Kondisi Ekonomi , Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang di Desa Cukanggenteng. *Manajemen Indonesia*, 18(3), 197–208. <https://doi.org/10.25124/jmi.v18i3.1732>.
- Khotimah, Khusnul, Darwati, Susi, & Anshori, Isa. (2017). *ASPEK-ASPEK DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN*.
- Nieto-Riveiro, Laura, Groba, Betania, Pereira-Loureiro, Javier, & Pousada, Thais. (2019). *Gamificación e interactividade nas aulas da UDC*.
- Nur, Fitriani. (2002). *Penelitian Korelasi*. 1–13.
- Nurhayati, Nurhayati. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(10), 119039.
- Nuryadi, Nuryadi, & Khuzaini, Nanang. (2016). *Evaluasi hasil dan proses pembelajaran matematika*. LutikaPro.
- Okra, Riri, & Novera, Yulia. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *J. Educ*, 4(2), 121–134.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, PBAA. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *J. Sains Dan Inform*, 5(2), 128–137.
- Purnomo, Puji, & Palupi, Maria Sekar. (2016). Pengembangan tes hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Sesmiarni, Zulfani. (2015). Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Kalam*, 9(2), 233–252. <https://doi.org/10.24042/klm.v9i2.330>.
- Subiyantoro, Eko, Nugraha, H. C., Ratih, C. K., & Nosyrafil, R. R. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Sumarno, Sumarno. (2016). PENGARUH BALIKAN (FEEDBACK) GURU DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (SUATU KAJIAN TEORITIS DAN EMPIRIK). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 115–125. <http://dx.doi.org/10.17977/jippk.v1i2.9642>.
- Wahyuni, Tri. (2018). *Pengaruh penerapan teknologi informasi terhadap kinerja karyawan dengan kemampuan pengguna sebagai variabel moderasi pada PD. BPR Bank Jombang*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Windarsih, Chandra Asri. (2017). Aplikasi Teori Umpan Balik (Feedback) Dalam Pembelajaran Motorik Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD*

STKIP Siliwangi Bandung, 2(1), 20–29. <https://doi.org/10.22460/ts.v2i1p20-29.306>.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).