

Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar

by Sukron Alrasyid Igb

Submission date: 09-May-2024 10:26PM (UTC+0700)

Submission ID: 2375178216

File name: JUPENDIS_Vol_2_no_3_Juli_2024_hal_31-45.pdf (1.18M)

Word count: 4589

Character count: 27808



Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar

Sukron Alrasyid IGB¹, Putri Susana Bela², Ferlian Nur Alif Prayoga³, Meilisa Sajdah⁴

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnurusyd Kotabumi

Alamat: Jl. Betik Hati No.73, Tj. Aman, Kec. Kotabumi Selatan, Kab. Lampung Utara,
Lampung 34516

Korespondensi penulis: sukronalrasyid@gmail.com¹

Abstract. *The Industrial Revolution 4.0 has changed almost all aspects of human life, including education. One of the most notable changes is the shift in the use of learning media. Learning media is no longer just an additional tool but has become an important part in improving learning efficiency in our time. The impact of effective learning media in the era of the Industrial Revolution 4.0 reflects a fundamental paradigm shift in the way we learn and teach. The support of advanced technologies such as artificial intelligence, data analytics, virtual reality, and high-speed internet has opened the door to interactive, affordable, and personalized learning. Thus, researchers conducting this study aim to "Know the Influence of Learning Media in the Industrial Revolution Era 4.0 on Learning Outcomes" This research method was carried out using quantitative methods based on data conducted by researchers at MTs Plus Walisongo. This study uses Regression Test with several conditions, namely valid, reliable, and normally distributed data that produces learning media variables in the era of the industrial revolution 4.0 (X) has no effect on student learning outcomes variables (Y).*

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, Revolution Era*

Abstrak. Revolusi Industri 4.0 telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Salah satu perubahan yang paling menonjol adalah pergeseran penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi sekedar alat tambahan tetapi sudah menjadi bagian penting dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran di zaman kita. Dampak media pembelajaran yang efektif di era Revolusi Industri 4.0 mencerminkan perubahan paradigma mendasar dalam cara kita belajar dan mengajar. Dukungan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, analisis data, realitas virtual, dan internet berkecepatan tinggi telah membuka pintu menuju pembelajaran yang interaktif, terjangkau, dan personal. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk "Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar" Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif berdasarkan data yang dilakukan oleh peneliti di MTs Plus Walisongo. Penelitian ini menggunakan Uji Regresi dengan beberapa syarat yaitu data yang Valid, Reliabel, dan berdistribusi normal yang menghasilkan variabel media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) tidak berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa (Y).

Kata kunci: Era Revolusi, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Perubahan dunia saat ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri global keempat, dimana teknologi informasi telah menjadi tumpuan kehidupan manusia. Segalanya menjadi tanpa batas dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas, hal ini dipengaruhi oleh pesatnya pertumbuhan internet dan teknologi digital sebagai tulang punggung pergerakan dan penghubung antara manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi banyak aktivitas manusia yang berbeda, permasalahan sumber daya manusia menjadi salah satu faktor penting dalam organisasi.

Received April 16, 2024; Accepted Mei 09, 2024; Published Juli 30, 2024

¹Sukron Alrasyid IGB, sukronalrasyid@gmail.com

Teknologi pada zaman sekarang merujuk pada segala perkembangan dan aplikasi ilmu pengetahuan yang digunakan untuk menciptakan alat, sistem, dan produk yang memudahkan kehidupan manusia. Ini termasuk teknologi digital, beoteknologi, kecerdasan buatan, dan berbagai inovasi lainnya yang membentuk kehidupan sehari-hari kita.

Revolusi Industri 4.0 telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Salah satu perubahan yang paling menonjol adalah pergeseran penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi sekedar alat tambahan tetapi sudah menjadi bagian penting dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran di zaman kita. Dampak media pembelajaran yang efektif di era Revolusi Industri 4.0 mencerminkan perubahan paradigma mendasar dalam cara kita belajar dan mengajar. Dukungan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, analisis data, realitas virtual, dan internet berkecepatan tinggi telah membuka pintu menuju pembelajaran yang interaktif, terjangkau, dan personal.

Keberhasilan suatu Negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0, turut ditentukan oleh kualitas dari pendidikan seperti guru. Para guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. Literasi lama yang mengandalkan baca, tulis dan matematika harus diperkuat dengan mempersiapkan literasi baru yaitu literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari data dalam dunia digital. Kemudian, literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan teknologi dalam dunia kerja. Sedangkan literasi sumber daya manusia yakni kemampuan berinteraksi dengan baik, tidak kaku, dan berkarakter.

Dalam teori Konstruktivis pembelajaran efektif terjadi saat siswa aktif terlibat membangun pemahaman mereka sendiri. Media pembelajaran dapat memfasilitasi proses ini dengan menyajikan informasi dalam konteks relevan yang menarik bagi siswa.

Dengan munculnya berbagai platform pembelajaran online yang beragam, siswa kini dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel. Mereka dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh batasan fisik ruang kelas. Hal ini memungkinkan pengalaman belajar disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran inovatif seperti simulasi 3D, pembelajaran berbasis permainan, dan augmented reality telah memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan konteks yang lebih realistis dan menarik bagi siswa. Melalui

penggunaan teknologi ini, konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara visual dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan.

Perkembangan dan kemajuan suatu negara ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Dengan pendidikan diharapkan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan agar mampu bersaing dengan negara lain. Indonesia yang pada hakikatnya adalah negara berkembang, tentunya bisa menjadi negara maju jika pendidikan berjalan dengan baik. Namun kenyataannya pendidikan di Indonesia semakin terpuruk sehingga kualitas pendidikan di Indonesia berada pada level terendah, tertinggal dibandingkan negara lain. Melihat gambaran yang lebih besar, ada banyak penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Menurut P.H. Combs (1968), pendidikan saat ini sedang menghadapi beberapa permasalahan besar.

Salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh pendidikan Indonesia adalah meningkatnya jumlah peserta didik namun tidak sebanding dengan tersedianya lembaga pendidikan yang berkualitas. Di Indonesia, populasi generasi muda diperkirakan akan meningkat sehingga disebut sebagai generasi emas pada tahun 2045. Hal itulah yang terjadi pada tahun tersebut didominasi oleh penduduk usia produktif. Jika mutu pendidikan di Indonesia tidak membaik, Adapun generasi emas pada tahun 2045, hal ini hanyalah angangan belaka. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Peningkatan kualitas pendidikan Indonesia juga di pengaruhi oleh fasilitas dan pendanaan yang tidak sesuai dengan kebutuhan pendidikan itu sendiri, akibatnya berpengaruh terhadap perbedaan media pembelajaran di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia.

Media pembelajaran yang sudah sesuai dengan kebutuhan zaman hanya dapat kita temui di daerah-daerah perkotaan saja, bahkan banyak didaerah perkotaan sekalipun belum memenuhi standar media pembelajran pada Era Revolusi Industri 4.0. Hal tersebut dapat mempengaruhi pada hasil pendidikan yang didapat oleh peserta didik kini tidak lagi dapat memenuhi kebutuhan di masyarakat.

Namun penggunaan media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 juga mempunyai banyak tantangan. Misalnya, kesulitan dalam memastikan keamanan dan privasi data, serta perubahan paradigma dalam peran guru dan siswa adalah beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan. Oleh sebab itu, sangat penting untuk memahami potensi dan risiko media pembelajaran di era 4.0. Dengan menyusun strategi yang tepat dan fokus pada inovasi berkelanjutan, kita dapat memanfaatkan media pembelajaran secara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar”

KAJIAN TEORITIS

Straubhaar dan LaRose (2011) menggambarkan perubahan teknologi sekaligus revolusi yang dialami masyarakat dalam kehidupannya akibat perkembangan teknologi. Dari masyarakat pra-pertanian yang bercirikan budaya lisan atau oral (lisan) tradisional, dimana masyarakat pada masa henna hidup berkelompok dan hidup dengan berburu dan bertani. Namun perubahan terjadi ketika alat menangkap ikan (fishing), mengumpulkan kayu dari hutan (logging), dan menggali untuk menambang mengubah cara manusia berinteraksi. Pada tahap ini tradisi lisan menjadi tradisi membaca. Tradisi membaca masih sangat terbatas pada kalangan pendeta Katolik dan belum menjangkau masyarakat luas. Munculnya revolusi industri juga mengubah wajah tradisi membaca yang sebelumnya hanya terbatas pada semakin banyak orang yang mampu membaca ide atau pemikiran melalui produksi massal dari penemuan mesin cetak. Kemudian perubahan baru terjadi ketika masyarakat sudah bisa menerima dan membuat pesan menggunakan digital. Periode ini menandai perubahan besar dalam cara orang berinteraksi dengan orang lain; karena teknologi digital telah menciptakan media yang sangat interaktif yaitu Internet. Internet telah mengubah cara orang melakukan interaksi sehari-hari, beralih dari interaksi verbal ke interaksi tertulis.

Sebagaimana dikemukakan Straubhaar & LaRose (2000: 14-15), Era Internet adalah era masyarakat informasi di mana orang-orang menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer dan mengubah bentuk komunikasi menjadi bentuk tertulis (dapat dibaca komputer). Bentuk tulisan dalam media interaktif ini memungkinkan adanya pemahaman berbeda terhadap realitas praktis. Realitas adalah terjadinya perubahan sikap dan perilaku individu (Simangunsong, 2011).

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran (Muhammad Hasan, 2021). Dari pernyataan tersebut bisa kita artikan bahwa media pembelajaran adalah suatu hal yang dapat membantu proses kegiatan belajar dan juga mengajar.

Menurut Ramli (2012: 2-3) Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, untuk membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan bahan pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pengajaran. Analisis teknologi pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang disampaikan secara efektif, sehingga mengefektifkan penggunaan waktu dan mengurangi beban guru bahasa mandarin. Kedua, membantu siswa. Dengan menggunakan bahan pembelajaran berbeda yang dipilih

secara tepat dan efektif, dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya dalam menerima pesan pembelajaran yang disajikan serta aspek psikologis seperti observasi, reaksi, ingatan, emosi, berpikir, imajinasi, kecerdasan, dan lain-lain. Waspada karena media pembelajaran mempunyai efek stimulasi yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan menggunakan bahan pembelajaran yang tepat dan efektif maka hasil belajar akan meningkat.

Fungsi semantik adalah kemampuan media pembelajaran menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran. Semantik adalah kajian tentang symbol-simbol kebahasaan dengan benda-benda yang lain selain dirinya dengan merujuk pada apa yang dimaksud dan pada apa yang dirujuk (Rosda, 1995:297).

Hasil Belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk poin yang diperoleh dari hasil tes pengetahuan sejumlah mata pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diakibatkan oleh proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang sering dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol alfabet dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru selama proses belajar mengajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif berdasarkan data yang dilakukan oleh peneliti dari salah satu sekolah, dan beberapa permasalahan serta tema yang sejalan dengan pembahasan. Selain itu, peneliti mengumpulkan informasi ini melalui wawancara dari berbagai sumber yang kami temukan dan berbagai referensi dari buku dan media sosial. Analisis ini dilakukan agar pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan data menjadi lebih mudah dan fleksibel. Dalam penelitian ini peneliti mencari pengaruh yang disebabkan oleh perubahan zaman dengan media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar siswa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo yang berjumlah 100 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan *Total Sampling*, dimana teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo yang berjumlah 100 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan analisis data merupakan kegiatan mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari tanggapan yang diberikan. Data penelitian ini mencakup dua variabel independen dan satu variabel dependen. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah swasta di Lampung Utara pada semester akhir tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 100 siswa.

Sampel yang diambil untuk menguji perangkat adalah 100 siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo. Setiap siswa diberikan instrumen atau angket yang berisikan 10 pertanyaan. Dari instrumen tersebut siswa dapat menjawab empat tanggapan yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari angket dan nilai akhir kelas 9 mata pelajaran IPS.

Dari hasil uji instrumen penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka item pernyataan angket yang valid dan reliabel akan digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, uji instrumen penelitian, deskripsi dari masing-masing variabel media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo tahun ajaran 2023/2024 yang sudah diperoleh dan disajikan pada pembahasan berikut ini.

Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini terdiri dari satu variabel independen/bebas yaitu media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) dan variabel dependenterikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Pada pembahasan ini akan mendeskripsikan data dari masing-masing variabel yang telah dilakukan pengolahan data.

1. Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (X)

Hasil analisis distribusi frekuensi angket media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) akan dituangkan dalam persentase skor. Untuk mengidentifikasi persentase skor maka perlu diketahui skor tertinggi dan skor terendah yang dihasilkan dari angket teknologi di era revolusi industri 4.0.

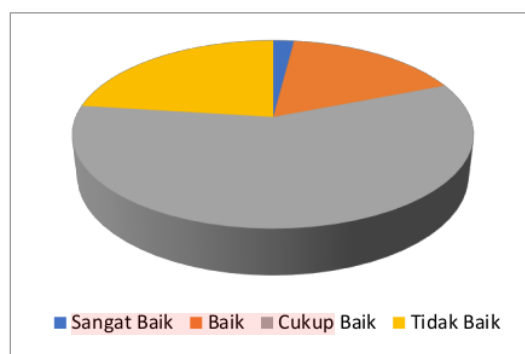
Berdasarkan dari pernyataan tersebut, maka distribusi frekuensi media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 presentase skor dapat dilihat melalui rumus sebagai berikut:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} + 1}{4} = \frac{40 - 26}{4} = 3,75 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Media Pembelajaran
di Era Revolusi Industri 4.0**

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
38 – 40	2	2%	Sangat Baik
34 – 37	17	17%	Baik
30 – 33	58	58%	Cukup Baik
26 – 29	23	23%	Tidak Baik
Total	100	100%	-

Dari tabel diatas bahwa media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 pada siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo dalam kategori baik, yaitu interval 6-7 dengan persentase 76-100%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran
di Era Revolusi Industri 4.0**

2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo yang dapat dilihat dari data kumpulan nilai, yang mana diperoleh nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 78. Untuk menentukan jumlah kelas interval maka menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD_i = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{6} = \frac{98 - 78}{6} = 3,33 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Untuk mengklarifikasikan tingkat kecenderungan setiap perubahan penelitian variabel hasil belajar siswa, maka digunakan rata-rata skor ideal (M_i) dan standar ideal (SD_i).

Tabel 2. Rentang Nilai

Rentang Nilai	Kategori
$>M_i + 1,5 SD_i$	Sangat Tinggi
$M_i \text{ s/d } M_i + SD_i$	Tinggi
$M_i - 1,5 SD_i \text{ s/d } M_i$	Kurang
$M_i - 1,5 SD_i$	Rendah

Berdasarkan data variabel belajar siswa diketahui nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 78, maka berdasarkan data tersebut ditemukan M_i dan SD_i sebagai berikut:

$$M_i = \frac{\text{nilai tertinggi} + \text{nilai terendah}}{2} = \frac{98 + 78}{2} = 88$$

$$SD_i = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{6} = \frac{98 - 78}{6} = 3,33 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$1,5 SD_i = 1,5 (3) = 4,5 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

$$M_i + 1,5 SD_i = 88 + 5 = 93$$

$$M_i - 1,5 SD_i = 88 - 5 = 83$$

Dengan demikian kategori kecenderungan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$>M_i + 1,5 SD_i \text{ s/d Keatas} = 93$$

$$M_i \text{ s/d } M_i + SD_i = 88 - 92$$

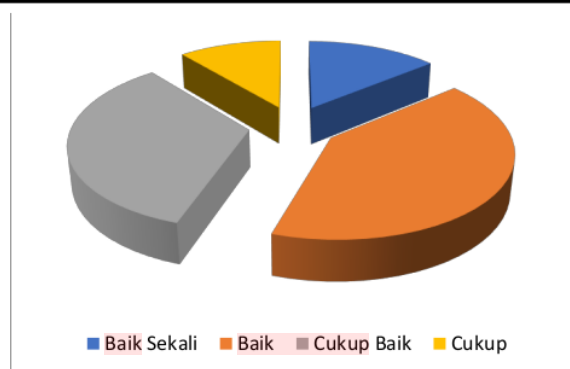
$$M_i - 1,5 SD_i \text{ s/d } M_i = 83 - 87$$

$$M_i - 1,5 SD_i = < 83$$

Tabel 4. Kecendrungan Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
93 keatas	14	14%	Sangat Tinggi
88 - 92	41	41%	Tinggi
83 - 87	34	34%	Cukup
< 83	11	11%	Kurang
Total	100	100%	-

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa MTs Plus Walisongo dalam pelajaran IPS tergolong dalam kategori “tinggi” yaitu ditunjukkan pada interval 88 - 92 dengan persentase 41% untuk lebih jelasnya dapat dilhatnya pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Kecendrungan Hasil Belajar Siswa

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif adalah proses mengolah data yang sudah terkumpul dari responden di lapangan atau referensi lain yang terpercaya. Contoh proses pengolahan data seperti mengelompokkan data berdasarkan jenis responden, membuat tabulasi dan melakukan perhitungan uji hipotesis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana yang mana mendahulukan persyaratan pengujian tersebut dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, dan uji normalitas.

1. Uji Validitas

Pengujian validitas angket menggunakan rumus *product moment* untuk menguji reabilitas angket dengan menggunakan rumus *Cronbach's alpa*, pada taraf $\alpha = 0.05$. perhitungan dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 22. Pada dasarnya, data dikatakan valid apabila nilai *person correlation* nya $> r$ table

Tabel 5. Tabulasi Angket Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0

Pertanyaan	Nilai Person Corelation	Nilai r tabel	Keterangan
1	0.238	0.196	Valid
2	0.348	0.196	Valid
3	0.374	0.196	Valid
4	0.382	0.196	Valid
5	0.450	0.196	Valid
6	0.212	0.196	Valid
7	0.462	0.196	Valid
8	0.276	0.196	Valid
9	0.421	0.196	Valid
10	0.457	0.196	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS versi 16.0

Untuk menguji validitas pada item tersebut, tiap butir pertanyaan harus dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf $\alpha = 0.05$ dengan $N = 100$, sehingga dapat diketahui bahwa $r_{tabel} = 0.196$, berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa item pertanyaan dinyatakan keseluruhan data valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah diperoleh item-item pertanyaan yang valid, maka akan dilakukan pengecekan reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan tujuan untuk mengetahui apakah tes yang diberikan sesuai dengan sampel yang ditentukan atau tidak. Hasil perhitungan reliabilitasnya adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.275	10

Sumber: pengolahan data menggunakan SPSS versi 16.0

Menurut Imam Ghozali, variabel dikatakan reliabel apabila Cronbach's Alpha $> 0,70$. Dari perhitungan uji reabilitas, diperoleh nilai 0.275. Nilai hitung Cronbach's alpha $> 0,70$. Instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0.275 > 0.70$) maka instrumen angket penelitian pengaruh media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terbukti reliabel untuk digunakan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji One Sampel Kolomogorof Smirnov dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Perhitungan uji normalitas ini menggunakan SPSS Versi 16.0. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai profitabilitas yaitu nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari taraf signifikan 0,05, maka data dalam penelitian ini berdistribusi norma.

16
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

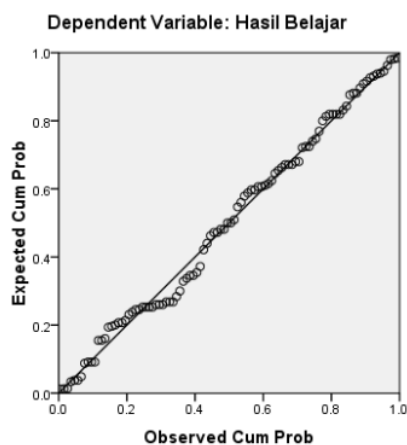
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.48218696
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.073
	Negative	-.053
Kolmogorov-Smirnov Z		.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.663

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Pengolahan data menggunakan SPSS 16.0

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.663 yang nilainya > dari taraf signifikan 0,05, maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Berikut grafik normal probability plot di bawah ini untuk menunjukkan data penelitian telah berdistribusi secara normal atau tidak.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Sumber: Pengolahan data menggunakan SPSS versi 16.0

Berdasarkan grafik normal P-P *plot of regression standardized residual* diatas menggambarkan bahwa keberadaan titik-titik disekitar garis diagonal hampir membentuk garis lurus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

19
4. Uji Linieritas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan. Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan uji linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji. Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* > *alpha* (0,05) maka nilai tersebut linear (R. gunawan Sudarmanto, 2005)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media pembelajaran	Between Groups	(Combined)	166.225	12	13.852	.658	.786
		Linearity	7.600	1	7.600	.361	.549
		Deviation from Linearity	158.625	11	14.420	.685	.749
	Within Groups		1830.285	87	21.038		
Total			1996.510	99			

Berdasarkan hasil uji linearitas diatas dapat diketahui bahwa nilai sig *deviation from linearity* sebesar 0,749 > 0,05, dan f_{hitung} 0,685 < 2,16 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar.

5. Uji Regresi

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk uji regresi linear sederhana harus memenuhi syarat yaitu valid dan reliabel khusus untuk data primer dan juga harus lulus dari uji normalitas dan linearitas. Untuk melakukan analisis regresi linear sederhana menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0 dengan nilai Sig < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan sebaliknya jika nilai Sig > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Adapun cara lain untuk melihat adanya pengaruh atau tidak dengan membandingkan t_{hitung} > t_{tabel} artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan jika t_{hitung} < t_{tabel} artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	84.598	5.464		15.482	.000
Media Pembelajaran	.106	.174	.062	.612	.542

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Sumber: Pengolahan data menggunakan spss versi 16.0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai *constant* (*a*) sebesar 84,598, sedangkan nilai media pembelajaran (*b* / koefisien regresi) sebesar 0.106 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 84,598 + 0.106 x$$

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh terhadap variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Berdasarkan uji regresi linear sederhana dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikan sebesar 0.542 > 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) tidak berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 0.612 < t_{tabel} 0,00003. Jadi, disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) tidak berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar (Y). Cara mencari $t_{tabel} = (\alpha/2 ; n-k-1)$ $t_{tabel} = (0,05 / 2 : 100 - 1 - 1) = (0,025 ; 98) = 0,00003$.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) tidak berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 0,612 < t_{tabel} 0,00003. Jadi, disimpulkan bahwa variabel teknologi di era revolusi industri 4.0 (X) tidak berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar (Y). Jika dilihat dari nilai yang signifikan maka $t_{hitung} > 0,05$ maka H_0 diterima, dan untuk penelitian ini uji regresi linear sederhana dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikan sebesar 0,542 > 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (X) tidak

berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa (Y). artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar siswa kelas 9 MTs Plus Walisongo.

Sebagai penulis, kami mengundang pembaca untuk mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan yang mungkin ada dalam penelitian ini. Meskipun telah berusaha secara cermat untuk merancang metodologi yang valid dan reliabel, namun tidak dapat dihindari bahwa ada faktor-faktor tertentu yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, kami mengharapkan kontribusi pembaca dalam memberikan sudut pandang tambahan atau saran yang dapat memperkaya pemahaman kita terhadap topik ini.

Selain itu, untuk penelitian mendatang, kami merekomendasikan untuk memperluas cakupan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel-variabel tambahan yang mungkin memengaruhi hubungan antara media pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 dan hasil belajar. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut terhadap pengaruh jenis media pembelajaran spesifik, durasi penggunaan, dan preferensi pengguna dapat menjadi arah yang menarik untuk penelitian selanjutnya. Dengan demikian, kita dapat memperdalam pemahaman kita tentang bagaimana media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar di era ini.

DAFTAR REFERENSI

- Rohida, L. (2018). Pengaruh era revolusi industri 4.0 terhadap kompetensi sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114-136.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- M.Djazari, D. R. (2013). PENGARUH SIKAP MENGHINDARI RISIKO SHARING DAN KNOWLEDGE SELF-EFFICACY TERHADAP INFORMAL KNOWLEDGE SHARING PADA MAHASISWA FISE UNY. *JURNAL NOMINAL / VOLUME II NOMOR II / TAHUN 2013* , 181-209.
- Sajdah, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Metodologi Penelitian Dalam Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru-guru Agama SMPN 10 Kotabumi. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh revolusi industri pada kewirausahaan demi kemandirian ekonomi. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 1-8.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78-93.
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal*

Pendidikan IPS, 5(2), 105-114.

- Roza, M., Afifatun, S., Sajdah, M., & Hariyati, T. (2022). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021. *Al Jayyid: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 20-38.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Ali, M. M., Dwistia, H., Ridlwan, A. L., & Abror, K. (2023). Analisis Kebijakan Manajemen Pendidikan Islam di STAI Ibnu Rusyd, Kotabumi, Lampung: artikel jurnal. *Jurnal Al-Hikam*, 4(2), 1-8.
- Ali, M. M., Dwistia, H., Afifatun, S., Hariyati, T., & Gilani, S. I. A. (2023). Strategy for Improving the Out Come Quality of Graduates at the Ibnu Rusyd STAI, Kotabumi, North Lampung. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 53-59.
- Defnaldi, D. (2022). Gramatikal Bahasa Arab terkait Idhofah menurut Terjemahan Kitab Al-Imrithi. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh revolusi industri pada kewirausahaan demi kemandirian ekonomi. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 1-8.
- Meilisa, S., & Dwistia, H. (2023). Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 41-50.
- Ramayani, R. (2019). Pengaruh Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Putra Anda Binjai T.P 2019/2020. *Skripsi*, 1-65.

Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Nissa Prasanti, Sofiyanurriyanti Sofiyanurriyanti, Yusi Hidjrawan, Marlinda Marlinda et al. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar", ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2023 Publication	2%
2	jim.unisma.ac.id Internet Source	2%
3	ijemd.umsida.ac.id Internet Source	2%
4	belaindika.nusaputra.ac.id Internet Source	2%
5	pendbio.ulm.ac.id Internet Source	1%
6	www.perspektif.uinsgd.ac.id Internet Source	1%

7	Hazman Tharis, Ratih Kusumastuti, Netty Herawaty. "PENGARUH KOMPETENSI APARATUR, MOTIVASI APARATUR TERHADAP AKUNTABILITAS PENGELOLAAN DANA DESA", Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan, 2022 Publication	1 %
8	www.kopertis6.or.id Internet Source	1 %
9	ar.scribd.com Internet Source	1 %
10	ifahdwi16.blogspot.com Internet Source	1 %
11	www.dqlab.id Internet Source	1 %
12	naikpangkat.com Internet Source	1 %
13	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	1 %
14	sorot.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Bournemouth University Student Paper	1 %

- | | | |
|----|---|-----|
| 17 | Arfita Rahmawati, Radhi Ariawan. "Kajian Keruangan Pola Sebaran Strategi Pembelajaran Dalam Kegiatan PPL II (Studi Kasus: Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Nusa Cendana di Kota Kupang)", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2021
Publication | 1 % |
| 18 | digilib.esaunggul.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 19 | jurnal.unismabekasi.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 20 | m.moam.info
Internet Source | 1 % |
| 21 | ojs.unm.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 22 | e-journal.iai-al-azhaar.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 23 | Istianah Istianah, Hamam Burhanuddin. "PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI MTs ASSALAM dan MTs ISLAMİYAH BANAT TUBAN", At-Tuhfah, 2022
Publication | 1 % |
| 24 | Kamal Kamal, Rego Devilla, Hasria Alang. "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP | 1 % |

MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 2 PANGKEP", Guru Membangun, 2021

Publication

25

[dokumen.tips](#)

Internet Source

1 %

26

[www.seminar.uad.ac.id](#)

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengaruh Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15