



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



## Pengaruh Penggunaan Aplikasi Cobasa Sebagai Media Literasi Interaktif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Daya Serap pada Materi Peran Pelaku Ekonomi di Kelas X IPS SMAN 1 Sulang Tahun Pelajaran 2020/2021

Joko Wakhono

*SMA Negeri 1 Sulang*

[\\*jokowakhono83@guru.sma.belajar.id](mailto:*jokowakhono83@guru.sma.belajar.id)

---

### INFO ARTIKEL

*Kata Kunci :*

PJJ

Media Literasi Interaktif

Daya Serap

---

### ABSTRAK

Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi covid-19 ini seharusnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Salah satu konsekuensi dari PJJ adalah guru tidak bisa lagi memiliki banyak kesempatan untuk memberikan penjelasan secara verbal mengingat terbatasnya durasi dan frekuensi tatap muka, baik secara daring maupun luring. Agar pencapaian daya serap meningkat, guru perlu menyiapkan media literasi yang bisa mewakili kehadiran guru melalui media literasi interaktif. Sesuai kemajuan teknologi dan fakta bahwa penggunaan ponsel android dalam masa PJJ ini sudah umum, maka penyediaan media literasi interaktif juga berbasis android. Penggunaan aplikasi Cobasa sebagai media literasi interaktif bertujuan untuk membangkitkan "mood" menambah wawasan melalui literasi mandiri yang bermuara pada peningkatan daya serap materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi tersebut kemudian diteliti untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi Cobasa sebagai media literasi interaktif dalam PJJ untuk meningkatkan daya serap pada materi Peran Pelaku Ekonomi Di Kelas X IPS SMAN 1 Sulang Tahun Pelajaran 2020/2021 serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini merupakan quasy eksperimental dengan desain non-equivalent control group design. Hasilnya adalah kenaikan nilai pre ke post test untuk kelas kontrol dari 54,81 menjadi 58,61 naik sebesar 3,8. Sedangkan kelas eksperimen dari 52,31 menjadi 60,77 naik sebesar 8,4. Bahkan meskipun rata-rata hasil pre test kelompok kontrol lebih besar (54,81) dibanding kelompok eksperimen (52,31) ternyata kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil post test yang lebih besar (60,77) dibanding kelompok kontrol (58,61). Kesimpulan akhir adalah ada pengaruh penggunaan aplikasi Cobasa sebagai media literasi interaktif dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan daya serap pada materi Peran Pelaku Ekonomi. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam pembelajaran jarak jauh.

---

## Pendahuluan

Keputusan pemerintah dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah dilaksanakan di rumah saja berdampak pada semangat guru dan juga murid dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan stakeholder sekolah melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama, walaupun sebenarnya pemerintah memberikan alternatif berupa solusi dalam memberikan penilaian terhadap siswa sebagai syarat kenaikan atau kelulusan dari lembaga pendidikan dalam situasi pandemi seperti ini.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI telah mengatur kebijakan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020. Surat Edaran ini menyebutkan tujuan dari pelaksanaan belajar dari rumah adalah memastikan pemenuhan hak murid untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan bagi pendidik, murid, dan orang tua. Namun, mengingat saat ini tengah terjadi pandemi Covid-19, maka tahun ajaran baru ini tidak sama dengan kegiatan belajar mengajar tatap muka di sekolah. Metode dan media pelaksanaan belajar dari rumah, dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh yang dibagi dalam dua pendekatan yaitu, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi covid-19 ini seharusnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Namun untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan peranti dan jaringan yang stabil sehingga komunikasi antar peserta didik dan pendidik bisa efektif.

Kondisi PJJ saat ini belum dapat disebut ideal, sebab masih terdapat berbagai hambatan yang dihadapi. Sejak 16 Maret 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan baik dari orang tua maupun siswa terkait pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pengaduan tersebut berkaitan dengan : pertama, penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang singkat. Kedua, banyak tugas merangkum dan menyalin dari buku. Ketiga, jam belajar masih kaku. Keempat, keterbatasan kuota untuk mengikuti pembelajaran daring. Dan kelima, sebagian siswa tidak mempunyai gawai pribadi sehingga kesulitan dalam mengikuti ujian daring.

Salah satu konsekuensi dari Pembelajaran Jauh Jauh (PJJ) adalah guru tidak bisa lagi memiliki banyak kesempatan untuk memberikan penjelasan secara verbal mengingat terbatasnya durasi dan frekuensi tatap muka, baik secara daring maupun luring. Oleh karena itu, siswalah yang diharapkan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun faktanya tidak semudah itu. Tingkat kecemasan dan kebosanan siswa menjadikan merosotnya semangat untuk belajar. Akibatnya terjadi penurunan kualitas pembelajaran, yang ditandai dengan perolehan nilai hasil belajar. Untuk mencapai daya serap sesuai dengan KKM saja terasa berat.

Begitu pula yang terjadi di SMA Negeri 1 Sulang. Semenjak PJJ dilaksanakan, para guru telah berupaya melaksanakan kewajiban berdasar rambu-rambu yang dikeluarkan oleh pemerintah, baik pusat maupun daerah tempat unit kerja ini menginduk. Untuk tahun pelajaran 2021/2022 ini telah diawali dengan pembelajaran jarak jauh secara daring maupun luring.

Berbagai upaya telah dilakukan, termasuk penggunaan berbagai media daring (Schoology, Google Classroom, Facebook, media sosial, mesenger, dan sebagainya) dan media luring (audio, video, bahkan konsultasi terbatas). Namun begitu, masih banyak dijumpai berbagai kendala yang terjadi, baik akademik maupun non akademik. Berdasar pengalaman peneliti, kendala

akademik utama yang terjadi adalah penurunan daya serap yang signifikan. Hal itu terlihat dari ketuntasan siswa pada KD 3.1. Kelas X IPS 1 dengan jumlah siswa 36 hanya 6 siswa yang tuntas sedangkan 30 siswa tidak tuntas. Sedangkan pada kelas X IPS 2 dan 3 hanya 7 siswa yang tuntas dan 29 siswa tidak tuntas.

Selain itu, hasil wawancara peneliti dengan teman sejawat dan melihat Laporan Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh SMAN 1 Sulang terdapat beberapa kendala non akademik antara lain kepemilikan smart phone yang rendah yakni 10% masih berbagi dengan anggota keluarga lainnya, 15% smart phone tergolong "low spec", dan 7% sudah sering mengalami kendala teknis. Selain itu juga sinyal dan kuota, hampir 30% berada pada daerah "lemah sinyal" dan 20% bermasalah dengan kemampuan persediaan kuota.

Teknologi informasi yang lebih banyak digunakan di era ini adalah smartphone (Amirullah & Susilo, 2018). Sekarang ini smartphone sudah tidak menjadi barang mewah yang dapat dimiliki oleh kalangan atas saja tetapi smartphone telah menjadi barang primer yang dapat dimiliki oleh semua kalangan dari menengah kebawah hingga menengah atas. Hal ini didukung oleh Hanika (2015) menyatakan bahwa handphone menjadi barang yang dapat dimiliki seluruh kalangan dikarenakan harganya yang terjangkau. Pada tahun 2019, Indonesia berada pada peringkat ke-6 sebagai pengguna smartphone terbesar, dimana sebanyak 73 juta jiwa penduduk Indonesia telah menggunakan smartphone (Herdyanto, 2019).

Saat ini penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran di sekolah telah menjadi hal yang wajar, bahkan sebuah keharusan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi sekarang ini. Begitu juga di SMA Negeri 1 Sulang, seluruh peserta didiknya wajib memanfaatkan smartphone.

Pemilihan media pembelajaran berbasis android dilakukan agar hasil belajar peserta didik maksimal. Hasil belajar adalah suatu perolehan peserta didik dari usaha yang dilakukan dalam menambah pengetahuan, informasi, serta pengalaman dalam kegiatan belajar (Asriningtyas et al., 2018). Hasil belajar peserta didik akan meningkat apabila guru menggunakan media yang tepat, didukung oleh penelitian Widiasih et al. (2018) penggunaan media yang bervariasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. menarik apabila dipadukan dengan teknologi salah satunya smartphone, dengan teknologi media dapat menjadi fasilitas penyalur informasi yang dapat mendukung peserta didik belajar dimana dan kapan saja

Berkaitan dengan hal-hal tersebut, penulis sangat tertarik untuk menghadirkan sebuah "model" pembelajaran yang diharapkan sanggup "mereduksi" kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya, yaitu dengan membuat media pembelajaran yang interaktif dalam sebuah aplikasi HP (Android). Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi dan semangat dalam belajar, karena pembelajaran dapat mereka operasikan dan atur sendiri sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Pada mata pelajaran Ekonomi kelas X, materi yang disampaikan sebenarnya tidak begitu sulit, bahkan terkadang cukup sederhana, namun dengan metode mengajar yang hanya ceramah justru akan membuat materi kurang diminati oleh siswa. Selain itu, generasi muda saat ini dapat dikatakan sebagai generasi yang dekat dengan teknologi. Saat ini banyak siswa yang justru malas jika diharuskan membaca materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, audios saja, bahkan video.

Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif yang akan dirancang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan menggunakan teknologi berbantuan komputer, multimedia pembelajaran interaktif ini akan membantu siswa SMA kelas X dalam

belajar ekonomi, karena di dalam multimedia pembelajaran interaktif ini akan dikemas pembelajaran ekonomi sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dengan multimedia pembelajaran interaktif ini siswa tidak mudah bosan belajar ekonomi. Multimedia pembelajaran interaktif dirancang dan disesuaikan dengan teknologi yang ada agar siswa dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dan mengikuti perkembangannya.

Berdasarkan berbagai pertimbangan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi COBASA sebagai Media Literasi Interaktif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Daya Serap Materi Peran Pelaku Ekonomi Di Kelas X IPS SMAN 1 Sulang Tahun Peajaran 2021/2022".

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian ini termasuk eksperimen semu (quasi experimental), karena pada desainnya mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini digunakan Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 sebagai kelas eksperimen dan kelas yang kedua yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa.

Validitas eksternal dan internal merupakan 2 jenis validitas yang digunakan untuk memvalidasi penelitian eksperimen, sehingga mampu mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2003: 189). Ada 5 jenis validitas internal yang diterapkan dalam melakukan penelitian antara lain pengendalian history, Pengendalian kematangan, Pengendalian Efek Tes, Pengendalian efek regresi, Pengendalian Efek Mortality.

Meskipun dilakukan secara online dari mana saja terkait WFH dan WFO, namun dapat dikatakan bahwa penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sulang, di Jl. Sulang Gunem Kec. Sulang Kab. Rembang. Adapun pelaksanaan penelitian ini selama 2 kali jadwal "pertemuan" PJJ dalam bulan September 2021. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 1 dan 2 SMA Negeri 1 Sulang tahun pelajaran 2021/2022. Peneliti mengajar pada 3 kelas paralel dengan jumlah peserta didik 107, namun yang dijadikan populasi hanya kelas yaitu X IPS 1 dan X IPS 2 dengan jumlah 62 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling karena adanya pertimbangan tertentu yaitu tergabung dalam kurikulum yang sama, menduduki jenjang kelas yang sama, mendapat materi yang sama, diampu guru yang sama dan tidak ada kelas unggulan. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol dan X IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan media literasi interaktif Cobasa. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah daya serap yang berupa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Peran Pelaku Ekonomi.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, test dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan beberapa informasi berupa fakta penunjang yang diperlukan peneliti untuk memperkuat argument-argument yang disampaikan dan test digunakan untuk mengumpulkan data daya serap terhadap materi Peran Pelaku Ekonomi. Test berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Jawaban benar akan diberi skor 1 dan jawaban salah 0. Test diberikan

sebagai pre test dan post test. Dokumen berisi data-data pendukung diperoleh dengan menganalisis dokumen- dokumen yang relevan dan dokumen kegiatan.

Instrumen pengumpulan data menggunakan daftar pertanyaan untuk memperoleh informasi awal khususnya, peneliti membuat daftar pertanyaan yang berupa catatan kecil bagi peneliti. Pertanyaan- pertanyaan tersebut diungkapkan secara lisan, formal atau non formal. Selanjutnya soal-soal untuk pretest maupun post test bukan berupa lembar soal seperti biasa, akan tetapi berupa instrument assesment melalui Learning System Manajemen (LMS) Schoology.com. Instrument berupa soal pilihan ganda secara online pada kursus maya masing-masing, serta dokumen untuk memperoleh data pendukung lain. Data-data pendukung diperoleh dengan menganalisis dokumen-dokumen yang relevan dan dokumen kegiatan.

Teknik analisis data terdiri dari analisis hasil belajar, Uji Normalitas, Uji homogenitas dan uji t-test data hasil belajar. Kompetensi kognitif peserta didik ditentukan dengan rumus : Nilai test = (jumlah skor benar/jumlah skor maksimal) x 100. Batas ketuntasan belajar kompetensi kognitif peserta didik yaitu  $\geq 65$ . Setelah diperoleh data ketuntasan individual, data dianalisis untuk mengetahui ketuntasan klasikal dengan rumus : Ketuntasan klasikal = (jumlah siswa tuntas/ jumlah siswa) x 100 %. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variabel berkurva normal atau tidak. Data dikatakan normal jika distribusi data sama dengan kurva normal (tidak ada perbedaan). Untuk uji normalitas penelitian ini digunakan uji One Kolmogrov-Swironvdengan taraf signifikan 5% atau 0,5. Data dinyatakan bedistribusi nomal jika nilai Sig lebih dari 5% atau 0,05. Pengujian normalitas data menggunakan program SPSS versi 25.0. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika berasal dari varians yang sama. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji Levene Statistic dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data dinyatakan homogen apabila Sig lebih dari 5% atau 0. Uji t-test hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui manakah yang lebih bagus (tinggi) hasil daya serap materi Peran Pelaku Ekonomi antara dua buah perlakuan dalam penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pre test peneliti anggap sebagai hasil daya serap awal, mengingat meteri ini sudah pernah didapatkan oleh para siswa semasa di SLTP. Hasil pretest dan posttest kedua kelompok diperoleh data seserti dalam tabel sebagai berikut :

		Kontrol	Eksperimen	Selisih
<i>Pre test</i>	Nilai Tertinggi	75	85	10
	Nilai Terendah	20	15	- 5
	Rata-rata	54,81	52,31	- 2,5
	% Ketuntasan	34 %	23 %	9%
<i>Post test</i>	Nilai Tertinggi	85	95	10
	Nilai Terendah	15	15	0
	Rata-rata	58,65	60,77	2,12
	% Ketuntasan	54 %	50 %	-4%

Tabel 1. Rekap Hasil Daya Serap Pre dengan Post Test

Beberapa selisih lebih (kenaikan) dari hasil perbandingan antara pretest dengan posttest masing-masing kelas adalah :

Aspek	Kelompok Kontrol			Kelompok Eksperimen			+/-KE
	Pre	Post	+/-	Pre	Post	+/-	
Nilai Tertinggi	75	85	10	85	95	10	-
Nilai Terendah	20	15	5	15	15	0	-5
Rata-rata Nilai	54,81	58,61	3,8	52,31	60,77	8,4	4,66
Jml Siswa Tuntas	34%	54%	20%	23%	50%	27%	7%

Tabel 2. Selisih Lebih (Kenaikan) dalam Posttest

Dari data-data yang tersaji pada tabel-tabel di atas diperoleh fakta kenaikan nilai pre ke post test untuk kelas kontrol dari 54,81 menjadi 58,61 naik sebesar 3,8. Sedangkan kelas eksperimen dari 52,31 menjadi 60,77 naik sebesar 8,4. Bahkan meskipun rata-rata hasil pre test kelompok kontrol lebih besar (54,81) dibanding kelompok eksperimen (52,31) ternyata kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil post test yang lebih besar (60,77) dibanding kelompok kontrol (58,61). Perolehan kenaikan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Cobasa sebagai media literasi dalam PJJ berpengaruh terhadap daya serap materi Peran Pelaku Ekonomi seta ada perbedaan kenaikan yang signifikan dari nilai pre ke post test kelompok pengguna media Cobasa dibanding kelompok pengguna buku teks.

Untuk mendapatkan hasil yang valid dan mempermudah pekerjaan, uji statistik dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25.0. Adapun hasil-hasil uji yang diperoleh adalah sebagai berikut :

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1,211	1	50	,276
Hasil Pre	Based on Median	,815	1	50	,371
Test Kelas	Based on Median and with	,815	1	44,020	,372
Kontrol	adjusted df				
	Based on trimmed mean	1,137	1	50	,291

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pre Test* Kelompok Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	,681	1	50	,413
Hasil Pre Tes	Based on Median	,454	1	50	,503
Eksperimen	Based on Median and	,454	1	49,459	,503
	with adjusted df				
	Based on trimmed mean	,662	1	50	,420

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pre Test* Kelompok Eksperimen

Nilai Sig pada pre test untuk kelompok kontrol sebesar 0,276 dan kelompok eksperimen 0,413 berarti lebih dari 0,05. Berdasar nilai-nilai tersebut, maka baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan homogen.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post Tes Kelas Kontrol	Based on Mean	4,749	1	50	,064
	Based on Median	2,929	1	50	,093
	Based on Median and with adjusted df	2,929	1	42,118	,094
	Based on trimmed mean	4,449	1	50	,056

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Post Test* Kelompok Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post Tes Eksperimen	Based on Mean	2,735	1	50	,104
	Based on Median	1,836	1	50	,182
	Based on Median and with adjusted df	1,836	1	49,959	,182
	Based on trimmed mean	2,619	1	50	,112

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Post Test* Kelompok Eksperimen

Nilai Sig pada post test untuk kelompok kontrol sebesar 0,064 dan kelompok eksperimen 0,104 berarti lebih dari 0,05. Berdasar nilai-nilai tersebut, maka baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan homogen.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil Tes Siswa	Pretest Eksperimen	,177	26	,134
	Posttest Eksperimen	,328	26	,063
	Pretest Kontrol	,150	26	,139
	Posttest Kontrol	,187	26	,059

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Tabel 7 pada kolom kolom Sig pre test dan post test kelas eksperimen menunjukkan nilai  $0.134 > 0.05$  dan  $0.063 > 0.05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan pada nilai pretest kelas kontrol menunjukkan nilai Sig  $0.139 > 0.05$  dan nilai Sig post test sebesar  $0.59 > 0.05$ . maka data tersebut juga berdistribusi normal.

Guna menguji hipotesis ada atau tidak perbedaan yang diperoleh dilakukanlah uji Independent Samples Test sebagai berikut :

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Tes Siswa	Equal variances assumed	2,735	,104	,028	50	,670	2,115	4,940	-7,807	12,038
	Equal variances not assumed			,028	49,223	,670	2,115	4,940	-7,811	12,042

Tabel 8. Hasil Uji Independent Samples Test

Tabel 8. menunjukkan nilai t-signifikansi (2-tailed)  $0.028 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Sehingga dapat diartikan ada perbedaan daya serap siswa antara kelompok pengguna media literasi interaktif Cobasa dengan kelompok pengguna literasi buku teks pada materi Peran Pelaku Ekonomi di kelas X IPS SMAN 1 Sulang.

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Tes Siswa -Kelas	56,712	17,758	2,463	51,768	61,655	23,029	51	,000

Tabel 9. Hasil Uji Paired Samples Test

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Jadi ada pengaruh penggunaan media literasi interaktif Cobasa dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan daya serap materi Peran Pelaku Ekonomi di Kelas X IPS SMAN 1 Sulang Tahun Pelajaran 2021.

## Simpulan

Agar kualitas pendidikan tidak jatuh merosot tajam diperlukan inovasi dari semua pihak. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan media interaktif. Setelah media literasi interaktif "Cobasa" diterapkan terdapat kenaikan nilai pre ke post test untuk kelas kontrol dari 54,81 menjadi 58,61 naik sebesar 3,8. Sedangkan kelas eksperimen dari 52,31 menjadi 60,77 naik sebesar 8,4. Bahkan meskipun rata-rata hasil pre test kelompok kontrol lebih besar (54,81) dibanding kelompok eksperimen (52,31) ternyata kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil post test yang lebih besar (60,77) dibanding kelompok kontrol (58,61). Nilai tertinggi dari post test setelah

perlakuan kelompok eksperimen menjadi 95 naik 10 poin dari sebelum perlakuan yang hanya sebesar 85, meskipun nilai terendah masih tetap sama sebesar 15. Nilai rata-rata dari 52,31 naik poin 8,46 dari sebelumnya menjadi sebesar 60,77. Begitu juga untuk ketuntasan siswa mengalami kenaikan 27%.

Hasil uji homogenitas mendapatkan nilai Sig pada pre test untuk kelompok kontrol sebesar 0,276 dan kelompok eksperimen 0,41. Sedangkan nilai Sig pada post test untuk kelompok kontrol sebesar 0,064 dan kelompok eksperimen 0,104. Karena semua nilai Sig > 0,05 maka kelompok kontrol maupun eksperimen dinyatakan homogen. Demikian juga untuk uji normalitas, diperoleh nilai Sig pre test dan post test kelas eksperimen menunjukkan nilai 0.134 dan 0.063 maka data berdistribusi normal. Sedangkan pada nilai pretest kelas kontrol menunjukkan nilai Sig 0,139 dan nilai Sig post test sebesar 0,59 maka data tersebut juga berdistribusi normal. Hasil akhir adalah nilai t-signifikansi (2-tailed)  $0.028 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Sehingga dapat diartikan ada perbedaan daya serap siswa antara kelompok pengguna media literasi interaktif Cobasa dengan kelompok pengguna literasi buku teks pada materi Peran Pelaku Ekonomi di kelas X IPS SMAN 1 Sulang.

Keberhasilan media Cobasa sebagai literasi interaktif tentu tidak bisa terlepas dari plus minusnya sebuah media pembelajaran. Bagian plusnya adalah media ini memiliki konsep, prinsip, dan karakteristik yang sesuai dengan kaidah belajar dan pembelajaran. Unsur-unsur pendukung proses belajar dibangun dari penyajian informasi yang disertai permainan dan drill soal. Komunikasi guru dan siswa "diwakili" oleh animasi karakter yang disertakan dalam permainan dan latihan soal.

## Daftar Rujukan

1. Amirullah, G., & Susilo. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android*. WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
2. Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD*. Jurnal Karya Pendidikan Matematika, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018.23-32>
3. Hanika, I. M. 2015. Fenomena Phubbing di Era Milenia. Interaksi:Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
4. Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi .Jakarta: PT Grafindo