



## Analisis efektivitas brainly sebagai platform e-learning untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA

Budi Murtiyasa<sup>1\*</sup> , Alfian Nur Aulida<sup>1</sup> , Mohd Asrul Affendi bin Abdullah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Progam Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Department of Mathematics and Statistics, Tun Hussein Onn University, Malaysia

\* Corresponding Author. E-mail: [budi.murtiyasa@ums.ac.id](mailto:budi.murtiyasa@ums.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received: 30 Oct. 2021

Revised: 7 Dec. 2021

Accepted: 28 Dec. 2021

#### Keywords:

efektivitas, media pembelajaran Brainly, minat belajar

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran online yaitu Brainly terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode analisis regresi linear sederhana. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 responden. Pengumpulan data menggunakan kuisioner yang diberikan kepada siswa setelah penerapan Brainly sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh efektivitas media pembelajaran Brainly dengan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil koefisien regresi yang didapatkan bernilai positif. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Brainly dinilai efektif dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

*This research aims to reveal the effectiveness of Brainly teaching media on student's interest in mathematics. This research is quantitative in nature, applying the simple linear regression analysis method. The sample in this study is 35 respondents. The data were collected using a questionnaire distributed to students after the application of Brainly as a media of teaching. The results show that there is an effect of the effectiveness of Brainly teaching media on student's learning interests, and this is evidenced by the positive values of the result of regression coefficients obtained. Therefore, from this result it can be concluded that the application of Brainly teaching media is influential to and effective in improving student's learning interests.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### How to Cite:

Murtiyasa, B., Aulida, A. N., & Affendi, M. A. (2021). Analisis efektivitas brainly sebagai platform e-learning untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 141-150. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.44875>

<https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.44875>

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dari tahun ke tahun membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan (Muhajir dkk., 2019). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa manusia pada era persaingan globalisasi yang ketat, untuk dapat bersaing dalam era globalisasi ini dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi dengan standar yang dibutuhkan dan dapat beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi (Permatasari dkk., 2020). Dunia pendidikan juga mengalami banyak perubahan dimulai dari segi kurikulum sampai dengan model dan media pembelajaran (Kartika, 2014). Pendidikan merupakan proses perjalanan individu menuju kearah yang lebih baik dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sendiri dalam berbagai aspek berketuhanan dan berkehidupan. Diharapkan dengan adanya pendidikan akan mempermudah manusia dalam mengikuti perkembangan teknologi yang sedang terjadi saat ini dan di kemudian hari.

Pendidikan tidak lagi dipandang sebagai aktivitas transfer ilmu semata, lebih dari itu pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuannya (Andira dkk., 2018). Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, dengan hal ini diharapkan tujuan pendidikan nasional akan tercapai (Abdillah & Astuti, 2021).

Mewujudkan pendidikan yang baik membutuhkan proses pembelajaran yang benar. Proses pembelajaran mencakup dua aspek yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran (Rahmadika, 2014). Belajar merupakan proses mengubah tingkah laku siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Sirait, 2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar salah satunya adalah minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat lebih pada mata pelajaran tertentu akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik lain (Slameto, 2010). Minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara tetap dalam proses belajar (Suryani & Lestari, 2019). Sikap siswa sebagai indikator minat yaitu rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, partisipasi, dan keinginan atau kesadaran (Slameto, 2010).

Peningkatan kemampuan sumber daya manusia memunculkan berbagai macam model pembelajaran yang baru dan variatif dengan mengikuti kebutuhan masyarakat dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Media pembelajaran pun juga mengalami kemajuan dari media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran berbasis digital (Rahmadika, 2014). Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi penggunaan media pembelajaran online semakin sering digunakan dengan harapan mempermudah peserta didik dan memacu minat belajar peserta didik (Sudibyo & Wasis, 2013) serta diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran (Kartika, 2014).

Salah satu model pembelajaran yang sangat sesuai dan dibutuhkan oleh masyarakat di masa pandemi seperti ini adalah model pembelajaran *e-learning*. Menurut Kusmana (2011) *e-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya komputer. Dalam salah satu studi literatur oleh Soekartawi (2003), *e-learning* didefinisikan sebagai berikut:

***“E-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as”***

*E-learning* juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* atau jaringan internet. Model pembelajaran ini membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang awalnya pembelajaran berpusat pada pengajar berubah menjadi berpusat kepada peserta didik. Pada model pembelajaran ini peserta didik diberi hak penuh untuk dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Model pembelajaran *e-learning* memberikan perubahan pada sistem belajar tatap muka menjadi daring (*online*) (Radyati, 2020). Berubahnya sistem pembelajaran ini menyebabkan banyak siswa mengeluh dan merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, terutama pada mata pelajaran matematika. *E-learning* merupakan wujud penerapan teknologi di bidang pendidikan yang disajikan dalam bentuk sekolah maya (Hernawati, 2012). Berkembangnya model pembelajaran saat ini juga mempengaruhi perkembangan pada sumber belajar. Banyak sumber belajar offline maupun online yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sumber belajar yang dimaksud disini adalah media pembelajaran. Brainly merupakan salah satu contoh media pembelajaran online yang bersifat interaktif dimana setiap pengguna bisa bertanya kepada pengguna lainnya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lain yang berkaitan dengan pelajaran disekolah.

Brainly merupakan platform Q&A pembelajaran sosial berbasis komunitas yang mana siswa dari sekolah dasar hingga menengah ke atas dan pendidik dapat bertanya dan menjawab pertanyaan untuk memecahkan masalah pekerjaan rumah (Choi dkk., 2015). Website yang memiliki 150 juta lebih pengguna ini dianggap efektif karena setengah dari pertanyaan yang diajukan oleh setiap pengguna di website ini sudah memiliki jawaban yang dijawab oleh pengguna yang lain. Fitur-fitur yang tersedia memudahkan para pengguna agar dapat memaksimalkan manfaat dari website ini (Billy, 2020). Chen dkk. (2011) menyatakan bahwa penggunaan Brainly mendorong pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan berbagai perangkat berbasis komputer. Hal ini sangat berguna dan dibutuhkan oleh peserta didik terutama pada jenjang sekolah menengah atas, karena akan sangat membantu mereka dalam belajar dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh [Ramadhani dan Pulungan \(2020\)](#) terlihat bahwa siswa sangat membutuhkan Brainly sebagai salah satu sumber belajar online dalam proses pembelajaran. Bila berpacu pada hasil penelitian terlihat bahwa Brainly sebagai sumber belajar online yang sering digunakan oleh 91 siswa dari total siswa sebanyak 99 siswa. Namun penelitian tersebut belum memperhatikan tingkat efektivitas Brainly untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu, meskipun beberapa penelitian terdahulu sudah menyelidiki keterkaitan efektivitas media pembelajaran online dalam meningkatkan minat belajar tetapi belum ada penelitian yang menggunakan Brainly. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang efektivitas Brainly sebagai *platform e-learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA.

### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilaksanakan pada (tgl) di SMA Al-Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-shot case study* pada desain ini terdapat suatu kelompok yang diberikan perlakuan yang kemudian selanjutnya diobservasi hasilnya ([Sugiyono, 2013](#)). Hasil dari desain penelitian ini hanya berdasarkan pada satu sampel, oleh karena itu hipotesis pada penelitian ini tidak berbentuk perbandingan ([Sugiyono, 2013](#)). Penggunaan desain ini bertujuan untuk menjelaskan efektivitas Brainly sebagai *platform e-learning* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMA. Metode penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas XI IPS 2, pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dimana pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Penelitian diawali dengan melibatkan 35 siswa pada sebuah kelas yang menggunakan Brainly sebagai media pembelajarannya. Kelas ini bertujuan untuk memberitahukan kepada siswa bagaimana cara menggunakan Brainly serta memperkenalkan fitur-fitur di dalam Brainly yang bisa dimanfaatkan siswa. Kemudian setelah itu siswa diberikan soal yang dimana dalam menjawabnya dapat menggunakan bantuan Brainly. Setelah itu subjek penelitian mengisi kuesioner yang pada setiap pernyataannya bertujuan untuk mendeteksi tingkat efektivitas dan minat belajar matematika siswa tingkat menengah atas setelah menggunakan Brainly.

Tabel 1. Indikator instrumen

Variabel Penelitian	Indikator
Efektivitas (X)	Pemahaman
	Semangat
	Mudah
Minat Belajar (Y)	Rasa Tertarik
	Perasaan Senang
	Perhatian
	Partisipasi
	Keinginan/Kesadaran

Tabel 1 menunjukkan indikator yang digunakan dalam menyusun instrumen oleh [Hikmah \(2017\)](#) dan [Muhajir dkk. \(2019\)](#). Pernyataan pada instrumen yang digunakan sebanyak 22 pernyataan yang diberikan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan minat belajar siswa setelah menggunakan Brainly. Komponen yang terdapat dalam kuesioner terdiri atas beberapa pernyataan seperti: (1) Saya memusatkan perhatian saat belajar matematika menggunakan media Brainly; (2) Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran matematika dengan media Brainly; (3) Saya senang belajar matematika menggunakan Brainly; (3) Saya merasa lebih mudah belajar matematika dengan media Brainly dibanding media yang lain; (4) Saya tertarik belajar matematika menggunakan media Brainly; (5) saya mencoba mengerjakan soal-soal matematika diluar tugas dengan bantuan media Brainly; (6) Saya lebih cepat memahami pembelajaran dengan menggunakan media Brainly; (7) Saya memiliki keinginan untuk membantu teman-teman yang bertanya di media Brainly tentang matematika; (8) saya peduli dengan teman yang kesulitan dengan materi matematika dan bertanya di media Brainly.

Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu menggunakan pernyataan-pernyataan tertutup yang dimana orang yang menjadi subjek tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Jawaban pada setiap item instrumen menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat

tidak sesuai. Kemudian untuk keperluan analisis kuantitatif, maka skala likert tersebut diubah menjadi bentuk skor seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor skala likert

	Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif
Skor		Skor	
1	Sangat tidak setuju	4	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju	3	Tidak setuju
3	Setuju	2	Setuju
4	Sangat setuju	1	Sangat setuju

Tabel 3. Pembagian interval minat belajar

Skor	Keterangan
3,26 – 4	Sangat tinggi
2,6 – 3,25	Tinggi
1,76 – 2,5	Sedang
1 – 1,75	Rendah

Data minat belajar yang diperoleh dari kuesioner, dengan teknik penentuan skor 1 – 4 menggunakan skala likert seperti pada Tabel 3. Dalam menentukan seorang responden masuk kedalam kategori rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi maka skor masing-masing jawaban dari 22 pernyataan dijumlahkan lalu dibagi banyaknya jumlah pernyataan. Kemudian hasilnya dicocokkan ke daftar intervalisasi di atas untuk mengklasifikasikan responden.

Selanjutnya, langkah dalam perhitungan data efektivitas media pembelajaran Brainly dilakukan dengan menggunakan teknik regresi linear sederhana, karena variabel yang terlibat dalam penelitian ini ada dua yaitu efektivitas media Brainly sebagai variabel bebas serta minat belajar. Dalam perhitungan hasil penelitian dibantu oleh aplikasi *IBM SPSS Statistics 24*. Aplikasi SPSS digunakan dalam pengolahan dan analisis data kuantitatif, karena saling berhubungan dan juga termasuk ruang lingkup statistik. Data yang diolah menggunakan SPSS menghasilkan luaran berupa uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan linearitas, uji-t dan uji koefisien determinasi (Fadhil, 2019).

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk dapat menggunakan uji analisis regresi linear sederhana ada beberapa syarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu yaitu uji validitas dan reliabilitas instrumen serta uji normalitas dan linearitas variabel. Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah suatu instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian sah atau tidak. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner, maka uji validitas ini akan mengukur apakah pernyataan pada kuesioner yang digunakan sudah valid atau belum. Kuesioner dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2016). Kriteria penilaian pada uji validitas yaitu apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item atau pernyataan pada kuesioner tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya. Setelah uji validitas selesai dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya dan diandalkan. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha*. Menurut Sujarweni (2014) kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha*  $>$  0,6.

### Uji Normalitas dan Linearitas

Syarat selanjutnya adalah uji normalitas dan linearitas variabel, uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Suliyanto, 2011). Nilai residual dikatakan berdistribusi normal jika nilainya mendekati signifikansi 5%. Apabila nilai signifikansi  $>$  0,05 maka variabel berdistribusi normal dan sebaliknya. Kemudian dilanjutkan dengan uji linearitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi  $<$  0,05 maka hubungan tidak linear, sedangkan nilai signifikansi  $>$  0,05 maka hubungannya linear (Muhson dkk., 2012).

### Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Setelah semua syarat terpenuhi, maka uji regresi linear dapat dilakukan. Uji regresi linear sederhana merupakan uji yang dilakukan kepada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat dimana kedua variabel tersebut memiliki pengaruh (Sugiyono, 2013).

### Uji Hipotesis (Uji-t) dan Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji ini digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Sujarweni, 2014). Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Adapun kriterianya yaitu apabila  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan sebaliknya jika  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Terakhir adalah uji koefisien determinasi, uji ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Sujarweni, 2014). Nilai  $R^2$  menunjukkan seberapa besar variabel X menjelaskan variabel Y, semakin tinggi nilai  $R^2$  maka semakin besar proporsi dari total variabel X dapat menjelaskan variabel Y.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian didapatkan melalui aplikasi SPSS yang dapat memberikan data secara menyeluruh pada setiap uji yang digunakan (Fadhil, 2019).

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada pengujian validitas instrumen peneliti membandingkan *pearson correlation* atau  $r$  hitung pada setiap butir pernyataan dengan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel maka item pernyataan tersebut dinyatakan valid dimana  $r$  tabel sebesar 0,334. Keseluruhan item dinyatakan valid karena  $r$  hitung  $> 0,334$  kecuali item Y19 yang dinyatakan tidak valid karena koefisien validitasnya lebih kecil dari  $r$  tabel. Maka item yang bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut hanya 22 item dari 23 item.

Setelah instrumen dinyatakan valid dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen menggunakan metode reliabilitas *Alpha Cronbach*. Menurut Sujarweni (2014) suatu kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha*  $> 0,6$ . Hasil dari uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Reliable Coefficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
23 item Pernyataan	0,939	Reliabel

Dari Tabel 4 diketahui bahwa nilai *cronbach alpha* sebesar 0,939 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,6. Maka hasil uji reliabilitas item dapat dinyatakan reliabel.

### Uji Normalitas dan Linearitas

Sebelum menentukan seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, terlebih dahulu variabel yang diujikan harus melalui uji normalitas terlebih dahulu. Pada uji ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Melihat hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* pada Tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi 0,99 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Setelah variabel dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya variabel harus melewati uji linearitas yang digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel ini mempunyai pengaruh linear atau tidak. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan linear. Hasil uji linearitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil uji normalitas dengan *kolmogorov-smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	1,60157548
Most Extreme Differences	Absolute	0,062
	Positive	0,062
	Negative	-0,062
Kolmogorov-Smirnov Z		0,369
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,999
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel 6. Tabel anova

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR *EFEKTIVITAS	Between Groups	(Combine d)	421,221	16	26,326	11,350	0,000
		Linearity	375,760	1	375,760	162,004	0,000
		Deviation From Linearity	45,461	15	3,031	1,307	0,291
	Within Groups		41,750	18	2,319		
	Total		462,971	34			

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* > 0,05 yaitu sebesar 0,291. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan variabel Y.

### Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Setelah semua syarat terpenuhi, maka uji analisis regresi linear sederhana sudah dapat dilakukan. Uji ini digunakan untuk memprediksi seberapa besar hubungan efektivitas platform e-learning yaitu Brainly dan minat belajar matematika siswa SMA. Analisis ini menggunakan data berdasarkan kuesioner yang dibagikan, adapun hasil dari uji analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji regresi linear sederhana

		Coefficients <sup>a</sup>				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18,387	4,958		3,708	0,001
	efektivitas	1,191	0,245	0,646	4,858	0,000

a. Dependent Variable: minat belajar

Tabel 7 menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 1,191 dan bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh efektivitas terhadap minat belajar siswa adalah positif.

### Uji Hipotesis (Uji-t) dan Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji-t yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel X dengan variabel Y. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat dikatakan suatu variabel berpengaruh terhadap variabel yang lain. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis adalah jika  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan sebaliknya jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Nilai  $t$  tabel yang diperoleh dengan menggunakan nilai  $\alpha$  5% dan jumlah sampel sebanyak 35 orang adalah 2,03224. Hasil dari uji-t disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Hasil uji-t

Model		Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18,387	4,958		3,708	0,001
	efektivitas	1,191	0,245	0,646	4,858	0,000

a. Dependent Variable: minat belajar

Pada [Tabel 8](#) diketahui nilai  $t$  hitung sebesar 4,858 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai  $t$  tabel dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa efektivitas media Brainly berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Kemudian karena  $t$  hitung  $> t$  tabel dan nilai signifikansi  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini dapat menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Brainly sebagai *platform e-learning* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa SMA.

Uji terakhir pada penelitian ini adalah uji koefisien determinasi atau  $R^2$ , uji ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y yang disajikan dalam bentuk persen. Hasil uji koefisien determinasi disajikan pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Hasil uji koefisien determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,646 <sup>a</sup>	0,417	0,399	3,07692

a. Predictors: (Constant), efektivitas

Dari [Tabel 9](#) didapatkan nilai  $R$  sebesar 0,646 menjelaskan pengaruh positif antara variabel X (media Brainly) terhadap variabel Y (minat belajar) dengan keeratan hubungan sebesar 64,6%. Kemudian dapat dilihat pada nilai  $R$  Square sebesar 0,417 yang menunjukkan pengaruh media Brainly terhadap minat belajar sebesar 41,7% dan sisanya dipengaruhi oleh sebab diluar penelitian.

Hasil analisis data minat belajar siswa dari angket yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan pembagian interval minat belajar yang sudah ditentukan pada [Tabel 3](#). Berikut merupakan hasil dan analisis data minat belajar siswa dari 35 responden dapat dilihat pada [Tabel 10](#).

Tabel 10. Kriteria minat belajar

Kategori	Jumlah	%
Sangat tinggi	1	2,9
Tinggi	29	82,8
Sedang	5	14,3
Rendah	0	0
Total	35	100

Dari [Tabel 10](#) dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas XI IPS 2 terdapat 2,9% dengan 1 responden yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 82,8% dengan 29 responden masuk dalam kategori tinggi, 14,3% dengan 5 responden dalam kategori sedang. Secara keseluruhan banyak responden (82,8%) memiliki minat belajar tinggi.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa efektivitas Brainly sebagai *platform e-learning* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini berarti penggunaan Brainly sebagai media dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa yang dimana penjelasan tersebut diperkuat oleh hasil nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai alpha pada uji-t. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil t hitung yang nilainya lebih besar dari t tabel yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa efektivitas Brainly sebagai *platform e-learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa SMA. Brainly memiliki banyak fitur yang mempermudah siswa menggunakannya yang dimana hal ini menyebabkan minat belajar siswa meningkat dan media pembelajaran ini dianggap efektif.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [Ramadhani dan Pulungan \(2020\)](#) yang menyatakan bahwa banyak siswa yang menggunakan Brainly sebagai sumber belajar dikarenakan selain mudah diakses, Brainly juga memiliki banyak fitur yang memudahkan siswa dalam penggunaannya serta banyak tersedia konten-konten yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian lain menyatakan bahwa Brainly merupakan aplikasi jejaring sosial untuk siswa yang dimana pada aplikasi ini siswa dapat bertanya tentang tugas sekolah yang mereka dapatkan atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh orang lain melalui fitur textbox yang terletak dibawah pertanyaan. Hal ini memperlihatkan bahwa Brainly adalah aplikasi yang mengedepankan interaksi sosial antar pengguna ([Abdillah & Astuti, 2021](#)). Dengan segala kemudahan tersebut, minat belajar siswa menjadi semakin tinggi karena mereka tidak perlu merasa kesulitan lagi jika mendapatkan soal matematika yang rumit dan sukar untuk diselesaikan dan jawaban yang diberikan pun juga mudah dipahami karena sudah diverifikasi oleh ahli.

Tingkat minat belajar matematika siswa dapat dilihat dari skor yang didapatkan dari angket yang diberikan setelah siswa menggunakan Brainly sebagai media pembelajaran. Pada [Tabel 10](#) dapat dilihat bahwa hasil presentase terbesar yaitu 82,8% berada pada kategori tinggi dengan 29 responden sedangkan untuk kategori terendah tidak ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan Brainly sebagai media pembelajaran untuk membantu mereka dalam belajar. Dari seluruh data yang didapatkan, maka dapat dikatakan bahwa Brainly merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh dua kesimpulan. Pertama, dari hasil uji-t diketahui bahwa penggunaan Brainly sebagai media pembelajaran dianggap efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Kemudian, yang kedua dilihat dari jumlah responden terbanyak berada pada kategori tinggi yang dimana hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah penggunaan Brainly pada mata pelajaran matematika tinggi. Saran yang dapat disampaikan yaitu penggunaan *platform e-learning* seperti Brainly bisa pertimbangan untuk meningkatkan minat belajar siswa, kemudian untuk para guru atau tenaga pengajar diharapkan bisa menerapkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dan menjadi lebih efektif lagi. Peneliti menyadari penelitian yang dilakukan memiliki batasan jumlah siswa yang ikut berpartisipasi dalam penelitian serta pernyataan yang terdapat dalam instrumen. Oleh karena itu, penelitian yang akan datang diharapkan mampu mengembangkan pernyataan atau item-item pada angket dan hal pendukung lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D. M., & Astuti, D. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem-based learning (PBL) pada topik sudut. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- Andira, T., Santoso, B., & Yusup, M. (2018). Penerapan model pembelajaran reciprocal teaching ditinjau dari kemampuan penalaran matematis peserta didik pada materi bangun datar segiempat. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 88–98. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.16579>

- Billy, M. (2020). The influence of dynamic organizations and the application of digital innovations to educational institutions in the world during the COVID-19 pandemic. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3588233>
- Chen, N.-S., Quadir, B., & Teng, D. C. (2011). Integrating book, digital content and robot for enhancing elementary school students' learning of English. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(3). <https://doi.org/10.14742/ajet.960>
- Choi, E., Borkowski, M., Zakoian, J., Sagan, K., Scholla, K., Ponti, C., Labedz, M., & Bielski, M. (2015). Utilizing content moderators to investigate critical factors for assessing the quality of answers on brainly, social learning Q&A platform for students: A pilot study. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 52(1), 1–4. <https://doi.org/10.1002/pr2.2015.145052010069>
- Fadhil, M. (2019). *Pengaruh pembiayaan modal kerja terhadap pendapatan usaha mikro, kecil dan menengah pada Koperasi Syariah Mitra Niaga* [UIN Ar-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9524/>
- Ghozali. (2016). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hernawati, K. (2012). Desain Elearning Adaptif Berbasis Cognitive Style Untuk Pembelajaran Matematika SMA Kelas XII IPA. *Pythagoras*, 7(1), 43–56. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/2835>
- Hikmah, N. (2017). *Efektivitas media pembelajaran Edmodo terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi fisika kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau* [Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/4504>
- Kartika, H. (2014). Pembelajaran matematika berbantuan software MATLAB sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2(1), 21–33. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/119>
- Kusmana, A. (2011). E-learning dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Muhajir, M., Musfikar, R., & Hazrullah, H. (2019). Efektivitas penggunaan E-learning berbasis Edmodo terhadap minat dan hasil belajar (Studi kasus di SMK Negeri Al Mubarakaya). *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 50-56. <https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4725>
- Muhson, A., Wahyuni, D., Supriyanto, S., & Mulyani, E. (2012). Analisis relevansi lulusan perguruan tinggi dengan dunia kerja. *Jurnal Economia*, 8(1), 42–52. <https://journal.uny.ac.id/index.php/economia/article/view/800>
- Permatasari, I., Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2020). Efektivitas metode pembelajaran PQ4R ditinjau dari kemampuan berpikir reflektif matematis dan self-concept siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 61–72. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i1.33830>
- Radyati, A. (2020). Persepsi mahasiswa tentang E-learning google classroom berpengaruh pada minat dan motivasi belajar. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 88–93. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/teraputik/article/view/468>
- Rahmadika, S. (2014). *Efektivitas penerapan media jejaring sosial Edmodo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat sistem komputer* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/6720>
- Ramadhani, S., & Pulungan, A. S. S. (2020). *Analisis pemanfaatan Brainly sebagai sumber belajar online pada materi sistem koordinasi* [Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/43882>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

- Soekartawi. (2003). E-Learning di Indonesia dan Prospeknya di masa mendatang. *Seminar Nasional 'E-Learning Perlu E-Library.'*
- Sudiby, A., & Wasis. (2013). Penggunaan media pembelajaran fisika dengan e-learning berbasis Edmodo Blog Education pada materi alat optik untuk meningkatkan respons motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(3), 187–190. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/5/article/view/4292>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Pustaka baru press.
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika terapan : Teori dan aplikasi dengan SPSS*. ANDI.
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>