

## **RESPON SISWA TERHADAP APLIKASI “BANG SIKUNG” BERBASIS ANDROID**

Febriyani Nursyam<sup>1</sup>, Eka Widyawati<sup>2</sup>, Alfian Mucti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Borneo Tarakan

<sup>1</sup>[febbynoor530@gmail.com](mailto:febbynoor530@gmail.com)

<sup>2</sup>[eka.ade148@gmail.com](mailto:eka.ade148@gmail.com)

<sup>3</sup>[alfianmucti@gmail.com](mailto:alfianmucti@gmail.com)

### **Abstract**

Android-based media is one of the newest types of media that utilizes technology in learning. To find out whether the media used is good or not in learning, student responses are needed. Therefore, this study was intended to determine student responses to the "BANG SIKUNG" application. The type of research is descriptive research with a quantitative approach. Student responses came from a sample of 15 students from class IX-7 with a sampling technique using purposive sampling. The instrument used is a questionnaire that has been validated by previous researchers with a total of 17 statements. The analysis was carried out using data categorization techniques. The results showed that the average student response was 92.25 in the "Very Good" category. Thus, the "BANG SIKUNG" application received a positive response from students.

**Keywords:** *Learning Media, Student Response, BANG SIKUNG*

### **Abstrak**

Media berbasis android merupakan salah satu jenis media terbaru yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengetahui media yang digunakan baik atau tidak dalam pembelajaran, diperlukan respon siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi “BANG SIKUNG”. Jenis penelitian yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Respon siswa berasal dari sampel sebanyak 15 siswa dari kelas IX-7 dengan teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket yang telah divaliditas oleh peneliti sebelumnya dengan jumlah pernyataan sebanyak 17 butir. Analisis dilakukan dengan menggunakan Teknik kategorisasi data. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata respon siswa sebesar 92.25 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, aplikasi “BANG SIKUNG” memperoleh respon positif dari siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Respon Siswa, BANG SIKUNG

**Cara Menulis Sitasi:** Nursyam, F., Widyawati, E., Mucti, A. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi “Bang Sikung” Berbasis Android. *Mathematic Education and Application Journal*, volume 4 no. 1, hal. 37-43

---

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran (Lijana, Panjaitan dan Wahyuni, 2018). Proses pembelajaran yang baik harus mencakup interaktif, menyenangkan, menantang, memacu, dan memberi kesempatan lebih kepada siswa untuk menumbuh kembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Kuswanto dan Radiansah (2018), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, karena media pembelajaran dapat menyampaikan materi pelajaran lebih menarik.

Pembelajaran yang menarik perhatian dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, sehingga menimbulkan respon dari siswa yang dapat diamati (Kartini dan Putra, 2020). Respon adalah tanggapan atau reaksi yang timbul apabila terdapat objek yang menjadi bahan pengamatannya, sehingga memunculkan respon positif atau respon negatif (Khairiyah, 2019). Pentingnya mengetahui respon siswa terhadap media, untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan agar dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui respon siswa dapat juga diketahui minat belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran (Humaidi, Qohar dan Rahardjo, 2021). Timbulnya respon positif dalam proses pembelajaran memberi dampak pada peningkatan minat belajar, mengikuti kegiatan pembelajaran, hingga akhirnya memberi dampak pada hasil belajar siswa (Aisyah, Panjaitan dan Marlina, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa 1) siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran; 2) siswa kesulitan mengikuti pembelajaran secara *online*; 3) siswa sulit memahami materi yang diajarkan secara *online*; 4) kurangnya pemanfaatan aplikasi dan *platform* lainnya; dan 5) siswa kurang berminat belajar melalui video pembelajaran yang berdurasi panjang. Permasalahan tersebut yang membuat matematika kurang disukai oleh sebagian besar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wahyudin (Aditya, 2018), yang menyatakan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disukai karena sulit untuk diajarkan ataupun untuk dipelajari. Salah satu materi pelajaran matematika yang sulit dipahami siswa, yaitu Bangun Ruang Sisi Lengkung. Menurut Arifin, Yusmin dan Hamdani (2017) penyebab siswa sulit memahami materi antara lain 1) siswa tidak tertarik; 2) siswa tidak mampu mengingat rumus setiap bangun ruang; 3) siswa tidak mampu menggunakan rumus yang tepat; dan 4) siswa tidak mampu mengingat unsur-unsur setiap bangun ruang. Oleh karena itu, perlu pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Binangun dan Hakim (Komairah, Suhendri dan Hakim, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran matematika jika dilakukan dengan menyesuaikan keadaan dan kebutuhan siswa, akan menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Menurut Salsabila dkk (2020), untuk menghasilkan pembelajaran matematika yang efektif dan efisien diperlukan pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu digunakan aplikasi “BANG SIKUNG” berbasis *android*, yang diharapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar. Aplikasi tersebut berisikan materi berupa pengertian, unsur-unsur, rumus luas, rumus volume dan contoh soal yang disertai dengan suara penjelasan pada setiap bagian materi, serta terdapat juga latihan soal. Dari hasil penelitian Dui dkk (2020) penggunaan multimedia interaktif pada materi bangun ruang sisi lengkung tabung memperoleh respon positif. Berdasarkan hasil penelitian Artanti, Nuryadi, dan Marhaeni (2022), siswa memberi respon positif terhadap penggunaan aplikasi TePytha dan dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon siswa sangat penting untuk diketahui guna menjadi bahan monitoring guru, agar

mengetahui ketertarikan siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sehingga guru juga dapat mengetahui berhasil atau tidak penggunaan media dalam pembelajaran. Respon siswa juga dapat membantu guru untuk mengetahui kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran (Zainuddin, 2020).

Berdasarkan paparan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui respon siswa SMP Negeri 7 Tarakan setelah menggunakan aplikasi “BANG SIKUNG” sebagai media pembelajaran berbasis *android*. “BANG SIKUNG” merupakan kependekan dari materi yang termuat dalam aplikasi yaitu Bangun Ruang Sisi Lengkung.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi “BANG SIKUNG” sebagai media pembelajaran matematika berbasis *android*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX-7. Sampel yang diambil sebanyak 15 siswa dari jumlah populasi kelas IX-7 dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang berisikan pernyataan-pernyataan penggunaan media untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi “BANG SIKUNG”. Skala yang digunakan skala likert dari 1 sampai 4, yaitu Sangat Kurang Baik (skor 1), Kurang Baik (skor 2), Baik (skor 3), dan Sangat Baik (skor 4). Aspek yang diukur pada angket respon siswa ini mencakup rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual.

Kemudian dilakukan analisis data dengan cara mengelola data pada angket untuk memperoleh skor pada masing-masing aspek yang diukur. Hasil angket respon siswa pada setiap aspek dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya dilakukan pengkategorian untuk mengetahui tingkat capaian setiap aspek yang telah dinilai. Berikut kategori pada Tabel 1.

Tabel 1. *Kategori Data*

<i>Skor</i>	<i>Kategori</i>
$x \leq 20$	Sangat Kurang
$20 < x \leq 40$	Kurang
$40 < x \leq 60$	Cukup
$60 < x \leq 80$	Baik
$80 < x$	Sangat Baik

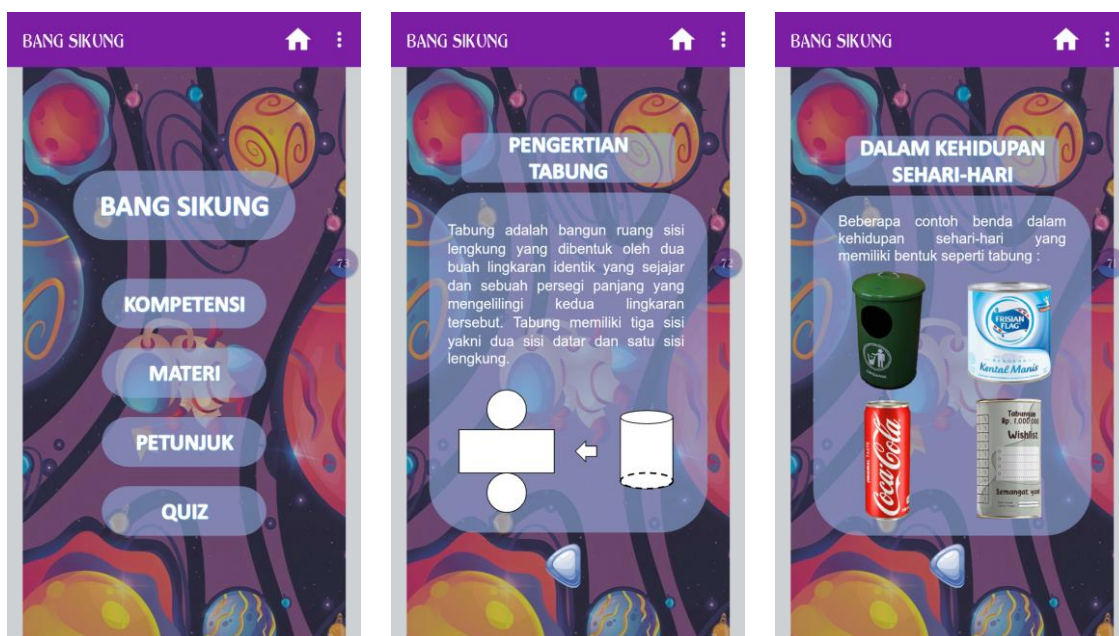
Sumber : Kustantina, Nuryadi dan Marhaeni (2022)

Setelah kategori tiap aspek ditetapkan sesuai Tabel 1, dapat dilakukan penarikan kesimpulan terhadap angket respon siswa. jika siswa memberikan penilaian minimal baik maka media pembelajaran dapat

dikatakan memperoleh respon positif dari siswa sehingga praktis digunakan (Artanti, Nuryadi dan Marhaeni, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi “BANG SIKUNG” bertujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Aplikasi “BANG SIKUNG” dipilih karena telah memiliki kelayakan sebagai media pembelajaran dan telah diuji cobakan kepada siswa. Setelah menggunakan aplikasi, angket respon terhadap aplikasi “BANG SIKUNG” diberikan kepada siswa. adapun beberapa tampilan aplikasi “BANG SIKUNG” disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi “BANG SIKUNG”

Analisis respon siswa dilakukan pada tanggal 25 Januari 2022 di kelas IX SMP Negeri 7 Tarakan, dengan siswa sebanyak 15 orang. Adapun hasil analisis disajikan pada Tabel 2.

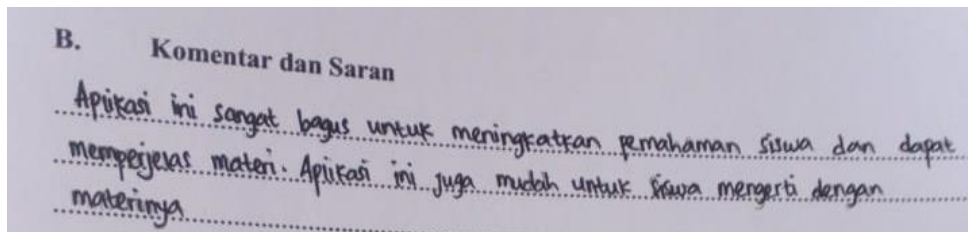
Tabel 2

### Hasil Respon Siswa

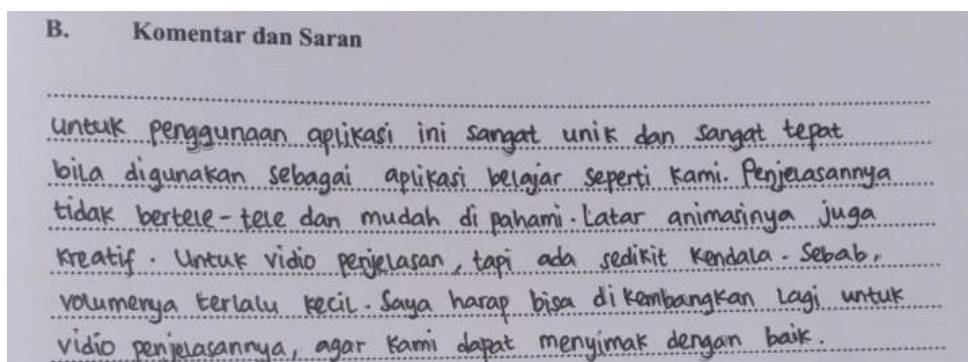
<i>Responden</i>	<i>Skor Total</i>	<i>Kategori</i>
U_1	97.05	Sangat Baik
U_2	94.11	Sangat Baik
U_3	92.64	Sangat Baik
U_4	88.23	Sangat Baik
U_5	89.70	Sangat Baik
U_6	94.11	Sangat Baik

U_7	98.52	Sangat Baik
U_8	83.82	Sangat Baik
U_9	89.70	Sangat Baik
U_10	97.05	Sangat Baik
U_11	86.76	Sangat Baik
U_12	88.23	Sangat Baik
U_13	88.23	Sangat Baik
U_14	97.05	Sangat Baik
U_15	98.52	Sangat Baik
Rata-rata	92.25	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa semua siswa yang menjadi responden memberi respon sangat baik terhadap aplikasi “BANG SIKUNG”. Oleh karena respon yang diberi siswa terhadap aplikasi “BANG SIKUNG” menunjukkan hasil “Sangat Baik”, maka aplikasi dianggap telah memperoleh respon positif dari siswa. Angket respon yang dibagikan kepada siswa berisikan tanggapan siswa terhadap aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Ketiga aspek tersebut memperoleh respon positif dari siswa. Hal ini didukung dengan tanggapan siswa berupa komentar.



Gambar 2a



Gambar 2b

Gambar 2. Komentar Siswa Terhadap Aplikasi “BANG SIKUNG”

Gambar 2a menunjukkan bahwa siswa menilai aplikasi baik digunakan pada pembelajaran matematika, karena aplikasi BNG SIKUNG membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam

memahami materi pelajaran dengan baik dan siswa juga menyatakan bahwa penyajian materi pada aplikasi dinilai mudah untuk dimengerti. Gambar 2b menunjukkan pernyataan siswa, bahwa penggunaan aplikasi “BANG SIKUNG” dalam pembelajaran terbilang unik dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran matematika, hal ini karena siswa menyatakan bahwa aplikasi menyampaikan materi secara padat, jelas dan ringkas serta mudah untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan komentar yang dituliskan siswa, diperoleh respon positif terhadap penggunaan aplikasi “BANG SIKUNG” dalam proses pembelajaran, yaitu 1) aplikasi dinilai sudah sangat bagus digunakan dalam pembelajaran matematika karena siswa merasa penjelasan materi mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang termuat dalam aplikasi; dan 2) aplikasi terbilang unik dan penggunaannya dalam pembelajaran matematika dinilai tepat karena penjelasan materi singkat dan mudah untuk dimengerti serta kreatif dalam desainnya. Selain memberikan repon positif, siswa juga memberikan saran berupa masukan untuk lebih mengembangkan aplikasi. Respon tersebut, menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi “BANG SIKUNG” dalam pembelajaran matematika karena menumbuhkan minat belajar siswa dan penggunaan aplikasi “BANG SIKUNG” membuat siswa fokus untuk belajar. Berdasarkan respon dan tanggapan siswa, maka aplikasi “BANG SIKUNG” memperoleh respon positif sebagai media pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pernyataan Endriana, Wardi dan Najibatussakinah (2020) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media yang tepat, akan membantu siswa memperoleh pemahaman secara optimal karena fokus siswa terarah dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi “BANG SIKUNG” memperoleh nilai rata-rata sebesar 92.25 dengan kategori “Sangat Baik”. Adapun respon positif yang diberikan siswa melalui komentar, yaitu 1) siswa mampu memahami materi dengan mudah; dan 2) desainnya yang unik mampu menarik perhatian siswa. Dengan demikian, aplikasi “BANG SIKUNG” dapat dinyatakan memperoleh respon positif dari siswa. Walaupun aplikasi “BANG SIKUNG” memperoleh respon positif dalam penggunaannya, perlu diperhatikan bahwa di beberapa *android* aplikasi ini tidak dapat diinstal karena sistem keamanan dari *android*. Sehingga perlu dilakukan tindak lanjut terhadap masalah tersebut, agar perkembangan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada semakin baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64-74.
- Artanti, Y., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50-60.

- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bito, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 1(2), 83-89
- Endriana, N., Wardi, Z., & Najibatussakinah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Geogebra Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education And Application Journal (Meta)*, 2(2), 18-24.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153-162.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi Kpk Dan Fpb Pada Siswa Kelas Iv Di Sd/Mi Lamongan. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197-204.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa Smp Berbasis Android. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Kustantina, V. A., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(1), 01-07.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Xi. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lijana, L., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Ekologi Di Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Panjaitan, R. G. P., & Marlina, R. (2016). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3).
- Salsabila, N. H., Lu'luilmaknun, U., Novitasari, D., Tyaningsih, R. Y., & Ardani, R. A. (2020). Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika: Tanggapan Siswa SMP Berdasarkan Gender. *Mathematic Education And Application Journal (Meta)*, 2(1), 25-32.
- Yusmin, E. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Di Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(4).
- Zainuddin, R. (2020). Respon Siswa MAN Paser Terhadap Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Geografi. *Pangea: Wahana Informasi Pengembangan Profesi Dan Ilmu Geografi*, 2(1), 120-128.