

**PENGARUH PENGGUNAAN PC TABLET TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP IT HAJI
DJALALUDDIN BONJO ALAM KABUPATEN AGAM**

Asmida Namora¹, Supriadi², Liza Efriyanti³, Riri Okra⁴

^{1,2,3,4} UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Alamat e-mail : asmidanamora3@gmail.com¹, supriadi@uinbukittinggi.ac.id²,
lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id³, ririokra@uinbukittinggi.ac.id⁴

ABSTRACT

This research was motivated by the fact that some students have not yet achieved the minimum learning mastery in the Informatics subject, one of the contributing factors being the suboptimal use of technology such as PC Tablets during the learning process. The use of PC Tablets can be an engaging and interactive learning medium, but on the other hand, it can also cause distractions if not used wisely. Therefore, this study aims to determine the influence of PC Tablet usage on students' learning outcomes in the Informatics subject at SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam, Agam Regency. This research is a quantitative study using the ex post facto method. It involves two variables: the independent variable is the use of PC Tablets, and the dependent variable is the students' learning outcomes. Data were collected using an objective test instrument. The population consisted of 35 students, and the sample included 20 students, consisting of 9 students from grade VII and 11 students from grade VIII, selected using a saturated sampling technique. Based on data analysis and discussion, it was found that the average learning outcome of students with high PC Tablet usage was 81.09, while those with low usage had an average of 72.88. This indicates a positive correlation between the use of PC Tablets and improved learning outcomes. This result was supported by a simple linear regression test, showing an F-count of 23.085 with a significance value of $0.000 \leq 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) was 0.5615 or 56.15%, showing that PC Tablet usage contributes 56.15% to the variation in students' learning outcomes, while the remaining 43.85% is influenced by other factors. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of PC Tablet usage on students' learning outcomes in the Informatics subject at SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam, Agam Regen

Keywords: Use of PC Tablets, Student Learning Outcomes, Informatics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran Informatika yang salah satu penyebabnya adalah kurang optimalnya pemanfaatan teknologi seperti PC Tablet dalam proses pembelajaran. Penggunaan PC Tablet dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, namun di sisi lain juga menimbulkan distraksi jika tidak digunakan secara bijak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variabel yaitu variabel bebas adalah penggunaan PC Tablet dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes soal objektif. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 35 siswa, dan sampel yang digunakan sebanyak 20 orang siswa yang terdiri dari 9 siswa kelas VII dan 11 siswa kelas VIII dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan skor penggunaan PC Tablet yang tinggi adalah sebesar 81,09, sedangkan siswa dengan skor penggunaan rendah memperoleh rata-rata sebesar 72,88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan PC Tablet berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai *Fhitung* = 23,085 dengan nilai signifikansi *sig* $0,000 \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,5615 atau 56,15% menunjukkan bahwa penggunaan PC Tablet memberikan kontribusi sebesar 56,15% terhadap variasi hasil belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 43,85% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam.

Kata Kunci: Penggunaan PC Tablet, Hasil Belajar Siswa, Informatika

A. Pendahuluan

Ujian merupakan salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai alat evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ujian adalah proses atau cara untuk menguji kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang (KBBI, 2025). Melalui ujian, siswa dapat mengetahui kemampuan mereka, sementara pendidik memperoleh gambaran tentang efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Setelah melakukan ujian, akan diperoleh hasil belajar yang mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami, menguasai, dan

mampu menerapkan materi yang diajarkan. Hasil belajar ini menjadi tolok ukur untuk menilai keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Ajaran Islam juga mengandung makna yang mendalam tentang ujian, di mana ujian tidak hanya diartikan sebagai evaluasi akademik, tetapi juga sebagai bentuk cobaan yang diberikan Allah SWT kepada hamba-Nya untuk mengukur keimanan dan ketakwaan mereka. Hal ini tercantum dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 155:

"Dan sungguh, Kami akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar."

Ayat tersebut menegaskan bahwa ujian, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan, bertujuan untuk meningkatkan kesabaran, ketabahan, dan keimanan seseorang.

Menurut Ki Hajar Dewantara, ujian dalam pendidikan seharusnya tidak hanya menilai aspek kognitif atau akademik, tetapi juga harus mencakup pembentukan karakter dan sikap. Ujian yang ideal adalah ujian yang membantu peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan mereka, sehingga dapat menjadi motivasi untuk terus belajar dan berkembang (Dewantara, 2004). Dalam sistem pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, evaluasi pendidikan, termasuk ujian, dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Ujian berfungsi sebagai alat untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan kompeten dapat tercapai (UU, 2003).

Ujian memegang peran strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pelaksanaan ujian yang adil, objektif, dan transparan, pendidik dapat memastikan bahwa evaluasi yang dilakukan benar-benar mencerminkan kemampuan peserta didik. Selain itu, ujian yang berkualitas juga menjadi landasan penting untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di tingkat global. Ujian tidak hanya

berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan gambaran dari kemampuan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, ujian menjadi tolok ukur untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Menurut Hamzah B. Uno hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Dengan kata lain, hasil belajar bukan hanya penguasaan materi, tetapi juga bagaimana siswa mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya hasil belajar siswa menunjukkan efektivitas proses pendidikan yang telah berlangsung (Uno, 2022).

Hasil belajar siswa sering menghadapi berbagai permasalahan yang menghambat pencapaian optimal. Menurut Suparman, kendalanya seperti rendahnya motivasi siswa, kurangnya keterlibatan orang tua, hingga metode pembelajaran yang monoton sering menjadi penghalang (Suparman, 2023). Selain itu, menurut Hamid faktor eksternal seperti akses terhadap fasilitas pendidikan yang memadai dan perbedaan lingkungan sosial-ekonomi juga mempengaruhi hasil belajar (Hamid, 2022). Untuk

mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan multidimensional yang melibatkan pembenahan sistem pembelajaran, peningkatan kualitas guru, serta dukungan psikososial bagi siswa.

Menurut Arifin, strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka. Selain itu, pelatihan bagi guru untuk menggunakan metode inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek atau pendekatan tematik juga penting (Arifin, 2023). Menurut Rahmawati, keterlibatan keluarga dalam mendukung aktivitas belajar siswa di rumah memiliki dampak besar terhadap hasil belajar siswa. Komunikasi yang baik antara keluarga dan sekolah dapat menciptakan sinergi dalam membimbing siswa untuk mencapai potensi terbaiknya. Keterlibatan aktif keluarga dalam memantau dan mendukung pembelajaran juga berkontribusi dalam membangun kebiasaan belajar yang positif dan keberhasilan akademik siswa secara keseluruhan (Rahmawati, 2023).

Di era digital yang semakin maju, berbagai inovasi telah diterapkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, salah satunya melalui teknologi, teknologi telah menjadi elemen penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat membuat manusia bagaikan tidak terpisah oleh jarak dan ruang waktu. Teknologi yang terus maju membuat manusia

menggunakan berbagai macam media dan alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas sebagai sarana pendukung produktifitas kehidupan. Melalui perkembangan teknologi yang terus semakin canggih sehingga yang dimana dalam dunia pendidikan akan sangat memberikan bantuan yang sangat besar, khususnya dalam peningkatan kualitas pendidikan disetiap lembaga pendidikan yang ada saat ini (Rizaldi et al., 2024). Selain itu, teknologi juga mendukung pembelajaran mandiri dengan memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang beragam dan fleksibel. Namun, efektivitas teknologi bergantung pada kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan teknologi secara bijak serta kesiapan infrastruktur sekolah yang mendukung pembelajaran berbasis digital.

Di era perkembangan zaman ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, termasuk di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam. Sekolah tersebut memiliki teknologi berupa PC Tablet yang membantu siswa dalam proses pembelajaran.

PC Tablet atau yang lebih dikenal sebagai tablet adalah perangkat komputasi portabel yang menggunakan layar sentuh sebagai antarmuka utama dan memiliki fitur yang menyerupai komputer serta smartphone. Tablet hadir sebagai solusi bagi pengguna yang membutuhkan perangkat dengan mobilitas tinggi tetapi tetap memiliki kemampuan pemrosesan yang cukup

untuk pekerjaan sehari-hari. PC Tablet adalah komputer berukuran kecil dengan desain yang lebih ramping dibandingkan laptop, serta memiliki layar sentuh sebagai alat navigasi utama. Perangkat ini dapat menjalankan berbagai aplikasi, mulai dari aplikasi produktivitas hingga hiburan, dan sering kali didukung oleh sistem operasi mobile seperti Android, iOS, atau Windows (Hidayat & Sudarma, 2011).

Sementara itu, menurut Rahmawati, PC Tablet adalah perangkat yang mengandalkan teknologi layar sentuh untuk navigasi dan interaksi dengan sistem. Keunggulan utama dari tablet adalah mobilitasnya yang tinggi, bobotnya yang ringan, serta daya tahan baterai yang lebih lama dibandingkan laptop. Selain itu, beberapa tablet modern telah dilengkapi dengan aksesori tambahan seperti stylus dan keyboard eksternal, yang membuatnya semakin fleksibel untuk berbagai kebutuhan pengguna (Rahmawati, 2021).

PC Tablet banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu belajar interaktif. Digunakan oleh siswa dan mahasiswa untuk membaca e-book, mengakses materi pelajaran, dan mengikuti kelas daring melalui platform seperti Google Classroom, Zoom, dan Microsoft Teams. PC Tablet yang disediakan pihak SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam digunakan untuk mengakses berbagai materi pelajaran, mengerjakan tugas secara digital, hingga mengikuti ujian berbasis teknologi. Dengan jumlah 50

unit PC Tablet, perangkat ini dapat digunakan oleh masing-masing siswa secara individu, mengingat jumlah siswa yang hanya 33 orang. Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk memiliki akses penuh ke perangkat selama pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Informatika yang membutuhkan akses digital.

Pengaruh Penggunaan Tablet dalam Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Jember pada tahun 2022 yang dilakukan oleh Anik Andriyani. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan tablet dalam pembelajaran kimia, khususnya pada materi senyawa hidrokarbon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan tablet mencapai ketuntasan belajar sebesar 75%, sedangkan kelas yang tidak menggunakan tablet hanya mencapai 47%. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan tablet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kimia (Andriyani, 2022).

Efektivitas Penggunaan Media Tablet dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Zulfa Nihayah . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tablet dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tablet lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional dalam

meningkatkan hasil belajar siswa (Nihayah, 2017).

Penggunaan PC Tablet dalam mata pelajaran Informatika di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam telah menjadi bagian dari metode belajar yang inovatif. PC Tablet digunakan oleh siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara digital, mencari informasi tambahan dari sumber terpercaya, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah melalui aplikasi Google Classroom, yang berfungsi sebagai platform utama untuk mengelola pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan memberikan umpan balik secara langsung. Selain itu, siswa juga memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis, infografis, serta presentasi yang menarik dan interaktif. Dalam penggunaannya, siswa diberikan panduan dalam mengoperasikan PC Tablet dengan baik, termasuk mengakses Google Classroom untuk melihat materi, mengunggah tugas, dan berdiskusi. Siswa juga dilatih menggunakan Canva untuk proyek desain serta Google Docs untuk pengolahan kata.

Penggunaan PC Tablet dalam mata pelajaran Informatika di SMP IT

Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Seperti hasil yang diperoleh, beberapa siswa menunjukkan kemajuan dalam memahami materi pelajaran karena mampu memanfaatkan teknologi ini secara efektif untuk belajar mandiri dan menyelesaikan tugas. Namun, ada juga siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Studi dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam dengan Guru mata pelajaran Informatika tahun ajaran 2024/2025 yaitu kelas VII, VIII, IX diperoleh data yang menunjukkan hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran Informatika dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75,00. Berikut disajikan persentase Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil pada mata pelajaran Informatika kelas VII, VIII, dan IX di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Informatika Kelas VII, VIII, dan IX di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kab. Agam

No	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas Nilai $\geq$ Dari 75	Tidak Tuntas Nilai $\leq$ 75	KKM
1	VII	9	5	4	
2	VIII	11	5	6	

3	IX	15	9	6	75
Jumlah		35	19	16	
Persentase		100%	54.29%	45.71%	

Sumber: Guru Informatika SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kab.Agam

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM masih banyak yaitu sebesar 45.71% dari 100%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM yaitu sebesar 54.29% dari 100%. Meskipun jumlah siswa yang telah mencapai KKM lebih banyak daripada yang belum mencapai KKM hal ini menandakan perlunya perhatian lebih untuk siswa yang belum mencapai KKM agar mereka dapat lebih memahami materi, sehingga kesenjangan hasil belajar dapat diminimalkan.

Hasil wawancara mengungkapkan beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar beberapa siswa, khususnya terkait dengan penggunaan PC Tablet selama pembelajaran. Faktor-faktor tersebut di antaranya adalah penggunaan PC Tablet dan pengawasan yang kurang maksimal, seperti beberapa siswa sering mengakses game atau media sosial selama jam pelajaran. Hal ini menyebabkan gangguan konsentrasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum optimal dan masih ada siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan

PC Tablet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* (Sukardi, 2004; Masrukin, 2009), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat tanpa memberikan perlakuan secara langsung terhadap variabel yang diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional, yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam, Kabupaten Agam pada tahun ajaran 2024/2025. Proses penelitian berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, dimulai dari tahap persiapan, pengumpulan data, hingga analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 35 orang, sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 20 siswa, terdiri dari 9 siswa kelas VII dan 11 siswa kelas VIII. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Selain itu, penggunaan PC Tablet diukur melalui indikator tertentu yang telah divalidasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi pendukung. Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran untuk memastikan kelayakan instrumen.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas (Sugiyono, 2019). Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis penelitian (Sudijono, 2006; Nasution, 2003; Riduwan, 2014). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa, dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 2. Uji Normalitas - Chi Kuadrat

Test Statistics	
	Hasil Tes Kelas 7 dan Kelas 8
Chi-Square	7.600 ^a
Df	11
Asymp. Sig.	0.749

Berdasarkan hasil uji Chi Kuadrat, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.749, yang berada di atas batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menyelidiki apakah skor akhir pada

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Analisis Data

Analisis data hasil belajar siswa memiliki tujuan dalam menarik kesimpulan tentang data yang didapatkan dari pelaksanaan tes hasil belajar, dengan hal tersebut perlu dilaksanakan analisis data tes hasil belajar secara statistik sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan pada dua buah data yaitu tes kelas VII dan kelas VIII. Pada uji normalitas memiliki maksud untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal. Pada pelaksanaan uji normalitas ini menggunakan uji chi kuadrat menggunakan taraf nyata $> 0,05$.

Berikut uji normalitas yang diperoleh dari kelas VII dan VIII.

kelas sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji Bartlett.

Berikut uji homogenitas dengan uji Bartlett yang diperoleh dari kelas VII dan VIII.

Tabel 3. Uji Homogenitas Dengan Uji Bartlett

Test Results		
Box's M		2.253
F	Approx.	2.135
	df1	1
	df2	940.392
	Sig.	0.144

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji Bartlett diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,144 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kelas VII dan VIII memiliki varian yang homogen. Dengan demikian, asumsi uji homogenitas terpenuhi dan data layak untuk digunakan dalam analisis statistik selanjutnya.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses untuk menguji kebenaran atau

kepalsuan hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji regresi linear sederhana*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel *independent* (X) terhadap variabel *dependent* (Y).

Berikut uji hipotesis dengan uji *regresi linear sederhana* menggunakan Aplikasi SPSS Statistic Versi 27.

Tabel 4. Uji Hipotesis – Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	4500.000	1	4500.000	23.085	.000 ^b
Residual	3508.800	18	194.933		
Total	8008.800	19			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa					
b. Predictors: (Constant), Penggunaan PC Tablet					

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai $F_{hitung} = 23.085$ dan $F_{tabel} = 0.000$ maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara

Penggunaan PC Tablet Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Setelah diperoleh hasil uji hipotesis melalui uji *regresi linear sederhana*, maka langkah selanjutnya adalah menghitung Koefisien Determinasi (R^2). Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel *independent* (X), yaitu penggunaan PC Tablet, dalam

menjelaskan variasi variabel *dependent* (Y), yaitu hasil belajar siswa.

Berdasarkan Uji *Regresi Linear Sederhana* maka diperoleh yaitu:

SSR (Regresi) = 4500.000

a. SSE (*Residual/Error*) = 3508.800

b. SST (*Total*) = 8008.800

Maka: $R^2 = \frac{SSR}{SST}$

Nilai R^2 dikonversikan dalam persen dengan rumus:

$D = R^2 \times 100\%$

$$R^2 = \frac{4500.000}{8008.800} \approx 0.5615$$

$$D = 0.5615 \times 100\% = 56.15\%$$

Interpretasi:

Jika R^2 mendekati 1, maka variabel X menjelaskan variabel Y dengan baik.

Jika R^2 mendekati 0, maka variabel X kurang mampu menjelaskan variabel Y.

Koefisien determinasi sebesar 56.15% menunjukkan bahwa penggunaan PC Tablet mampu menjelaskan sebesar 56.15% variasi hasil belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 43.85% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data tes hasil belajar siswa, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VII berbeda dengan hasil belajar siswa kelas VIII, meskipun keduanya sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa PC Tablet. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digunakan pada

kedua kelompok, terdapat perbedaan dalam capaian hasil belajar yang dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti tingkat pemahaman, pendekatan belajar, atau efektivitas penggunaan perangkat.

Perbedaan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VII sebesar 72, 8888, sedangkan kelas VIII memiliki nilai rata-rata 81, 0909. Selanjutnya, hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diperkuat dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.5615, yang berarti bahwa 56.15% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan PC Tablet, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas menggunakan teknologi yang sama, tingkat keberhasilan pembelajaran bisa berbeda tergantung pada bagaimana siswa memanfaatkan perangkat tersebut dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andriyani, 2022) yang menyatakan bahwa Pengaruh Penggunaan Tablet dalam Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Jember pada tahun 2022 yang dilakukan oleh Anik Andriyani. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan tablet dalam pembelajaran kimia, khususnya pada

materi senyawa hidrokarbon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan tablet mencapai ketuntasan belajar sebesar 75%, sedangkan kelas yang tidak menggunakan tablet hanya mencapai 47%. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan tablet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kimia.

Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh (Nihayah, 2017) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tablet dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tablet lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan kedua penelitian terdahulu yang berfokus pada penggunaan Tablet dalam pembelajaran mata pelajaran Kimia dan Pendidikan Agama Islam, penelitian ini memiliki keunggulan dalam konteks penerapan teknologi PC Tablet secara khusus pada mata pelajaran Informatika di jenjang SMP. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan metode *ex post facto*, yakni meneliti fenomena yang sudah terjadi di lapangan tanpa memberikan perlakuan secara langsung, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode eksperimen dengan perlakuan pada kelompok tertentu. Penelitian ini juga mengukur sejauh mana penggunaan PC Tablet berkontribusi terhadap hasil belajar

siswa melalui analisis regresi, bukan sekadar membandingkan dua kelompok.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih realistis dan kontekstual terhadap kondisi pembelajaran yang berlangsung, serta dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan terukur, khususnya dalam bidang Informatika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan: Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas dengan skor penggunaan PC Tablet yang tinggi lebih besar dibandingkan dengan siswa yang memiliki skor penggunaan rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata kelas dengan skor tinggi sebesar 81.09, sedangkan kelas dengan skor rendah memperoleh rata-rata 72.88.

Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 23.085$ dengan nilai signifikansi $Sig = 0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan PC Tablet terhadap hasil belajar siswa.

Koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh adalah sebesar 0.5615 atau 56.15%, yang menunjukkan bahwa penggunaan PC Tablet memberikan kontribusi sebesar 56.15% terhadap variasi hasil belajar siswa, dan

sisanya sebesar 43.85% dijelaskan oleh faktor lain.

Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa: "Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan PC Tablet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMP IT Haji Djalaluddin Bonjo Alam Kabupaten Agam."

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A. . (2022). Pengaruh Penggunaan Pen Tablet Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar . *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 9-15. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.949>
- Arifin, Z. (2023). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan Modern*. Jakarta: Kencana.
- Dewantara, K. H. (2004). *Pemikiran, Konsep, dan Teladan Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Hamid, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, Wicak dan Sudarma S. 2011. *Buku Pintar Komputer, Laptop, Netbook, dan Tablet*. Cet. 1. Jakarta: MediaKita.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. (2025). "Ujian." Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Masrukin, M. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kudus: Buku Daros.
- Nasution, S. (2003). *Metode research (penelitian ilmiah)*. Bumi Aksara.
- Nihayah, Z. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Tablet dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. eprints.ums.ac.id
- Rahmawati, D. (2021). *Sistem Operasi dan Perangkat Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, N. (2023). *Penguatan Peran Keluarga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Riduwan, R. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizaldi, S. C., Supriadi, Musril, H. A., & Okra, R. (2024). Pengaruh pemanfaatan mind mapping menggunakan Xmind terhadap hasil belajar administrasi sistem jaringan kelas XI TKJ. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 157–162.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo: Persada.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suparman, A. (2023). *Manajemen Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2022). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.