

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MILLEA LAB TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK (STUDI QUASI EKSPERIMEN PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 8 KOTA SERANG PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA)**

Chindi Widiya Arifin¹, Wika Hardika Legiani², Ria Yuni Lestari³

^{1, 2, 3}PPKN FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹chindiwaserang6@gmail.com, ²wikahardikalegiani@gmail.com,

³riayunilestari@untirta.ac.id.

ABSTRACT

This study was carried out with the aim of analysing the impact of using MilleaLab teaching materials on the cognitive learning outcomes of Class VIII students in Pancasila subjects at SMP Negeri 8 in the city of Serang. The methodology used was a quantitative method with a quasi-experimental approach, using a non-equivalent control group design. The research sample was randomly selected, namely class VIII B as the experimental class and class VIII C as the control class, assuming that the two classes had identical or homogeneous characteristics. Data was collected using multiple-choice learning tests based on Bloom's revised taxonomy. Data analysis began with initial tests of normality and homogeneity, followed by hypothesis testing using the T-test for independent samples. The results of the analysis showed that using the MilleaLab support had a significant effect on improving cognitive learning outcomes. This was reflected in the experimental class's highest pre-test score of 81 and highest post-test score of 100, while in the control class the highest pre-test score was 77 and the highest post-test score was 92. The significant increase in the test class shows that the MilleaLab learning environment can contribute positively to students' cognitive learning outcomes. The hypothesis test shows a significant value (two-tailed) of 0.000, which is below the threshold of $\alpha = 0.05$, so that H_1 is accepted. It can be concluded that the use of MilleaLab learning aids has a significant impact on Grade 8 students' cognitive learning outcomes in Pancasila subjects at SMP Negeri 8 in Serang City.

Keywords: Learning Media, MilleaLab, Cognitive Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis besarnya pengaruh penggunaan bahan ajar MilleaLab terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Kota Serang. Metodologi yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Sampel penelitian dipilih secara acak, yaitu Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII C sebagai kelas kontrol, dengan asumsi bahwa kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dengan menggunakan soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi. Analisis data diawali dengan uji normalitas dan homogenitas awal, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan T-test untuk sampel independen. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan dukungan MilleaLab memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Hal ini tercermin dari nilai pre-test tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 81 dan nilai post-test tertinggi sebesar 100, sedangkan pada kelas kontrol nilai pre-test tertinggi sebesar 77 dan nilai post-test tertinggi sebesar 92. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran MilleaLab dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan (dua sisi) sebesar 0,000 yang berada di bawah batas $\alpha = 0,05$, sehingga H_1 diterima. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran MilleaLab berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SMP Negeri 8 Kota Serang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, MilleaLab, Hasil Belajar Kognitif

A. Pendahuluan

Digitalisasi pendidikan menjadi salah satu inovasi penting yang diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar

mengajar diharapkan lebih efektif, efisien, dan dapat diakses oleh semua kalangan. Meskipun, berbagai manfaat telah terlihat, tetapi penerapan digitalisasi pendidikan di tingkat nasional masih menghadapi

sejumlah kendala. Berdasarkan data dari Kemendikbudristek tahun 2023, sekitar 30% sekolah di Indonesia, terutama di daerah terpencil, masih belum memiliki akses internet yang memadai.

Kondisi ini memperburuk ketimpangan akses dan kualitas pendidikan, yang pada akhirnya mempengaruhi jalannya sistem pendidikan nasional yang telah dirancang. Menurut laporan *World Population Review* tahun 2021, Indonesia berada di peringkat ke-54 dari 78 negara dalam pemeringkatan pendidikan dunia. Peringkat ini mencerminkan adanya masalah serius dalam kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, aspek kuantitas pendidikan, seperti jumlah guru yang memadai, fasilitas pendidikan yang lengkap, dan aksesibilitas bagi seluruh peserta didik, masih menjadi masalah yang menonjol dalam upaya pembaruan sistem pendidikan. Salah satu tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan era *Society 5.0* adalah bagaimana pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi.

Society 5.0 adalah konsep masyarakat masa depan di mana manusia mampu menyelesaikan

berbagai tantangan dan masalah sosial dengan memanfaatkan inovasi yang lahir dari era Revolusi Industri 4.0. Dalam konteks pendidikan, *Society 5.0* menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Salah satu contoh nyatanya adalah penggabungan teknologi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan *platform*, simulasi berbasis *virtual reality*, dan aplikasi pembelajaran yang interaktif. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih personal, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik. Namun, tantangan utama dalam implementasinya adalah memastikan bahwa pada semua peserta didik memiliki akses yang setara terhadap teknologi ini, serta mempersiapkan guru yang mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Menurut A. Benny

(2017: 2) penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran memudahkan proses penyampaian pesan, informasi, dan pengetahuan secara efisien saat dalam mengajar dan belajar, untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran harus sangat tepat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dengan mudah dicapai. Media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah seperti media MilleaLab yang berbentuk aplikasi. MilleaLab merupakan sebuah *platform* atau aplikasi yang di rancang untuk membantu proses pembelajaran khususnya di era digital yang termasuk ke dalam jenis media yang menyerupai dengan bermain games secara individu maupun berkelompok.

Dengan menggunakan MilleaLab sebagai media untuk proses dalam pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui bentuk permainan. Pendekatan media MilleaLab juga sangat terkait dengan kemampuan komunikasi guru, karena peserta didik akan lebih menyenangkan dan mudah

memahami berbagai materi yang diajarkan guru dan dapat dinilai oleh kemampuan melalui hasil belajar. Menurut Susanto dalam (Rizky, 2024) menjelaskan bahwa "Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai akibat dari proses pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Perbedaan individu di antara siswa harus diperhatikan karena faktor ini berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran, peran guru sangatlah penting, terutama dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu sasaran proses pembelajaran adalah peserta didik, maka dalam menerapkan media pembelajaran diperlukan fokus perhatian guru agar dapat menumbuhkan hasil belajar peserta didik. Berkaitan dengan pembelajaran, Mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat membentuk siswa agar memiliki

wawasan kebangsaan dan kesadaran bernegara. Selain itu, diharapkan juga dapat mengoptimalkan pembentukan karakter dalam kehidupan sosial, serta menumbuhkan sikap dan perilaku cinta tanah air yang bertanggung jawab. Materi yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menanamkan kesadaran pada setiap individu untuk hidup tertib dalam berbangsa dan bernegara. (Ikhtiari, 2019).

Berdasarkan hasil *pra* penelitian pembelajaran di Kelas serta wawancara kepada Ibu Asih Kurnia Shinta, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 8 Kota Serang, didapatkan informasi yang dimana peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang berlangsung karena minimnya metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, 30% peserta didik aktif dan antusias sedangkan 70% pasif dan kurang antusias dalam belajar Pendidikan Pancasila bahkan tidak sedikit peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada *assessment* yang diberikan. Hal

tersebut digambarkan dengan pendapat guru yang mengatakan bahwa 65% peserta didik berada dalam kriteria belum mencapai ketuntasan dan 35% sudah mencapai ketuntasan. Kemudian, dalam penggunaan media pembelajaran masih mengalami kendala karena terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia seperti jumlah LCD yang minim sehingga membuat para guru harus bergiliran dalam penggunaannya.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Irvan Hidayat (2017) dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI SMK Bina Nusa Kabupaten Bekasi*" menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan hasil belajar, dengan nilai korelasi mencapai 0,90 dengan nilai dari uji *thitung* > *ttabel* yakni $53,43 > 1,67$. Menandakan terdapat hubungan korelasi yang signifikan antara Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik XI Mata Pelajaran Praktek Kreatif Kewirausahaan SMK Bina Nusa Bekasi.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Azzalfa Alifah Rizkya (2024) dengan judul "*Pengaruh Media*

Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik” juga menunjukkan hasil yang serupa yakni berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} sig(2-tailed)$ yaitu $0,014 < t_{tabel}$ yaitu $0,05$ sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa film dokumenter terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII dalam materi Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda. Kedua hasil penelitian ini menunjukkan mengenai pentingnya penggunaan Media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengembangkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini akan mengkaji variabel bebas (Variabel X) yakni Media Pembelajaran menurut pandangan Sari, R (2020: 45) yang mengemukakan bahwa kelebihan dari media MilleaLab dalam proses pembelajaran, yaitu : a.) Mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih terlibat; b.) Penggunaan MilleaLab ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat mendorong motivasi dan semangat

belajar, dan c.) Membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan, pada variabel terikat (Variabel Y) yakni Hasil Belajar menggunakan indikator berdasarkan teori dari Taksonomi Bloom yang telah di revisi Anderson & Krathwohl (2001: 31) yang menyatakan ranah kognitif menjadi enam tingkatan, yakni : C1 Mengingat (*Remember*), C2 Memahami (*Understand*), C3 Mengaplikasikan (*Apply*), C4 Menganalisis (*Analysis*), dan C5 Mengevaluasi (*Evaluate*), serta C6 Mencipta (*Create*).

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa perlu ada usaha untuk mengubah proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik dan hasil belajar mereka. Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak pula keberhasilan telah di capai meskipun di sadari bahwa apa yang telah di capai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang di hadapi. untuk mengatasi masalah tersebut adalah

dengan memanfaatkan media MilleaLab dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengamati pengaruh media MilleaLab terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 8 Kota Serang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang diterapkan adalah Quasi Eksperimen. Menurut Sugiyono (2019: 77), desain Quasi Eksperimen memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini, bentuk desain Quasi Eksperimen yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*, yang bertujuan untuk menyelidiki hubungan antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dimana kedua kelompok akan diujikan menggunakan instrumen penelitian yang sama pada saat sebelum perlakuan dan setelah perlakuan berupa soal dengan melibatkan dua kelompok yaitu satu

kelompok yang menerima perlakuan (*treatment*) yaitu kelas eksperimen memanfaatkan media MilleaLab, dan kelas kontrol menggunakan media PPT Grafik.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Serang sebanyak 423 peserta didik yang tersebar di 10 rombel kelas yang dijadikan populasi dalam penelitian. Dikarenakan jumlah populasi besar dalam kategori yaitu lebih dari 100 orang dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi (keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga). Maka dari itu, peneliti disini memilih menggunakan sampel yang diambil dari populasi dengan teknik *Purposive Sampling*. Dalam penelitian ini terpilih dua kelas yang dijadikan sampel, yakni VIII B (Kelas Eksperimen) dan VIII C (Kelas Kontrol).

Tabel 1 Sampel Peserta Didik

No.	Kelas	Jumlah
1.	VIII B	42
2.	VIII C	42
Jumlah Sampel		84

Sumber : SMP Negeri 8 Kota Serang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tiga teknik yaitu

observasi, hasil belajar, dan dokumentasi. Pada teknik tes yang digunakan untuk menguji hasil belajar kognitif menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik melalui *Google Forms*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 soal yang tersebar pada kategori C1 hingga C6 berdasarkan revisi Taksonomi Bloom. Sebelum diujikan ke lapangan, penulis juga melakukan uji coba untuk melihat validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran serta daya pembeda pada instrumen penelitian penulis.

Pada penelitian ini menggunakan analisis data dengan melakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu menggunakan Uji Normalitas dengan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan Uji Homogenitas dengan rumus *Levene's Statistic*. Uji prasyarat ini bertujuan untuk melihat apakah data yang didapatkan penulis normal dan homogen atau tidaknya untuk dilanjutkan ke dalam pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *Independent Simple T-Test* untuk melihat dan membuktikan apakah terdapat sebuah

pengaruh yang signifikan dalam media pembelajaran *MilleaLab* terhadap hasil belajar peserta didik atau tidaknya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada rentang waktu 10 hingga 21 April 2025 menggunakan sampel 2 (dua) kelas dalam satu sekolah dengan 42 peserta didik masing - masing kelas. Perolehan data dari Penelitian ini didasarkan pada hasil pengukuran yang diperoleh dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan pembelajaran diterapkan, sedangkan post-test dilakukan setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran dengan perlakuan yang telah ditentukan. Kedua tes tersebut berfungsi untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan media pembelajaran *MilleaLab* dan media PPT Grafik untuk melihat seberapa signifikan pengaruhnya bila memaki dua media yang berbeda. Baik media *MilleaLab* dan media PPT Grafik sama - sama menggunakan materi nilai - nilai luhur dalam sumpah pemuda.

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif

	Min	Max	Std. Deviation
<i>Pretest</i> eks	15	81	17.013
<i>Posttest</i> eks	62	100	10.274
<i>Pretest</i> kontrol	15	77	14.682
<i>posttest</i> kontrol	46	92	9.658
Valid N (listwise)			

Berdasarkan **Tabel 2** diatas menunjukkan bahwa untuk kelas VIII B sebagai kelas eksperimen pada pelaksanaan *pre-test* dengan nilai maximum atau nilai paling besar yang dicapai sebesar 81 sedangkan untuk nilai minimumnya atau nilai paling rendah sebesar 15. Jika, dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu sebesar 75, maka rata - rata kelas sudah memenuhi batas ketuntasan yang ditetapkan. Namun, masih Sejumlah siswa masih mencapai hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berarti bahwa tidak semua siswa telah mencapai seluruh tujuan pembelajaran jika dilihat secara individual.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media MilleaLab, pelaksanaan *post-test* di kelas

eksperimen dengan instrumen soal yang sama hasil nilai maximumnya atau nilai paling besar mencapai 100 sedangkan untuk nilai minimumnya sebesar 62. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media MilleaLab berkontribusi positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, baik dari segi peningkatan nilai maupun dari segi ketuntasan belajar secara menyeluruh.

Selanjutnya hasil kelas VIII C yakni kelas kontrol Pada saat pre-test, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 77 dan nilai terendah 15. Oleh karena itu, sebagian besar siswa gagal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Kemudian setelah melalui proses pembelajaran dengan media PPT Grafik pelaksanaan *post-test* kelas kontrol nilai maximum yang didapatkan sebesar 92 dan nilai minimum sebesar 46. Peningkatan ini menunjukan adanya perkembangan hasil belajar, namun tidak sebesar yang terjadi Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar MilleaLab.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji yang terdiri dari uji

normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji ini diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi hipotesis untuk menerapkan uji statistik T untuk sampel independen. Syarat untuk menerapkan uji tersebut adalah data harus berdistribusi normal sebagai syarat utama (mutlak) dan homogen sebagai syarat tambahan (tidak mutlak).

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre Test</i> Eksperimen	0.117	42	0.163
<i>Post Test</i> Eksperimen	0.119	42	0.144
<i>Pre Test</i> Kontrol	0.106	42	.200*
<i>Post Test</i> Kontrol	0.126	42	0.09

Berdasarkan **Tabel 3** menunjukkan bahwa uji normalitas yang diperoleh dengan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov*. Dalam kelas eksperimen hasil *pre-test* eksperimen menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal karena mempunyai nilai signifikansi pada data *pre-test* sebesar 0,163. Kemudian pada hasil *post-test* kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,144. Hal ini, juga menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal karena nilai signifikansi sebesar 0,144 dari 42

peserta didik. Keduanya memiliki nilai melebihi ambang batas signifikansi yaitu 0,05 sehingga h_0 (tidak terdapat pengaruh) ditolak. Nilai signifikansi hasil *post-test* pada kelas kontrol adalah 0,090. Mengingat semua nilai signifikansi uji normalitas berada di atas ambang batas 0,05, baik untuk *pre-test* maupun *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa data dari penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	.318	1	82	.575
	Based on Median	.267	1	82	.607
	Based on Median and with adjusted df	.267	1	81.963	.607
	Based on trimmed mean	.303	1	82	.583

Pada **Tabel 4** diatas menunjukkan hasil uji coba homogenitas yang menjelaskan bahwa nilai signifikan yang diperoleh dari uji homogenitas adalah 0,575. Jika dikaitkan dengan dasar teori pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, data dikatakan homogen jika nilai Levene statistic lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat

digunakan untuk menyimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama atau homogen. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah semua pretest dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T-test untuk sampel independen. Uji ini dilakukan terhadap data posttest kelas eksperimen (menggunakan media MilleaLab) dan kelas kontrol (menggunakan media PPT Graph). Hasil dari uji hipotesis ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Independent Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances				
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
.318	.575	-8.030	82	.000
		-8.030	81.688	.000

Gambar 1 Hasil Uji Independent Sampel T-Test

Pada **Gambar 1** menunjukkan hasil uji *Independent Sampel T-Test* terdapat dalam tabel *Equal variance not assumed* mendapatkan taraf signifikansi yaitu sejumlah 0,000 artinya nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran MilleaLab memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hipotesis H_1 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran MilleaLab berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media MilleaLab dan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint berbasis grafis.

Dengan temuan penelitian ini sejalan dalam penelitian ini menurut Sari, R (2020: 45) yaitu : a.) Mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih terlibat. Pada tahap ini, peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan teknologi yaitu media MilleaLab karena pembelajaran akan lebih menyenangkan; dan b.) Penggunaan MilleaLab dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media ini mendorong motivasi dan semangat belajar. Pada tahap ini, peserta didik melakukan *pre-test* sebelum menyimak materi yang ada pada MilleaLab, setelah *pre-*

test selesai peserta didik menyimak materi yang ada pada MilleaLab, dan sesudah menyimak peserta didik diberikan *post-test*. Lalu terdapat hasil belajar pada peserta didik setelah penggunaan MilleaLab; serta c.) Terbukti bahwa penggunaan media MilleaLab dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa. Hal ini disebabkan oleh representasi visual interaktif berbasis 3D dan pengalaman belajar berbasis game, yang menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan motivasi yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada penelitian ini juga sejalan dengan ranah kognitif Menurut taksonomi Bloom, sebagaimana direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001:31), domain kognitif mencakup kemampuan untuk mengingat dan mengungkapkan kembali konsep atau prinsip yang pernah dipelajari. Kemampuan ini mencerminkan aspek-aspek berpikir dasar hingga kompleks, termasuk memperoleh pengetahuan, mengenali informasi, pemahaman, pembentukan konsep, pengambilan keputusan, dan

penalaran dalam konteks pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran MilleaLab Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. Dibuktikan dengan data pada kelas eksperimen (Kelas VIII B) yang menggunakan media MilleaLab diperoleh data *pre-test* dengan nilai tertinggi 81. Selanjutnya, berdasarkan hasil *post-test*, nilai tertinggi yaitu 100 diperoleh siswa di kelas kontrol, yaitu kelas VIII C yang menggunakan media PPT Grafik diperoleh data *pre-test* dengan nilai tertinggi 77. Selanjutnya, pada data *post-test* diperoleh nilai tertinggi 92. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberi pengaruh peningkatan hasil belajar kognitif siswa lebih signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar MilleaLab. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji T-test untuk sampel independen diperoleh nilai signifikan (dua sisi) sebesar 0,000 yang berada di bawah ambang batas

signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media MilleaLab memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Benny. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Andi, K. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang.
- Ikhtiarti, E., Adha, M. M., & Yanzi, H. (2019). Membangun Generasi Muda *Smart and Good Citizenship* melalui Pembelajaran PPKn menghadapi Tantangan Revolusi Industri. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Putri, P. A., & Firmansyah, F. (2024). Pengembangan Platform MilleaLab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Haji. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan Dan Keislaman*, 3(1), 25–43. DOI: <https://doi.org/10.24260/jpkk.v3i1.1995>
- Sindiani, P., Dewi, RS, & Bahrudin, FA (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Moodle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn. *Ekuilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 203-214.
- Rizkya, A. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Shohibul Barokah). *Skripsi*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa : Serang.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.