



ANALISIS PENGARUH APLIKASI BRAINLY TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PEMBELAJARAN SISWA SMA METHODIST BINJAI

Palma Juanta, S.Si., M.Pd, Nasyan Falah Azhari (213303040456), Justin Rickie
(243303620008)

^{1, 2, 3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Prima
Indonesia

E-mail: nasyanfalalahazhari55@gmail.com, Justinrickie2123@gmail.com

ABSTRACT

In the digital era, the use of technology in education is increasingly growing, one of which is through the Brainly application which is widely used by students to help understand learning materials. This study aims to analyze the effect of using the Brainly application on students' understanding of learning materials at SMA Methodist Binjai. The method used in this study is a quantitative method with a descriptive and correlational approach. Data were collected through questionnaires distributed to students who actively use the Brainly application. The results of the study showed that there was a significant influence between the use of the Brainly application and students' understanding of learning materials. Factors such as frequency of use, ease of access, and student satisfaction with the application contribute to increasing learning effectiveness. However, it was also found that dependence on this application can reduce students' learning independence. Therefore, a balanced usage strategy is needed so that technology can be utilized optimally in the learning process.

Keywords: Brainly, understanding of materials, educational technology, digital learning, high school students

ABSTRAK

Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, salah satunya melalui aplikasi Brainly yang banyak digunakan oleh siswa untuk membantu pemahaman materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Brainly terhadap pemahaman materi siswa di SMA Methodist Binjai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan korelasional. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada siswa yang aktif menggunakan aplikasi Brainly. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Brainly dengan pemahaman materi pembelajaran siswa. Faktor seperti frekuensi penggunaan, kemudahan akses, dan kepuasan siswa terhadap aplikasi berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, ditemukan pula bahwa ketergantungan terhadap aplikasi ini dapat mengurangi kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi penggunaan yang seimbang agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Article History

Received: Februari 2025

Reviewed: Februari 2025

Published: Februari 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Kata Kunci: Brainly, pemahaman materi, teknologi pendidikan, pembelajaran digital, siswa SMA	
---	--

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, pengertian teknologi ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat sampai metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia.

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Teknologi punya pengaruh besar baik untuk kelancaran proses pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana untuk mendapatkan informasi.

Kebanyakan para siswa mengerjakan tugas atau mendapatkan jawaban dengan memanfaatkan media sosial berkat kemajuan teknologi. Biasanya untuk mendapatkan informasi akurat para siswa akan merujuk pada suatu *website* atau aplikasi yang telah dipercaya dengan tingkat keakuratan yang tinggi. Salah satu aplikasi yang sering di gunakan para siswa sebagai rujukan dalam mendapatkan informasi atau jawaban atas pertanyaan adalah *brainly*.

Brainly merupakan aplikasi yang menghubungkan banyak anggotanya untuk saling memberikan pertanyaan dan menjawab topik-topik seputar pendidikan atau pelajaran di kelas. Menurut Fitri Al Qolbi (2021) menemukan bahwa aplikasi *Brainly* menjadi platform favorit bagi pelajar dalam membantu pemahaman pada materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini efektif karena fitur-fiturnya sederhana dan mudah dipahami. Di situs ini juga sering muncul soal dan jawaban yang biasanya diberikan oleh guru sekolah. Konsep dari aplikasi ini adalah memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk dapat bertanya dan menjawab sehingga para siswa dapat memahami materi. Aplikasi ini bisa di download gratis di playstore maupun appstore.

Brainly menyediakan 25 kategori pelajaran mulai dari tingkatan SD hingga SMA. Aplikasi ini sangat berguna bagi siswa karena kita bisa langsung mendapatkan jawaban tanpa harus mencari dari berbagai sumber. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh siswa dalam mengerjakan tugas tanpa harus membaca buku lagi. Siswa menjadi malas belajar dan bergantung pada aplikasi-aplikasi semacam *Brainly* ini. *Brainly* bahkan sudah di download lebih dari 100 juta pengguna di Playstore.

Brainly menyediakan 25 kategori pelajaran mulai dari SD hingga SMA. Aplikasi ini sangat berguna bagi siswa karena kita dapat dibantu dalam memahami materi pembelajaran dan mendapatkan jawaban tanpa harus mencari dari berbagai sumber. *Brainly* bahkan sudah di download lebih dari 100 juta pengguna di Playstore.

Penelitian oleh Ridwan (2021) menjelaskan bahwa aplikasi *Brainly* dapat digunakan sebagai alternatif untuk berdiskusi, bersosialisasi, dan berprestasi di masa pandemi, dengan langkah-langkah penggunaan yang mendetail

Hal ini sangat dimanfaatkan para siswa karena *Brainly* merupakan situs yang sangat praktis. Apalagi di masa pandemi dengan tugas-tugas yang menumpuk, dianggap tidak efisien oleh siswa bila harus benar-benar membaca sumber ilmiah untuk mencari jawaban. Mereka lebih



memilih jalan pintas mencari jawaban singkat melalui internet termasuk dari situs tanya jawab seperti Brainly.

<https://smasfraterdonbosco.sch.id/opini-guru/pengaruh-aplikasi-brainly-terhadap-kemampuan-siswa>

1.2 Identitas masalah

Di era digital saat ini, banyak siswa memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses belajar mereka, dan Brainly menjadi salah satu aplikasi yang paling populer. Meskipun aplikasi ini menyediakan platform untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, masih terdapat kekurangan pemahaman tentang seberapa efektif aplikasi ini dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan Brainly terhadap pemahaman siswa, serta mengidentifikasi perbedaan pemahaman antara siswa yang aktif menggunakan aplikasi tersebut dan yang tidak. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas aplikasi Brainly dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan siswa mengenai potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh aplikasi Brainly terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran siswa di tingkat sekolah menengah atas (SMA) di wilayah tertentu. Selain itu, penelitian akan mempertimbangkan siswa yang telah menggunakan aplikasi Brainly selama minimal tiga bulan, agar dapat memperoleh data yang relevan mengenai pemahaman materi. Faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi pemahaman, seperti metode pengajaran, dukungan orang tua, dan kondisi sosial-ekonomi siswa, akan diabaikan untuk menjaga fokus penelitian. Dengan batasan ini, diharapkan hasil penelitian dapat lebih spesifik dan relevan dalam menganalisis dampak aplikasi Brainly terhadap pemahaman materi pembelajaran siswa. Rentang waktu penelitian juga dapat dibatasi, serta lokasi geografis sampel siswa, untuk memperoleh pemahaman yang lebih terfokus dan terkendali mengenai pengaruh aplikasi Ruang Guru terhadap minat belajar siswa.

1.4 Rumusan masalah

Rumusan masalah penelitian yaitu,

1. Seberapa besar pengaruh dari aplikasi brainly terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran siswa di SMA METHODIST BINJAI?
2. Sejauh mana penggunaan aplikasi Brainly dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari aplikasi brainly terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran di SMA METHODIST BINJAI.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini sangat beragam dan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi berbagai pihak. Bagi pendidik, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas aplikasi Brainly sebagai alat bantu belajar, sehingga mereka dapat merancang strategi pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.



Siswa dapat memperoleh informasi tentang cara memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi pendidikan untuk meningkatkan fitur dan fungsi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Kegunaan Teoritis

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 APLIKASI BELAJAR SISWA

Gramedia Literasi - Perkembangan digital mulai masuk ke berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan banyaknya startup atau usaha rintisan mengembangkan platform atau aplikasi untuk memberikan pembelajaran secara online. Aplikasi tersebut menawarkan berbagai fitur mulai dari belajar melalui video animasi, latihan soal, bahkan persiapan untuk menghadapi berbagai ujian.

Beberapa aplikasi belajar online yang sering digunakan para pelajar antara lain;

1. RUANG GURU

Aplikasi satu ini mungkin cocok untuk Anda. Pasalnya aplikasi ini menyediakan les secara privat melalui online. Ruangguru menyediakan berbagai mata pelajaran mulai dari SD, SMP, juga SMA. Di dalam aplikasinya, para pengguna dapat melakukan sesi Tanya jawab dengan guru atau tutor secara langsung baik via chat dan video call. Ribuan video belajar untuk mempersiapkan ujian pun dapat ditonton oleh para siswa. Memang untuk mendownload aplikasi Ruangguru tidak dipungut biaya apapun. Namun, untuk penggunaan seperti privat chat, video call dengan tutor, ada biaya tersendiri.

2. ZENIUS

Zenius adalah layanan belajar lain yang populer di Indonesia. Zenius juga menyediakan aplikasi belajar online yang dapat digunakan oleh siswa dari berbagai tingkatan. Sejauh ini aplikasi Zenius di Play Store telah diunduh oleh lebih dari satu juta pengguna dengan rating yang tinggi.

Zenius menghadirkan program-program belajar menurut tahun ajaran yang berlaku. Program tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, mulai dari belajar materi pelajaran sekolah sampai dengan persiapan ujian.

3. BRAINLY

Meskipun aplikasi ini berbasis Bahasa Inggris, namun Brainly Homework Help & Solver ini adalah aplikasi yang benar-benar gratis untuk menunjang para pelajar dalam menyelesaikan berbagai macam kasus soal.

Dengan aplikasi ini, para pelajar dibebaskan untuk menanyakan soal-soal pelajaran yang kurang dipahami, seperti pelajaran Matematika, Biologi, Kimia, Fisika, IPS, sampai dengan pelajaran musik pun ada di sini.

4. QANDA

Aplikasi ini dikhususkan untuk mencari jawaban dari soal matematika yang rumit. Anda hanya perlu memotret soal matematika yang ingin dipecahkan menggunakan kamera ponsel di aplikasi Qanda.

Nah, setelah jawabannya ketemu, Anda dapat mencoba meminta penjelasan dari pengajar profesional yang ada di aplikasi ini. Selain dapat memecahkan soal, di aplikasi Qanda pun Anda bisa mempelajari beberapa materi tambahan lewat kelas gratis.



5. QUIPPER

Quipper merupakan aplikasi layanan solusi belajar online. Pengguna bisa menikmati belajar yang seru dengan berbagai konten seperti video animasi, latihan soal lengkap dan Super Teachers berkualitas di Quipper Video. Aplikasi yang dikembangkan Quipper Ltd ini menyediakan ribuan video pelajaran dan latihan soal lengkap sesuai kurikulum nasional. Pelajaran tersebut berlaku untuk persiapan berbagai jenjang pendidikan dalam menghadapi UN SMP, UN SMA, SBMPTN dan ujian reguler di sekolah. Pengguna juga bisa menanyakan soal langsung ke tutor dan konsultasikan rencana akademis dengan pembimbing terbaik di Quipper Video Masterclass. Siswa juga dapat menikmati layanan Quipper School untuk mengerjakan tugas dari guru secara online.

6. KELASPINTAR

Aplikasi ini memberikan solusi belajar lengkap untuk kelas 1 hingga kelas 12 dengan metode interaktif, yang membuat aktivitas belajar lebih mudah dan efektif. Extramarks menyajikan berbagai alternatif cara belajar, mulai dari visual, audio dan kinestetik. Sajian tersebut berdasarkan perbedaan karakter siswa memberikan inspirasi bahwa cara belajar setiap siswa juga berbeda. Aplikasi ini hadir dengan tiga metode belajar efektif yaitu Learn, Practice dan Test. Fitur Learn akan memberikan penjelasan menyeluruh secara audio visual mengenai pelajaran melalui konsep belajar, animasi, video, multimedia interaktif maupun buku pelajaran (e-book). Sedang fitur Practice bertujuan untuk penguatan konsep melalui latihan dan kegiatan yang bersifat interaktif, seperti HOTS, Virtual Lab dan VBQ (Value Based Questions). Sementara fitur Test dijadikan sebagai valuasi menyeluruh dari proses belajar dengan berbagai bentuk tes seperti Adaptive Test, Soal Pilihan Ganda, Tes Periodik hingga Ujian Semester. Selain itu, Kelas Pintar menawarkan Total Learning Ecosystem di mana seluruh komponen pendidikan, yaitu murid, guru dan orang tua ada dalam satu platform yang sama untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Aplikasi ini dapat membantu murid memahami, mendukung guru mengajar dan membuat orang tua tenang.

7. QUIZZIZ

Lebih dari 10 juta orang menggunakan aplikasi Quizziz untuk belajar, mulai dari siswa SMP, SMA ataupun mahasiswa. Quizziz kerap kali digunakan oleh para tenaga pengajar untuk membuat kuis seru serasa bermain game. Jadi, kegiatan belajar-mengajar tidak terasa membosankan.

Selain bisa mengerjakan kuis, dalam aplikasi ini juga ada banyak soal-soal kuis dan jawabannya yang tentu dapat dipelajari.

Tak hanya pelajar atau mahasiswa saja, Quizziz juga dapat diandalkan oleh para pekerja yang ingin belajar untuk mengikuti pelatihan profesional.

8. COLEARN

CoLearn dapat diandalkan oleh Anda yang ingin belajar matematika, fisika dan kimia yang dikenal sulit. Anda dapat memecahkan soal-soal dari pelajaran tersebut dengan bantuan dari video-video CoLearn.

Selain itu, di dalam aplikasi ini juga ada kelas online yang diadakan secara live. Pengguna aplikasi dapat mencoba kelas online ini di tujuh hari pertama sejak memakai CoLearn.

9. STUDIO BELAJAR

Aplikasi [Studio Belajar](#) atau SB juga bisa diandalkan untuk belajar di rumah. Anda dapat mempelajari beragam materi dari beberapa mata pelajaran, seperti matematika, fisika, bahasa Inggris, dan masih banyak lagi.



Aplikasi SB juga menghadirkan fitur rangkuman dari materi pelajaran yang sudah Anda pelajari. Untuk Anda yang akan menghadapi ujian, pertajam kemampuan dan pengetahuan tentang materi pelajaran lewat latihan soal yang disediakan SB. Aplikasi ini bisa diunduh secara gratis di Google PlayStore.

10. SKOLLA

Skolla adalah aplikasi belajar di Android yang memuat materi pembelajaran sekolah, dari SD hingga SMA. Aplikasi Skolla dapat digunakan oleh para siswa-siswi untuk mempelajari materi pelajaran reguler maupun materi ujian.

Dalam aplikasi ini terdapat bank soal yang terbilang lengkap. Ada juga materi pembelajaran berbentuk video yang dapat ditonton. Jika masih belum paham, para siswa atau siswi dapat langsung berkonsultasi tentang materi yang ingin dipahami kepada para pengajar profesional yang ada di Skolla.

2.2 APLIKASI PENDIDIKAN ONLINE RUANGGURU

Ruangguru adalah salah satu aplikasi pembelajaran online yang populer di Indonesia. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur untuk mendukung kegiatan belajar siswa, seperti video pembelajaran interaktif, soal latihan, dan fasilitas untuk berinteraksi langsung dengan guru atau tutor melalui sesi tanya jawab. Ruangguru menyediakan materi pembelajaran yang mencakup semua jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, hingga SMA, serta persiapan untuk ujian nasional dan seleksi masuk perguruan tinggi.

2.2.1 FITUR APLIKASI RUANGGURU

Beberapa fitur utama dari aplikasi Ruangguru meliputi:

- ↳ Video Pembelajaran: Ribuan video yang dirancang secara interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan mudah.
- ↳ Latihan Soal dan Pembahasan: Siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan sesuai dengan kurikulum nasional, lengkap dengan pembahasan yang detail.
- ↳ Ruangguru Privat: Fitur yang memungkinkan siswa melakukan konsultasi langsung dengan tutor profesional melalui video call atau chat.
- ↳ Rencana Belajar: Siswa dapat mengatur jadwal belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan target belajar yang ingin dicapai.

2.3. MINAT BELAJAR

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan dan keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010), minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dan ketersediaan media pembelajaran.

2.4 PENELITIAN TERDAHULU

2.4.1 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi pembelajaran seperti Brainly dan Ruangguru berperan sebagai media komunikasi kelompok yang memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dan saling membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran.

2.4.2 Efektivitas Komunikasi Kelompok Bermedia

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa komunikasi kelompok yang dilakukan melalui media online dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses informasi dan interaksi yang diberikan oleh



media tersebut.

2.5 KERANGKA KONSEPTUAL

Kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi pembelajaran online, dengan variabel terikat, yaitu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengaruh ini dimediasi oleh faktor-faktor seperti minat belajar dan efektivitas komunikasi kelompok.

2.6 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian ini adalah:

- Penggunaan aplikasi Brainly memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- Penggunaan aplikasi Brainly dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

3.1 TIPE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif dan korelasional. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena penggunaan aplikasi Brainly, sedangkan penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan aplikasi tersebut dengan pemahaman siswa.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah survei, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel Bebas: Penggunaan aplikasi Brainly.

Variabel Terikat: Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

3.4 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Data Primer: Data yang diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner.

Data Sekunder: Data yang diperoleh dari literatur, jurnal, dan penelitian sebelumnya.

3.5 Definisi Konsep

Aplikasi Brainly: Platform online yang memungkinkan siswa untuk bertanya dan menjawab soal-soal pelajaran.

Pemahaman Materi Pelajaran: Tingkat kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan di sekolah.

3.6 Definisi Operasional

Penggunaan Aplikasi Brainly: Frekuensi dan intensitas siswa dalam menggunakan aplikasi Brainly untuk mendukung kegiatan belajar.

Pemahaman Materi: Skor rata-rata siswa dalam tes pemahaman materi pelajaran.

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Methodist Binjai yang telah



menggunakan aplikasi Brainly selama minimal tiga bulan.

3.7.2 Sampel

Sampel diambil secara purposive sampling dengan kriteria siswa yang aktif menggunakan aplikasi Brainly untuk keperluan belajar.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mengukur variabel-variabel penelitian.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Data yang terkumpul akan diolah menggunakan software IBM SPSS Statistik. Tahapan pengolahan data meliputi editing, coding, dan tabulasi.

3.10 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian

3.10.1 Validitas

Validitas instrumen diuji menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner benar-benar mengukur variabel yang dimaksud.

3.10.2 Reliabilitas

Reliabilitas diuji menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal dari kuesioner.

3.11 Teknik Pemberian Skor

Teknik pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

3.12 Teknik Analisa Data

Analisa data dilakukan menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Brainly terhadap pemahaman siswa.

3.13 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

3.14 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel penggunaan aplikasi Brainly terhadap variabel pemahaman siswa. Nilai koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Statistik Deskriptif

1. Mayoritas responden menggunakan aplikasi Brainly lebih dari 3 kali seminggu.
2. Skor rata-rata kepuasan penggunaan aplikasi adalah 4,2 (skala 1-5), menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi.

4.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

- Semua item kuesioner valid dengan korelasi item-total $> 0,3$.
- Cronbach's Alpha = 0,84, menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik.



4.3. Hasil Analisis Korelasi

Hubungan antara variabel bebas (frekuensi penggunaan, kemudahan penggunaan, dll.) dan variabel terikat (pemahaman materi):

- Frekuensi penggunaan dan pemahaman materi: $r = 0,56$, $p < 0,05$.
- Kepuasan penggunaan dan pemahaman materi: $r = 0,63$, $p < 0,05$.

4.4. Hasil Analisis Regresi

- $R^2 = 0,41$, menunjukkan bahwa 41% variasi dalam pemahaman materi dijelaskan oleh penggunaan aplikasi Brainly.
- Variabel signifikan: frekuensi penggunaan ($p = 0,002$), kemudahan penggunaan ($p = 0,01$).

4.5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Brainly memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman materi pelajaran siswa. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan dan kepuasan menjadi penentu utama efektivitas aplikasi. Namun, siswa perlu diarahkan agar tidak terlalu bergantung pada aplikasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi Brainly berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman materi pelajaran siswa di SMA Methodist Binjai.

Faktor-faktor seperti frekuensi penggunaan, kemudahan, dan kepuasan memainkan peran penting dalam efektivitas aplikasi.

5.2. Rekomendasi

1. **Bagi Siswa:** Gunakan aplikasi sebagai alat pendukung, bukan pengganti pembelajaran aktif.
2. **Bagi Pendidik:** Kombinasikan penggunaan teknologi dengan metode pembelajaran tradisional untuk hasil yang optimal.
3. **Bagi Pengembang Aplikasi:** Tambahkan fitur pembelajaran interaktif yang dapat mendorong pemikiran kritis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al Qolbi, F. (2021). *Penggunaan Aplikasi Brainly dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Proses Pembelajaran*. Matriks: Jurnal Sosial dan Sains, 2(2), 72-80. researchgate.net
2. Ridwan. (2021). *Aplikasi Brainly sebagai Alternatif Berdiskusi, Bersosialisasi, dan Berprestasi di Masa Pandemi*. digilibadmin.unismuh.ac.id
3. Hasriani. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Brainly dalam Menyelesaikan Pekerjaan Rumah Matematika Siswa SMP Negeri Satap Raja*. repository.iainpalopo.ac.id