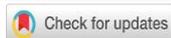




# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI PIJAR SEKOLAH TERHADAP PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMA AL-ISTIQAMAH KABUPATEN PASAMAN BARAT

Fajri Putri Riyanti<sup>1</sup>, Faishal Yasin<sup>2</sup>, Yanti Sri Wahyuni<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Sumatera Barat Padang, Indonesia

Email: [fajriputririyanti02@gmail.com](mailto:fajriputririyanti02@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i3.716>

## Sections Info

### Article history:

Submitted: 13 June 2025

Final Revised: 19 July 2025

Accepted: 12 August 2025

Published: 21 September 2025

### Keywords:

Learning Media

Pijar Sekolah

Sociology Learning

Digital Application



## ABSTRACT

*Learning is an active interaction process between individuals and their environment that can lead to positive behavioral changes. This study aims to empirically examine the effect of using the Pijar Sekolah application as a learning medium on the effectiveness of Sociology learning at Al-Istiqamah Senior High School, West Pasaman Regency. A quantitative approach was employed using a survey method. Primary data were collected through questionnaires, while secondary data were obtained from school documents. A purposive sampling technique was used to select 40 students from grade X, phases E1 to E8. Data analysis was conducted using simple linear regression with the assistance of SPSS version 25, preceded by descriptive analysis, classical assumption tests, and hypothesis testing (t-test and F-test). The results showed that the use of the Pijar Sekolah application had a significant effect on student learning outcomes, with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ) and a t-value of 3.082, indicating that the alternative hypothesis is accepted. The novelty of this research lies in the application of Pijar Sekolah as a digital learning medium in Sociology subjects at the senior high school level, which remains underexplored in previous empirical studies, particularly in the West Pasaman region.*

## ABSTRAK

*Proses belajar merupakan interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Pijar Sekolah terhadap efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Al-Istiqamah, Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, di mana data primer diperoleh melalui angket dan data sekunder dikumpulkan dari dokumen sekolah. Sampel penelitian dipilih secara purposive sebanyak 40 peserta didik dari kelas X Fase E1 hingga E8. Analisis data dilakukan dengan regresi linear sederhana menggunakan bantuan SPSS versi 25, yang diawali dengan uji deskriptif, uji asumsi klasik, dan dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji t dan uji f). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Pijar Sekolah berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) dan nilai t hitung sebesar 3,082, yang berarti  $H_a$  diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Pijar Sekolah dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi Pijar Sekolah dalam konteks pembelajaran Sosiologi, yang masih jarang dikaji secara empiris di tingkat SMA, khususnya di wilayah Pasaman Barat.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Pijar Sekolah, Pembelajaran Sosiologi, Aplikasi Digital

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui media e-learning, telah menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Rabbani & Najicha, 2023). E-learning memungkinkan penyajian materi secara fleksibel, interaktif, dan personal, serta mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Dalam pendekatan pembelajaran modern, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Prinsip ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Agustina et al., 2016). Salah satu platform yang mulai banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran digital adalah aplikasi *Pijar Sekolah*. Aplikasi ini menyediakan berbagai konten digital seperti video pembelajaran, buku interaktif, laboratorium virtual, hingga fitur Ujian Berbasis Komputer (UBK), yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Marliyana, 2021).

SMA Al-Istiqamah di Kabupaten Pasaman Barat merupakan salah satu sekolah yang telah mengimplementasikan aplikasi *Pijar Sekolah* sebagai media pembelajaran sejak pertengahan tahun 2024. Penggunaan aplikasi ini diwajibkan untuk seluruh mata pelajaran, termasuk Sosiologi. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi ini belum sepenuhnya optimal. Dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan aplikasi, menunjukkan minat belajar yang rendah, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini diperparah oleh tantangan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan pengelolaan kelas yang kurang efektif. Hasil ujian harian juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama dalam implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Pijar Sekolah*, yaitu: (1) belum optimalnya pemahaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi, (2) rendahnya keterlibatan aktif dalam proses belajar, (3) rendahnya minat belajar saat pembelajaran digital berlangsung, (4) rendahnya capaian hasil belajar, serta (5) kurangnya efektivitas pengelolaan kelas saat pembelajaran berlangsung secara digital. Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) antara potensi aplikasi pembelajaran digital seperti *Pijar Sekolah* yang menjanjikan peningkatan kualitas pendidikan, dan kenyataan di lapangan yang memperlihatkan masih lemahnya integrasi teknologi dalam proses belajar.

Beberapa studi sebelumnya telah meneliti efektivitas e-learning dalam pembelajaran, namun masih terbatas pada aspek teknis penggunaan atau kepuasan pengguna secara umum, dan belum secara spesifik mengevaluasi pengaruh aplikasi *Pijar Sekolah* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Sosiologi di tingkat SMA, khususnya di daerah yang baru mengadopsi sistem ini. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut, yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Pijar Sekolah* terhadap efektivitas pembelajaran dalam konteks sosial-humaniora seperti Sosiologi.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi

*Pijar Sekolah* terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi peserta didik kelas X Fase E di SMA Al-Istiqamah, Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif, serta menjadi referensi dalam pengambilan kebijakan implementasi e-learning di tingkat satuan pendidikan menengah.

### **Teori Konstruktivisme**

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang berlandaskan pada pandangan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Jean Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal yang menekankan konstruksi pengetahuan secara aktif, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menyusun makna secara mandiri (Mas Gumelar & Mustafa, 2021).

David Jonassen (1999) juga menekankan bahwa pembelajaran konstruktif berakar dari pengalaman nyata, interpretasi individu, dan keterlibatan sosial. Strategi pembelajaran yang berbasis konstruktivisme seperti *problem-based learning* (PBL) dan *discovery learning* mendukung terbentuknya keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendekatan ini relevan dalam mengkaji efektivitas media e-learning seperti *Pijar Sekolah* yang memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

### **Belajar dan Media Pembelajaran**

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya (Hamalik, 2001). Aktivitas belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta berlangsung dalam tiga tahap utama: pendahuluan, inti, dan penutup (Erayat, 2014). Efektivitas belajar ditentukan oleh keterlibatan peserta didik dalam setiap tahap, yang dipengaruhi pula oleh media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mentransmisikan informasi dan meningkatkan efektivitas belajar. Media dapat berupa perangkat keras maupun lunak, dan berperan penting dalam menarik perhatian, memotivasi peserta didik, serta memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan. Efektivitas media diukur melalui indikator seperti relevansi, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatannya (Kristanto et al., 2016; Pratiwi & Meilani, 2018).

### **E-Learning dan Aplikasi Pijar Sekolah**

E-learning merupakan bentuk transformasi digital dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyajikan konten pembelajaran secara fleksibel dan interaktif. E-learning ditandai dengan kemandirian belajar, aksesibilitas tinggi, dan potensi pengayaan materi melalui berbagai format digital (Indarti et al., 2015). Namun, penerapan e-learning juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan interaksi sosial, potensi distraksi, serta kendala teknis dan motivasi peserta didik (Saitya, 2022).

Salah satu platform e-learning yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pijar Sekolah*, aplikasi digital besutan Telkom Indonesia yang menyediakan ribuan konten interaktif dan mendukung pelaksanaan ujian berbasis aplikasi. Fitur-fitur dalam *Pijar Sekolah* seperti absensi digital, pengunggahan materi dan tugas, serta pelaporan hasil belajar, memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung lebih dinamis dan terintegrasi. Aplikasi ini juga menjadi solusi pembelajaran digital di wilayah 3T dan mendukung pemerataan pendidikan berbasis teknologi (Marliyana, 2021).

Keterkaitan antara teori dan praktik dalam penelitian ini terletak pada bagaimana

aplikasi Pijar Sekolah sebagai media e-learning dapat mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme, dengan memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif membangun pemahaman dan mengembangkan potensi belajar secara mandiri.

Berdasarkan landasan teori konstruktivisme dan kajian atas efektivitas media pembelajaran digital, penggunaan aplikasi *Pijar Sekolah* diyakini dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, mandiri, dan terstruktur, sehingga mendorong peserta didik untuk aktif membangun pemahamannya sendiri terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran Sosiologi di SMA Al-Istiqamah, aplikasi ini berpotensi menjadi solusi atas rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran e-learning (*Pijar Sekolah*) terhadap proses belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X Fase E SMA Al-Istiqamah, Kabupaten Pasaman Barat. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X dan XI, dengan total 635 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dan diperoleh satu kelas sebagai sampel, yaitu kelas X Fase E8 yang berjumlah 35 siswa. Data primer dikumpulkan melalui angket tertutup berbasis skala Likert dan observasi non-partisipatif, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi sekolah. Uji validitas dilakukan dengan rumus korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis dilakukan dengan Independent Sample t-Test pada program SPSS versi 25. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Istiqamah pada April hingga Juni 2025.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22–25 April 2025 di SMA Al-Istiqamah, Kabupaten Pasaman Barat, dengan melibatkan 35 peserta didik kelas X Fase E8 sebagai responden. Instrumen berupa angket terdiri dari 32 pernyataan yang mencakup variabel media pembelajaran e-learning (*Pijar Sekolah*) dan pembelajaran sosiologi. Sebelum penyebaran ke sampel utama, angket diuji validitas dan reliabilitasnya di kelas E7.

### **Analisis Instrumen**

Uji validitas menunjukkan seluruh 32 item pernyataan memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,2638), sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,807 untuk variabel X dan 0,747 untuk variabel Y, keduanya berada di atas ambang batas 0,70, sehingga dinyatakan reliabel.

**Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Krisis	Keterangan
1	Media Pembelajaran Pijar Sekolah (Variabel X)	0.807	0.70	Reliabel
2	Proses Pembelajaran (Variabel Y)	0.747	0.70	Reliabel

*Sumber: Hasil Olahan SPSS V.25 Mei, 2025 (Peneliti)*

### Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif menunjukkan rentang skor siswa antara 71–79, dengan rata-rata skor 75,08. Frekuensi tertinggi berada pada skor 76, yang menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Pijar Sekolah. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

**Tabel 2 Nilai Rata-Rata Skor Jawaban**

Statistics		
SKORRATA2		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		75.0857
Median		75.0000
Std. Deviation		2.11954
Range		8.00
Minimum		71.00
Maximum		79.00
Sum		2628.00

Sumber : Hasil Olah SPSSV.25 Mei,2025(Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa skor maksimum adalah 79 dengan frekuensi 2, sedangkan skor minimum adalah 71 dengan frekuensi 1. Selain itu, data frekuensi untuk masing-masing skor juga tersedia, dengan frekuensi tertinggi berada pada skor 76, yaitu sebanyak 5.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari tabel di atas adalah penggunaan media pembelajaran Pijar Sekolah memiliki pengaruh terhadap pembelajaran, yang dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) sebesar 75,08.

### Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media1	0.138	35	0.089	0.956	35	0.177
Pembelajaran1	0.124	35	0.189	0.949	35	0.106
<b>a. Lilliefors Significance Correction</b>						

Sumber: Olahan Data SPSS Bulan Mei, 2025(Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) atau nilai probabilitas. Jika signifikansi < 0,05 maka data tidak normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05, maka data dikatakan normal. Data tes *Kolmogorov-Smirnov* pada nilai sig adalah 0.189, maka data penelitian ini berdistribusi normal.

## Uji Linearitas

**Tabel 4 Hasil Uji Linearitas Data Penelitian**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	87.883	10	8.788	1.112	0.393
		Linearity	7.722	1	7.722	0.977	0.333
		Deviation from Linearity	80.161	9	8.907	1.127	0.383
	Within Groups		189.717	24	7.905		
	Total		277.600	34			

Sumber: Olahan Data SPSS Bulan Mei, 2025(Peneliti)

Dapat dilihat pada tabel 5.14 hasil uji linearitas menunjukkan nilai 0,383 Taraf signifikansi yang digunakan untuk mengetahui apakah data linear atau tidak ialah 0,05. Maka dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti homogen karena *deviation of linearity* > 0.05 yang berarti data penelitian ini dikatakan linear antara variabel x dan variabel y.

## Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah terhadap pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi fase E8 SMA Al-Istiqamah kabupaten Pasaman Barat dengan menggunakan uji T.

### Nilai t table

Nilai t tabel menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan nilai df = n = 35, sehingga diperoleh hasil sebesar 1.69092. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada output Coefficients. pada tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.275	3.402		25.361	0.000
	MEDIA	-0.141	0.046	-0.473	3.082	0.004

a. Dependent Variable: PEMBELAJARAN

Sumber: Olahan Data SPSS, Mei 2025 (Peneliti)

Berdasarkan tabel diatas, nilai t hitung variabel media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah (X) sebesar 3,082 dan nilai t tabel sebesar 1.69092, sehingga diperoleh hasil bahwa 3,082 > 1.69092. Nilai signifikansi variabel tingkat pemahaman konsep (Y) lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,004. Nilai t dan signifikansi menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh secara signifikan antara variabel Media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah (X) terhadap pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di SMA Al- Istiqamah Kabupaten Pasaman Barat (Kelas X Fase E8).

## **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini mengenai pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah terhadap pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi SMA Al-Istiqamah Kabupaten Pasaman Barat . Pengambilan data penelitian dilakukan pada siswa kelas x fase E.8 SMA Al-Istiqamah Kabupaten Pasaman Barat sebagai kelas penelitian dengan jumlah 35 siswa. Serta pengambilan data dilakukan dengan memberikan angket yang berisi pernyataan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah terhadap pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

Media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi pijar sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas-tugas dan ujian harian

Berdasarkan teori konstruktivisme Jean Piaget, proses pembelajaran adalah aktivitas aktif dan konstruktif. Peserta didik membentuk pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan aplikasi Pijar Sekolah sebagai media pembelajaran digital dalam proses belajar adalah implementasi nyata prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti penyampaian materi ajar, pemberian tugas, serta pelaksanaan evaluasi dalam bentuk ujian harian yang dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik. Melalui fitur-fitur tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk belajar mandiri, mengeksplorasi materi sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing, serta membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dengan konten digital. Proses ini selaras dengan pandangan Piaget bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses penemuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru.

Lebih lanjut, penggunaan Pijar Sekolah juga berkontribusi terhadap proses belajar peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai sumber informasi utama, melainkan menjadi pendamping yang membantu peserta didik membentuk pemahaman mereka sendiri. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka, dialogis, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital seperti Pijar Sekolah mendukung prinsip utama teori konstruktivisme Piaget, yaitu pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, serta bimbingan yang tepat dari guru.

Pada penelitian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran aplikasi pijar sekolah pada mata pelajaran sosiologi membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik mendapat pengalaman belajar yang lebih mendalam sehingga memperoleh tingkat pemahaman yang lebih baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *Pijar Sekolah* terhadap pembelajaran mata pelajaran Sosiologi di SMA Al-Istiqamah Kabupaten Pasaman Barat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital ini memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Fase E.8 dengan jumlah 35 orang responden, menggunakan instrumen angket untuk mengukur pengaruh media terhadap proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Pijar Sekolah memfasilitasi proses

pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengakses materi secara fleksibel, menyelesaikan tugas, dan mengikuti evaluasi pembelajaran melalui ujian harian dengan lebih mandiri. Hal ini mencerminkan prinsip utama dalam teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Dapat dilihat dari uji T dengan menggunakan rumus  $t_{hitung} = \frac{B_i}{S B_i}$  nilai t hitung variabel media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah (X) sebesar 3,082 dan nilai t tabel sebesar 1.69092, sehingga diperoleh hasil bahwa  $3,082 > 1.69092$ . Nilai signifikansi variabel tingkat pemahaman konsep (Y) lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,004. Nilai t dan signifikansi menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh secara signifikan antara variabel Media pembelajaran menggunakan aplikasi pijar sekolah (X) terhadap pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di SMA Al- Istiqamah Kabupaten Pasaman Barat (Kelas X Fase E8). Dengan menggunakan aplikasi *Pijar Sekolah*, guru juga berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih dialogis dan berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran digital ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Sosiologi, memperdalam pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

## REFERENSI

- Andria, and Reza Kusuma Setyansah. 2019. *Naskah Buku Implementasi E-Learning Berbasis Web Dan Aplikasi Android Dalam Pendidikan*. Madiun.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustiningsih, Reni, Elly Astuti, and Farida Setyaningrum. 2023. "Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dengan Minat Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8(1):61-77.
- Agustina, Riska, Paulus Insap Santosa, and Ridi Ferdiana. 2016. "Sejarah, Tantangan, Dan Faktor Keberhasilan Dalam Pengembangan E-Learning." *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Aurora, Aviva, and Hansi Effendi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang." *Universitas Negeri Padang. JTEV* 5(2):11-16.
- Chairunnisa, Dinda, Toto Suryana, and Mokh Iman Firmansyah. 2020. "Implementasi Permendikbud No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Dalam Proses Pembelajaran PAI Di SMP Inovatif Al-Ibda'." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18(1):2020.
- Erayat, Tyas. 2014. "Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS 1 Di SMA."
- Erdawati, Sri, and Tina Sartika. 2022. "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Integrated Elementary Education* 2(2):105-16. doi: 10.21580/jieed.v2i2.10676.
- Heryana, Ade, S. St, and M. Km. 2020. *Hipotesis Penelitian*.
- Linda Antika, Tri, Farhan Saefudin Wahid, and Robert Rizki Yono. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konstruktivisme Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Indonesian Learning Using the Constructivism Learning

- Model." *Era Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Humaniora* 1(1):17-35.
- Mas Gumelar, Ndaru Kukuh, and Pinton Setya Mustafa. 2021. "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran." 2(1).
- Muflich, Ratna Mutiara Ramadhan, and Mukh Nursikin. 2023. "Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan : Perspektif Teori Pembelajaran Aktif dan Konstruktivisme." 4(6).
- Novera, Ellya, Daharnis Daharnis, Yeni Erita, and Ahmad Fauzan. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):6349-56. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1723.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2):33. doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- Rabbani, Dana Affan, and Fatma Ulfatun Najicha. 2023. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan Dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia."
- Saitya, Imaduddin. 2022. "Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani." *INFOTIKA : Jurnal Pendidikan Informatika* 1(1).
- Slamet, Rokhmad, and Sri Wahyuningsih. 2022. "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja." *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*.
- Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020). Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. *Journal Komunikasi*, 11(2).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 05(02):3928-36.

---

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

**CC-BY-SA**