

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *MOBILE SKUL.ID-PLATFORM* SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMA NEGERI 14 BONE

Indra Yanto¹, Hj Cheriani², Andi Hajar³

Universitas Muhammadiyah Bone¹, Universitas Muhammadiyah Bone², Universitas Muhammadiyah Bone³

pos-el: indrayanto905@gmail.com¹, cheriani88@gmail.com², andihajar.ah@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya proses pembelajaran di sekolah ini mulai diarahkan untuk memanfaatkan teknologi digital guna menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah aplikasi *Mobile Skul.ID* - Platform Sekolah. Aplikasi ini digunakan dalam beberapa mata pelajaran, termasuk Informatika, untuk menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* sebagai platform sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X di UPT SMA Negeri 14 Bone, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group design. Populasi penelitian ini adalah kelas X dengan sampel kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.2 sebagai kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik uji t (Pired sampel test). Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 48,82 dengan variansi 198,153 dan simpangan baku 14,077, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 55,82 dengan variansi 210,582 dan simpangan baku 14,510. Setelah penerapan pembelajaran, hasil post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 80,27 dengan variansi 64,142 dan simpangan baku 8,009, sementara kelas kontrol mencapai rata-rata 75,36 dengan variansi 31,614 dan simpangan baku 5,623. Uji hipotesis menggunakan Paired Simple t-Test menunjukkan nilai signifikan P yaitu $0,00 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMA Negeri 14 Bone.

Kata kunci : Aplikasi *Mobile*, *Mobile Skul.ID*, Hasil Belajar, Informatika

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process in this school that is starting to be directed towards utilizing digital technology to support the effectiveness of teaching and learning activities. One of the learning media used by teachers is the Mobile Skul.ID application - School Platform. This application is used in several subjects, including Informatics, to deliver material. This study aims to analyze the effect of using the Mobile Skul.ID application as a school platform on the learning outcomes of class X students at UPT SMA Negeri 14 Bone, compared to conventional learning. The type of research used is Quasi-experimental with a research design of Nonequivalent Control Group design. The population of this study is class X with a sample of class X.1 as the experimental class and class X.2 as the Control class. Data collection techniques are carried out through administering tests and documentation. Data analysis techniques use statistical analysis of the t-test (Pired sample test). The pre-test results showed an average score of 48.82 for the experimental class with a variance of 198.153 and a standard deviation of 14.077, while the control class had an average of 55.82 with a variance of 210.582 and a standard deviation of 14.510. After the implementation of the learning, the post-test results for the experimental class increased to 80.27 with a variance of 64.142 and a standard deviation of 8.009, while the control class achieved an average of 75.36 with a variance of 31.614 and a standard deviation of 5.623. Hypothesis testing using Paired Simple t-Test showed a significant P value of $0.00 < 0.05$, which indicated that H_0 was rejected and H_1 was accepted.

From this study, it can be concluded that the results of this study indicate that the use of the Mobile Skul.ID application has a positive effect on student learning outcomes in Informatics subjects in class X of SMA Negeri 14 Bone.

Keywords: *Mobile Application, Mobile Skul.ID, Learning Outcomes, Informatics*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong institusi pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Salah satu wujud nyata inovasi ini adalah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa serta guru.

Mobile Skul.ID - Platform Sekolah merupakan aplikasi digital berbasis mobile yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Platform ini menyediakan berbagai fitur akademik seperti manajemen materi pelajaran, penilaian, penugasan, agenda pembelajaran, serta komunikasi daring antara guru dan siswa. Aplikasi ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan digitalisasi pendidikan di sekolah-sekolah Indonesia sekaligus mendukung program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Dengan kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan, *Mobile Skul.ID* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep dan keterampilan praktis, seperti Informatika. Pada mata pelajaran tersebut, peran media pembelajaran digital menjadi sangat penting. Sebagai mata pelajaran yang relatif baru di jenjang SMA, Informatika mengharuskan siswa menguasai keterampilan berpikir logis,

algoritmis, serta memahami berbagai konsep teknologi digital. Namun, kenyataannya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut karena keterbatasan media pembelajaran interaktif dan kesempatan belajar di luar jam sekolah (Nurhabibah, 2021).

Informatika menjadi mata pelajaran penting dalam kurikulum SMA karena membekali siswa dengan kemampuan berpikir komputasional, pemrograman dasar, serta pemahaman terhadap sistem teknologi informasi yang menjadi dasar era digital saat ini. Untuk mengatasi kendala tersebut, penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* berpotensi menjadi solusi dengan menyediakan media pembelajaran tambahan yang mendukung kegiatan belajar siswa secara mandiri maupun kolaboratif.

Sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman dan keterlibatan langsung siswa, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Mobile Skul.ID* diyakini mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMA.

SMA Negeri 14 Bone sebagai salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Bone telah mengadopsi *Mobile Skul.ID* sebagai media bantu dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini digunakan untuk menyampaikan materi, memberikan tugas dan kuis, serta melakukan penilaian secara digital. Mata pelajaran Informatika telah mengintegrasikan

aplikasi ini secara relevan sebagai bagian dari materi ajar yang terkait dengan teknologi.

Namun, implementasi aplikasi ini menunjukkan variasi dalam pemanfaatannya. Tidak semua siswa menggunakan aplikasi secara optimal; beberapa masih bergantung pada penjelasan langsung dari guru dan mengalami kesulitan memahami materi yang disajikan melalui aplikasi. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktif menggunakan aplikasi dan yang kurang aktif juga teramati, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai seberapa besar pengaruh platform ini terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Informatika.

Penelitian Yuliana Rumengan (2021), dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat” yang dipublikasikan di Jurnal BIOEDUIN, menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis smartphone meningkatkan motivasi, fokus, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh penggunaan *Mobile Skul.ID* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Bone. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas aplikasi pembelajaran digital dan menjadi bahan evaluasi bagi guru serta pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Observasi di SMA Negeri 14 Bone menunjukkan bahwa pembelajaran mulai diarahkan untuk memanfaatkan teknologi digital guna menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. *Mobile Skul.ID* telah menjadi bagian dari rutinitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Informatika, dengan kegiatan unggah materi, kuis online, pengelolaan tugas, serta fitur

komunikasi dan penilaian otomatis yang mempermudah umpan balik.

Meski demikian, tingkat pemanfaatan aplikasi oleh siswa masih bervariasi. Beberapa siswa aktif mengakses materi dan menyelesaikan tugas tepat waktu, namun sebagian lain kurang terlibat secara maksimal karena kendala seperti akses internet, kapasitas perangkat, dan kurangnya kebiasaan belajar mandiri. Guru melaporkan peningkatan keterlibatan siswa dalam tugas sejak penggunaan aplikasi ini, menandakan potensi besar *Mobile Skul.ID* dalam mendukung pembelajaran apabila didukung fasilitas dan bimbingan yang memadai.

Fenomena ini menjadi fokus penting untuk diteliti lebih lanjut agar dapat mengukur efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks sekolah menengah atas, khususnya pada mata pelajaran Informatika yang erat kaitannya dengan teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian Quasi Eksperimen (Eksperimen Semu) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group design*. Populasi penelitian mencakup 236 siswa kelas X di UPT SMA Negeri 14 Bone. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik Purposive sampling dan menetapkan kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan menggunakan aplikasi *Mobile Skul.ID*, dan kelas X.2 sebagai kelompok kontrol yang akan mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian ini berfokus pada dua variabel, yaitu variabel bebas (X) yang berupa Penggunaan Aplikasi *Mobile Skul.ID* dan variabel terikat (Y) yang adalah Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Informatika. Data dikumpulkan

melalui lembar tes hasil belajar (terdiri dari pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda 20 nomor) untuk mengukur dampak perlakuan, didukung oleh observasi non-intervensi dan dokumentasi. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan Analisis Statistik Inferensial. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan uji t sampel berpasangan (Paired sample t-test) untuk menentukan signifikansi pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Data hasil belajar Siswa (Pre-test)

Hasil data pre-test di gunakan untuk mengukur berapa besar hasil belajar siswa sebelum di berikan perlakuan. Skor pre-test dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Data Pre-tets Hasil Belajar Siswa

Deskripsi	Pre-test Kontrol	Pre-tets Eksperimen
N	34	33
Range	55	55
Minimum	22	17
Maksimum	77	72
Std. deviation	14,510	14,077
Mean	55,82	48,82
variance	210,528	198,153

Setelah menganalisis hasil Pre-test di peroleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 48,82, variansi 198,153, Standar deviasi 14,077, nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 17 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 55,82, variansi 210,528, standar deviasi 14,510, nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 22

b. Data hasil Belajar Siswa (Posttest)

Hasil data posttest digunakan untuk mengukur berapa besar yang dipahami siswa mengenai konsep matematika setelah diberikan perlakuan. Skor posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Data Pos-test Hasil Belajar Siswa

Deskripsi	Pos-test Kontrol	Pos-tets Eksperimen
N	34	33
Range	25	33
Minimum	60	67
Maksimum	85	100
Std. deviation	5,623	8,009
Mean	75,36	80,27
variance	31,614	64,142

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil post-test, siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata hasil belajar 80,27, variansi 64,142, standar deviasi 8,009, nilai maksimum 100 dan nilai minimum 67. Nilai rata-rata kelas kontrol. Adalah 75,36, variansi 31,614, standar deviasi 5,623, tertinggi 85 dan terendah 60

c. Uji Normalitas

Pengujian normal data dilakukan untuk memahami apakah data tersebut normal atau tidak normal. Jikalau data itu mempunyai distribusi normal maka $\text{sig} > \alpha$ dan jikalau data itu tidak mempunyai distribusi normal maka $\text{sig} < \alpha$, dengan rumus hipotesis

H_0 : data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

H_1 : data berasal dari populasi berdistribusi normal

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Data	Sig	Kesimpulan
Pre-test Eksperimen	0,437	Data berdistribusi normal
Pos-test Eksperimen	0,139	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan diatas di peroleh nilai pre test dan post test kelas X.1 (kelas eksperimen) adalah didapat P yaitu 0,139 dan 0,437.

H_1 : data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

H_0 : data berasal dari populasi berdistribusi normal

Jika $P < 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti data yang diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal

Jika $P > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Data pre-test dan post-test dari SPSS diperoleh $P > 0,05$ maka H_0 diterima, hingga bisa disimpulkan bahwa data diambil dari populasi berdistribusi normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Data	Sig	Kesimpulan
Pre-test Kontrol	0,437	Data berdistribusi normal
Pos-test Kontrol	0,139	Data berdistribusi normal

Sumber : SPSS, Data Di olah

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan diatas di peroleh nilai pre-test dan post-test kelas X.2 (kelas kontrol) adalah didapat 0,139 dan 0,437.

H_1 : data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

H_0 : data berasal dari populasi berdistribusi normal

Jika $P < 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti data yang diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal

Jika $P > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Data pre-test dan post-test dari SPSS diperoleh $P > 0,05$ maka H_0 diterima, hingga bisa disimpulkan bahwa data diambil dari populasi berdistribusi normal

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan guna memahami apakah varians di masing-masing data tersebut sejenis atau tidak sejenis. Pada uji homogenitas menggunakan SPSS, dimana penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig	Kesimpulan
Pre-test pemahaman dasar informatika	0,968	Homogen
Pos-test pemahaman dasar informatika	0,146	Homogen

Sumber : SPSS, Data Di olah

Pada tabel 5 uji homogenitas menunjukkan nilai pre-test signifikansi 0,968 yang berarti data pre-test dari SPSS di peroleh $P > 0,05$ maka H_0 diterima, hingga data dapat disebut homogen. Sedangkan hasil posttest signifikansi 0,146 yang berarti $P > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga data bisa dikatakan homogen. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa kelas X. 1 dan X. 2 sebelum diberikan perlakuan dikatakan homogen yaitu memiliki pengetahuan yang sama

e. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan guna mengetahui jawaban sementara yang direncanakan pada hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji statistic parametrik yaitu Paired sample t-Test. pengujian ini dilakukan guna mengambil keputusan apakah hipotesis diterima ataupun ditolak. Dan adapun hipotesis akan di uji menggunakan bantuan SPSS. Syarat data bersifat signifikan apabila $P < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan hipotesis SPSS didapatkan hasil berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6 hasil perhitungan Uji Hipotesis

df	sig	Ket.
32	0,000	Ada perbedaan

Sumber : SPSS, Data Di olah

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 6 perhitungan diperoleh nilai $P < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dimana nilai P sebesar 0,000. Dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa bisa dilihat di tabel 4.6 posttest dan pre-test memperoleh hasil 31,455. sehingga di simpulkan bahwa ada perubahan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID*- Platfrom Sekolah lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di banding kelas kontrol yang tidak di berikan perlakuan atau hanya melakukan pembelajaran konvensional (langsung)

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID*-Platform Sekolah terhadap hasil belajar siswa kelas X UPT SMA Negeri 14 Bone pada mata pelajaran Informatika. Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa pembelajaran yang terintegrasi dengan *Mobile Skul.ID* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Temuan ini selaras dengan literatur yang ada, yang konsisten melaporkan efektivitas pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang capaian akademik siswa. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan rata-rata skor post-test yang mencolok antara kedua kelompok, di mana kelas eksperimen mengalami lonjakan rata-rata hasil belajar yang jauh lebih tinggi.

Secara spesifik, kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Mobile Skul.ID* menunjukkan data hasil belajar sebagai berikut: Pada pre-test, diperoleh rata-rata hasil belajar 48,82, variansi 198,153, dan simpangan baku 14,077, dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 17. Kemudian, pada post-test, rata-ratanya adalah 80,27, variansi 64,142, dan simpangan baku 8,009, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 67. Kenaikan sebesar 31,45 poin dari pre-test ke post-test ini

mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* berhasil memfasilitasi pemahaman materi dan penguasaan konsep Informatika secara lebih efektif.

Sebagai perbandingan, kelas kontrol yang menjalankan pembelajaran secara konvensional menunjukkan data sebagai berikut: Pada pre-test, didapatkan skor rata-rata pemahaman dasar informatika siswa adalah 55,82, variansi 210,582, dan simpangan baku 14,510, dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 22. Sedangkan pada post-test, skor rata-ratanya adalah 75,36, variansi 31,614, dan simpangan baku 5,623, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Peningkatan sebesar 19,54 poin di kelas kontrol, meskipun positif, tidak sebesar peningkatan di kelas eksperimen. Perbedaan signifikan antara kedua kelompok ini secara statistik telah dikonfirmasi melalui uji Paired Sample t-Test, yang menghasilkan nilai signifikansi sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, menegaskan pengaruh positif *Mobile Skul.ID* Platform sekolah.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini tidak dapat dilepaskan dari aktivitas pengelolaan guru dan aktivitas siswa dalam memanfaatkan aplikasi *Mobile Skul.ID* Platform sekolah. Guru di kelas eksperimen secara proaktif mengelola materi pembelajaran dengan mengunggah berbagai sumber belajar yang relevan (modul, presentasi, video) ke dalam aplikasi, menjadikannya mudah diakses siswa. Mereka juga konsisten dalam memberikan dan menilai tugas secara digital, lengkap dengan instruksi yang jelas dan umpan balik yang konstruktif, yang mempercepat proses koreksi dan membantu siswa memahami kesalahan mereka. Lebih jauh, guru aktif dalam memfasilitasi forum diskusi, menjawab pertanyaan, dan mendorong interaksi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan dinamis di luar jam pelajaran tatap muka.

Di sisi siswa, hasil belajar didukung oleh aktivitas mereka yang adaptif dan proaktif dalam menggunakan aplikasi. Siswa dengan mudah mengakses dan menavigasi aplikasi untuk menemukan kelas dan materi Informatika. Mereka dapat mengakses dan mengunduh materi pembelajaran yang diunggah guru kapan saja dan di mana saja, yang sangat mendukung pembelajaran mandiri. Proses mengerjakan dan mengumpulkan tugas juga menjadi lebih efisien karena siswa dapat mengunggah hasil pekerjaan mereka langsung melalui aplikasi. Yang tak kalah penting, siswa juga berpartisipasi aktif dalam forum diskusi, mengajukan pertanyaan, menanggapi postingan teman, dan berinteraksi langsung dengan guru mengenai konsep-konsep yang sulit. Semua aktivitas terintegrasi ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, fleksibel, dan interaktif, mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa aplikasi *Mobile Skul.ID* Platform sekolah berpotensi besar sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks era digital. Kemudahan akses materi, efisiensi pengumpulan tugas, dan sarana diskusi yang disediakan aplikasi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti kontrol yang tidak penuh terhadap variabel eksternal dalam desain kuasi-eksperimental, serta potensi hambatan teknis (misalnya ketersediaan perangkat dan koneksi internet) yang tidak menjadi fokus utama analisis. Penelitian lanjutan dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Analisis deskriptif digunakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menganalisis data tentang

hasil belajar siswa selama pretest dan posttest.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* – Platform Sekolah berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas X UPT SMA Negeri 14 Bone. Hal ini terbukti dari hasil analisis statistik deskriptif, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata (mean) 80,27, sedangkan kelas kontrol rata-rata 75,36. Analisis inferensi menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Mobile Skul.ID* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian. Pertama, sampel penelitian hanya terbatas pada satu sekolah di Kabupaten Bone, sehingga hasilnya mungkin belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, faktor eksternal seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang digunakan siswa tidak dikontrol secara mendalam, sehingga bisa memengaruhi tingkat pemanfaatan aplikasi. Ketiga, durasi penggunaan aplikasi selama penelitian relatif singkat, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan platform ini belum dapat dievaluasi.

Adapun saran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika: yaitu Kepada guru bidang

studi khususnya Informatika, hendaknya dapat mencermati faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dan kemudian mencari alternatif pemecahannya, Peneliti yang tertarik mempelajari aplikasi *Mobile Skul.ID*-Platfrom Sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu mengembangkan hasil penelitian ini dalam pembahasan yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang maksimal, Kepada calon peneliti, belajarliah meneliti untuk menjadi peneliti yang sesungguhnya. Skripsi tanpa penelitian bagaikan mendapat nilai tanpa belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., & Prasajo, L. D. (2020). Pemanfaatan Mobile Learning dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 850-856.
- Nurhabibah, S. (2021). Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Informatika di SMA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(2), 120-128.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Nugroho, A., & Suryani, N. (2020). Desain Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Menggunakan Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(2), 123-130.
- Sugiyanto, T. (2021). *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Android: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wijayanto, B., & Darmawan, D. (2022). *Analisis Penerimaan Teknologi Aplikasi Pendidikan Menggunakan Model TAM*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45-56.
- Pratama, R., & Wibowo, A. (2021). Transformasi Digital dalam Manajemen Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Rismawati, L. (2022). Pengaruh Antarmuka Pengguna Terhadap Efektivitas Penggunaan Platform Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 88-95.
- Nuraini, D., & Hidayat, T. (2021). Pemanfaatan Platform Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 34-41.
- Yuliana, S., & Nugroho, B. (2023). Tantangan Keamanan Data pada Platform Sekolah Digital. *Jurnal Manajemen Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12-20.
- Suparman, M. A. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anshari, D., & Rahman, F. (2022). "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(2), 102-110.
- Putri, R. A., & Suryani, N. (2023). "Penerapan Pembelajaran Aktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 34-40.
- Nugroho, S., & Lestari, E. (2021). "Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 89-97.
- Astuti, R., & Nugroho, R. A. (2020). *Pengantar Informatika untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Purnama, E. (2021). *Dasar-dasar Berpikir Komputasional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, M. (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Informatika di Sekolah Menengah", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 34–41.
- Widiawati, N. (2022). "Integrasi Informatika dalam Kurikulum Sekolah Menengah", *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 112–119.
- Sugiharto, R. (2021). *Transformasi Digital dalam Pendidikan: Inovasi dan Tantangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, A., & Santoso, D. (2022). "Mobile Learning Platform as a Communication Bridge between School and Parents". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.2345>
- Wibowo, T., & Anjani, F. (2023). "Pengaruh Aplikasi Komunikasi Sekolah terhadap Keterlibatan Orang Tua". *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 77–86. <https://doi.org/10.25077/jpd.5.2.2023.77-86>
- Ardiansyah, H. (2021). *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Mobile: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Informatika.
- utra, A., & Nurhadi, D. (2021). Implementasi Teknologi Mobile dalam Manajemen Pendidikan Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–56.
- Riswanto, A., & Aryani, L. (2022). Pengaruh Aplikasi Pendidikan Mobile terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 78–89.
- Sari, R., & Kurniawan, B. (2023). Digitalisasi Administrasi Sekolah: Studi Kasus Penggunaan Platform Edukasi *Mobile Skul.ID*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 18(1), 33–44.
- Fatimah, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Sekolah Digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 65–75.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M. (2022). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hidayat, R., & Nugroho, A. (2021). "Analisis Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(2), 123–130.
- Siregar, R. (2023). "Penerapan Evidence-Based dalam Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 44–52.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2022). *Manajemen Teknologi Informasi di Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuni, S. (2023). "Pemanfaatan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran di Era Digital: Studi Kasus di Sekolah Menengah." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 34–45.
- Nursalim, M. (2021). "Tantangan Transformasi Digital di Dunia Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(2), 58–66.

- Hidayat, R., & Ningsih, D. (2023). Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 55–62.
- Putra, A. R., & Pramudibyanto, H. (2021). Pemanfaatan Learning Management System dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 87–94.
- Saputra, B. (2021). *Transformasi Digital di Lingkungan Sekolah: Peluang dan Tantangan*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Yuliana, S. (2022). Peran Platform Sekolah dalam Meningkatkan Transparansi dan Kolaborasi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 110–118.
- Arifin, Z. (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yulianti, R. (2022). Analisis Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(1), 45–53.
- Saputra, D., & Anisa, R. (2023). Pendekatan Holistik dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 112–120.
- Rahmawati, E. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 78–85