

# Pengaruh Penggunaan Platform Brainly terhadap Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Di SMPN 26 Makassar

Evi Sapitri<sup>1</sup>, Hasni<sup>2,3</sup>, Sakmawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup> Email Korespondensi: [episapitri452@gmail.com](mailto:episapitri452@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan platform Brainly sebagai media pembelajaran interaktif, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penggunaannya, serta menganalisis pengaruhnya terhadap partisipasi aktif siswa di SMPN 26 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, dengan variabel penggunaan Brainly sebagai variabel independen dan partisipasi aktif siswa sebagai variabel dependen. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Brainly berada pada kategori tinggi berdasarkan indikator frekuensi penggunaan, kemudahan akses, durasi penggunaan, dan keberagaman aktivitas. Faktor pendukung meliputi tampilan platform yang menarik, akses yang fleksibel, dan ketersediaan konten yang relevan, sedangkan faktor penghambat mencakup kecenderungan siswa untuk menyalin jawaban tanpa memahami materi serta kurangnya pengawasan dalam penggunaannya. Analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan Brainly berpengaruh positif dan signifikan terhadap partisipasi aktif siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,706 dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,602, yang berarti penggunaan Brainly memberikan kontribusi sebesar 60,2% terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa di SMPN 26 Makassar.

**Kata kunci:** *Brainly; Partisipasi Aktif; Media Pembelajaran*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pergeseran pembelajaran dari metode tradisional ke pembelajaran berbasis platform online. Penggunaan teknologi ini memberi peluang bagi pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa (Nugroho, 2021). Di sisi lain, keberadaan media pembelajaran digital menuntut siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses belajar (Fadilah et al., 2023).

Salah satu platform digital yang banyak digunakan siswa adalah Brainly, yaitu platform tanya jawab berbasis komunitas yang memungkinkan penggunanya mengajukan dan menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran. Brainly berfungsi sebagai media belajar kolaboratif yang membantu siswa memahami materi melalui interaksi langsung dengan

pengguna lain (Murtiyasa et al., 2021). Selain itu, Brainly dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam mencari penjelasan materi secara cepat dan ringkas (Fitri Al Qolbi, 2021).

Namun, pemanfaatan Brainly tidak terlepas dari tantangan. Sejumlah penelitian menemukan bahwa sebagian siswa cenderung hanya menyalin jawaban tanpa memahami isi materi sehingga menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Gaol & Tjuana, 2022). Di sisi lain, penelitian lain menunjukkan bahwa Brainly dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif apabila digunakan secara tepat dan diarahkan dengan baik oleh guru (Isnaeni et al., 2024). Temuan ini memperlihatkan perlunya evaluasi lebih mendalam terkait bagaimana penggunaan Brainly memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Partisipasi aktif siswa merupakan elemen penting dalam pembelajaran yang meliputi keaktifan dalam diskusi kelas, inisiatif dalam bertanya dan menjawab, keterlibatan dalam tugas kelompok, serta kemampuan memahami materi secara mandiri (Syaparuddin et al., 2020). Berdasarkan observasi awal di SMPN 26 Makassar, partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah, terutama dalam diskusi kelas dan keberanian bertanya. Padahal, sekolah telah berupaya memanfaatkan teknologi termasuk platform Brainly sebagai media pembelajaran tambahan.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris bagaimana penggunaan platform Brainly berpengaruh terhadap partisipasi aktif siswa di SMPN 26 Makassar. Penelitian ini juga berupaya memberikan gambaran menyeluruh mengenai pemanfaatan Brainly sebagai media pembelajaran interaktif serta faktor pendukung dan penghambatnya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk menguji hubungan antara penggunaan platform Brainly (variabel X) dan partisipasi aktif siswa (variabel Y) di SMPN 26 Makassar. Subjek penelitian adalah seluruh siswa pengguna Brainly yang dipilih melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan angket berbasis skala Likert yang memuat indikator penggunaan Brainly (frekuensi, durasi, kemudahan akses, dan aktivitas) serta indikator partisipasi aktif siswa (keaktifan berdiskusi, bertanya, menjawab, dan keterlibatan dalam tugas kelompok). Instrumen diuji validitasnya melalui korelasi item dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan kategori masing-masing variabel dan analisis inferensial melalui regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 27 untuk mengetahui besarnya pengaruh, yang ditunjukkan melalui nilai koefisien korelasi dan koefisien determinasi.

## **Hasil**

### **1. Uji Normalitas**

Tabel 1. Uji Normalitas

Variabel	Statistik	Sig
Residual	0,081	0,160

Hasil uji Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,160 > 0,05$ , sehingga data residual berdistribusi normal dan memenuhi asumsi analisis.

## 2. Uji Lineritas

Tabel 2. Uji Lineritas

Komponen	F	Sig
Linearity	165,975	< 0,001
Deviation from Linearity	1,207	0,315

Uji linearitas menunjukkan bahwa nilai Linearity = < 0,001 dan nilai Deviation from Linearity = 0,315 > 0,05. Dengan demikian, hubungan antara penggunaan Brainly dan partisipasi aktif siswa dinyatakan linear.

## 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 3. Model Summary

R	R Square	Adjusted R <sup>2</sup>	Std. Error
0,776	0,602	0,598	2,647

Tabel 4. ANNOVA (Uji F)

Sumber	df	F	Sig
Regression	1	13,256	< 0,001
Residual	92	-	-

Tabel 5. Coefficients (Uji t)

Variabel	B	t	Sig
Konstanta	4,370	3,781	< 0,001
Penggunaan Brainly (X)	0,876	11,801	< 0,001

Analisis regresi menunjukkan nilai koefisien korelasi  $R = 0,776$  dan koefisien determinasi  $R^2 = 0,602$ , yang berarti penggunaan Brainly berkontribusi sebesar 60,2% terhadap partisipasi aktif siswa.

Uji F menghasilkan nilai  $F = 139,256$  dengan  $p < 0,001$ , sehingga model regresi yang digunakan signifikan.

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel penggunaan Brainly memiliki nilai  $t = 11,801$  dengan  $p < 0,001$ , sehingga variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Nilai B sebesar 0,876 menunjukkan bahwa peningkatan 1 satuan penggunaan Brainly akan meningkatkan partisipasi aktif siswa sebesar 0,876 poin.

## 4. Korelasi Pearson

Tabel 6. Korelasi pearson

Variabel	r	Sig
----------	---	-----

---

X dengan Y	0,776	< 0,001
------------	-------	---------

---

Uji korelasi Pearson menunjukkan nilai  $r = 0,776$  dengan  $p < 0,001$ . Hal ini menandakan bahwa terdapat hubungan yang kuat, positif, dan signifikan antara penggunaan Brainly dengan partisipasi aktif siswa.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Brainly berpengaruh signifikan terhadap partisipasi aktif siswa. Nilai korelasi Pearson sebesar 0,776 ( $p < 0,001$ ) menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif, sehingga semakin tinggi penggunaan Brainly maka semakin tinggi pula partisipasi aktif siswa.

Hasil regresi mendukung temuan tersebut, di mana nilai determinasi  $R^2 = 0,602$  menunjukkan bahwa penggunaan Brainly mampu menjelaskan 60,2% variasi partisipasi aktif siswa. Uji F dan uji t yang signifikan mengindikasikan bahwa model regresi layak, dan variabel penggunaan Brainly secara nyata mempengaruhi partisipasi aktif.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Brainly menyediakan ruang diskusi dan tanya jawab yang memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa platform pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sehingga hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut.

Secara keseluruhan, penggunaan Brainly terbukti berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dapat menjadi strategi efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Brainly memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Temuan utama memperlihatkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori kuat dan positif, yang dibuktikan melalui nilai koefisien korelasi yang tinggi dan hasil regresi yang signifikan. Sebesar 60,2% variasi partisipasi aktif siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan Brainly, menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian hanya melibatkan satu kelompok responden dan satu variabel bebas, sehingga generalisasi temuan tidak dapat diberlakukan pada semua konteks pembelajaran. Selain itu, faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi partisipasi aktif siswa, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, kemampuan literasi digital, dan kualitas interaksi di kelas, belum dianalisis lebih jauh. Kendati terbatas, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan memperkuat pemahaman bahwa platform pembelajaran berbasis

komunitas seperti Brainly dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung pembelajaran aktif.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada para pimpinan lingkup universitas dan Dr. Hasni, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik saya, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, kritik yang membangun, serta motivasi selama proses penyusunan hasil penelitian dan bapak Feri Padli, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Sakmawati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing dalam penyusunan hasil penelitian.

## Referensi

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, R., & Prasetyo, A. (2024). Kajian aplikasi Brainly berdasarkan prinsip interaksi manusia dan komputer. *METROKOM: Media Teknik Elektro dan Komputer*, 1(1), 1–10.
- Budi, S., Lestari, F., & Nurhidayah, R. (2021). Indikator penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 112–120.
- Fadilah, S., Ramdani, A., & Pratiwi, N. (2023). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(3), 210–219.
- Fitri Al Qolbi, M. (2021). Efektivitas penggunaan Brainly terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Informal*, 4(2), 98–105.
- Gaol, L., & Tjuana, N. (2022). Dampak penggunaan platform belajar online terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 33–41.
- Handayani, R., Yusuf, M., & Amalia, P. (2024). Pemanfaatan aplikasi tanya jawab dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Media Edukasi*, 5(1), 77–86.
- Isnaeni, A., Putra, H., & Siregar, M. (2024). Efektivitas platform daring sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 132–141.
- Murtiyasa, B., Pratama, D., & Sari, N. (2021). Pembelajaran berbasis komunitas online dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 55–63.
- Nugroho, D. (2021). Transformasi pendidikan melalui teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 4(3), 150–160.
- Putri, R., Wulandari, S., & Safitri, T. (2023). Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran ditinjau dari penerapan model interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 87–95.

- Ramadhani, P., & Pulungan, I. (2020). Analisis penggunaan platform Brainly sebagai media belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1), 25–33.
- Sugiantara, A., Kurniawan, D., & Wati, L. (2024). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 101–109.
- Syaparuddin, S., Selamat, R., & Mislana, M. (2020). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebagai faktor pendukung keberhasilan belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 52–60.
- Utomo, D. (2023). Analisis partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 66–74.