



Pengaruh Penggunaan Brainly terhadap Pemahaman Belajar Siswa pada Jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA

Addely Damayanti Noer¹, Siti Maisaroh², Agung Setyawan³

Universitas Trunojoyo Madura

Email damayantinoera@gmail.com , smaisaroh675@gmail.com,

agungsetyawan@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Learning comprehension refers to students' ability to understand and construct meaning from concepts rather than merely memorize information. The rapid development of technology has influenced education by providing students with easier access to learning resources and information. This study aims to examine the influence of Brainly on students' learning comprehension. A quantitative approach with a survey method was employed, using questionnaires as the main instrument for data collection. The respondents consisted of 56 students from elementary, junior high, and senior high school or equivalent levels in Pamekasan, Bandung, Palembang, and Palu. The results showed that Brainly was widely used by students as a supporting platform for learning and completing school assignments. A total of 33 respondents (58.9%) reported being satisfied with their learning comprehension after using Brainly, while 23 respondents (41.1%) reported otherwise. The average score for the perceived benefits of Brainly was 5.6. In addition, 41 respondents stated that Brainly had a positive impact on learning, while 15 respondents perceived negative effects. These findings indicate that Brainly can support students' learning comprehension and facilitate access to learning resources. However, its use needs to be accompanied by appropriate supervision because excessive dependence on the platform may reduce students' motivation to learn independently, critical thinking, and confidence in their own abilities.

Keywords: *Technological Advancements, Brainly, Students, Digital Platforms, Learning Comprehension*

Riwayat artikel:

Dikirim:

30 September 2024

Revisi

22 Oktober 2024

Diterima

20 Desember 2024



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kehadiran teknologi memberikan berbagai manfaat bagi proses pembelajaran karena memungkinkan siswa memperoleh informasi dan sumber belajar dengan lebih mudah. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan mesin pencari seperti Google yang menyediakan berbagai informasi dari seluruh dunia sehingga dapat membantu siswa menambah wawasan dan pengetahuan. Perkembangan teknologi tersebut turut mendorong perubahan dalam proses pembelajaran.

Teknologi pembelajaran merupakan teori sekaligus praktik yang berkaitan dengan perancangan, penggunaan, pengembangan, pengelolaan, dan evaluasi proses serta sumber pembelajaran. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan dalam cara manusia memperoleh dan menyampaikan informasi. Berbagai alat komunikasi dan sumber informasi yang sebelumnya bersifat tradisional telah berkembang menjadi perangkat elektronik seperti telepon seluler, komputer, dan televisi.

Meskipun memberikan banyak manfaat, perkembangan teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara bijak. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dapat membuat siswa lebih bergantung pada teknologi dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran. Internet dan berbagai platform digital dapat memberikan jalan pintas bagi siswa dalam menyelesaikan tugas, ujian, maupun kegiatan belajar. Salah satu platform yang banyak digunakan siswa adalah Brainly.

Brainly merupakan platform digital yang dapat digunakan siswa untuk mencari informasi dan jawaban atas berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran. Penggunaannya dapat dilakukan melalui situs web maupun aplikasi. Dalam konteks pendidikan, Brainly dapat membantu siswa memperoleh alternatif dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi yang belum dikuasai. Namun, kemudahan tersebut juga perlu diperhatikan karena penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mengurangi kemandirian siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini membahas penggunaan Brainly di kalangan siswa pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA, serta pengaruhnya terhadap tingkat pemahaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Brainly berkaitan dengan pemahaman siswa serta melihat dampak positif dan negatif yang dirasakan siswa dalam penggunaannya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan orang tua dalam mengawasi pemanfaatan teknologi oleh siswa selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada dasarnya memiliki beberapa keuntungan, antara lain meningkatkan mutu pendidikan, memperluas akses pembelajaran, membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak, mempermudah pemahaman materi, membuat penyajian materi lebih menarik, serta meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh dan menganalisis data secara sistematis dengan menggunakan angka. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Sampel penelitian terdiri atas siswa jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan/atau sederajat yang berasal dari wilayah Pamekasan, Bandung, Palembang, dan Palu.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebarakan secara daring kepada 56 responden melalui platform WhatsApp dan Telegram. Responden dipilih berdasarkan jenjang pendidikan dan wilayah yang telah ditentukan. Kuesioner yang digunakan terdiri atas pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan Brainly serta dampaknya terhadap pemahaman belajar siswa berdasarkan tanggapan responden.

Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian disajikan dalam bentuk persentase, frekuensi, dan nilai rata-rata untuk menggambarkan penggunaan Brainly serta tingkat pemahaman dan manfaat yang dirasakan oleh responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penyebaran kuesioner terhadap 56 responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden pernah menggunakan Brainly. Berdasarkan jenis platform yang digunakan, sebanyak 22 responden (39,3%) menggunakan Brainly melalui situs web, 21 responden (37,5%) menggunakan versi aplikasi, sedangkan 13 responden (23,2%) menyatakan tidak pernah menggunakan Brainly. Data tersebut menunjukkan bahwa Brainly cukup dikenal dan digunakan oleh responden sebagai salah satu sumber pendukung pembelajaran.

Penggunaan Brainly dilakukan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran, seperti belajar, mengerjakan tugas, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), serta mengerjakan ulangan harian, UTS, dan UAS. Responden juga menunjukkan bahwa penggunaan Brainly paling sering dilakukan untuk membantu menyelesaikan tugas dan PR. Hal tersebut menunjukkan bahwa Brainly telah menjadi salah satu platform yang digunakan siswa dalam mendukung kegiatan akademik mereka.

Berdasarkan kebutuhan belajar, sebanyak 20 responden (35,7%) menyatakan kadang-kadang menggunakan Brainly untuk belajar. Sebanyak 14 responden (25%) menyatakan tidak pernah, 10 responden (17,9%) menyatakan jarang, 8 responden (14,3%) menyatakan selalu, dan 4 responden (7,1%) menyatakan sering menggunakan Brainly untuk kebutuhan belajar.

Untuk menyelesaikan tugas, sebanyak 17 responden (30,4%) menyatakan kadang-kadang menggunakan Brainly. Sementara itu, masing-masing 11 responden (19,6%) menyatakan jarang dan sering, 9 responden (16,1%) menyatakan tidak pernah, serta 8 responden (14,3%) menyatakan selalu menggunakan Brainly untuk mengerjakan tugas.

Dalam penggunaan Brainly untuk mengerjakan PR, sebanyak 18 responden (32,1%) menyatakan kadang-kadang, 14 responden (25%) menyatakan sering, 11 responden (19,6%) menyatakan jarang, 7 responden (12,5%) menyatakan tidak pernah, dan 6 responden menyatakan selalu menggunakan Brainly.

Untuk pengerjaan ulangan harian, sebagian besar responden menyatakan tidak pernah menggunakan Brainly. Sebanyak 30 responden (53,6%) menyatakan tidak pernah, 15 responden (26,8%) menyatakan jarang, 4 responden (8,9%)

menyatakan kadang-kadang, sedangkan masing-masing 3 responden (5,4%) menyatakan sering dan selalu. Pola yang hampir sama terlihat pada penggunaan Brainly untuk UTS dan UAS, dengan 30 responden (53,6%) menyatakan tidak pernah dan 16 responden (28,6%) menyatakan jarang menggunakan Brainly untuk keperluan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 33 dari 56 responden (58,9%) menyatakan puas terhadap tingkat pemahaman yang mereka peroleh ketika menggunakan Brainly. Sementara itu, 23 responden (41,1%) menyatakan tidak puas. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden merasakan manfaat Brainly terhadap pemahaman belajar mereka. Berdasarkan data nilai hasil pemahaman, nilai yang paling banyak diberikan responden adalah 7, yaitu sebanyak 15 responden. Skor terendah adalah 0 dan diberikan oleh 6 responden, sedangkan skor tertinggi adalah 10 dan diberikan oleh 2 responden. Nilai rata-rata yang tercantum dalam hasil penelitian adalah 5,67.

Pada penilaian pemanfaatan Brainly, skor yang paling banyak diberikan adalah 5 oleh 11 responden. Skor terendah adalah 0 yang diberikan oleh 6 responden, sedangkan skor tertinggi adalah 10 yang diberikan oleh 3 responden. Nilai rata-rata pemanfaatan Brainly adalah 5,6. Selanjutnya, sebanyak 41 dari 56 responden menyatakan bahwa Brainly memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, sedangkan 15 responden menyatakan bahwa Brainly tidak selalu memberikan dampak positif. Dengan demikian, sebagian besar responden memandang Brainly memberikan manfaat bagi kegiatan pembelajaran.

Brainly merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau soal pembelajaran. Platform ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memperoleh alternatif jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Namun, jawaban yang tersedia di Brainly tidak selalu dapat dijamin ketepatannya. Oleh sebab itu, siswa perlu memeriksa dan memahami kembali jawaban yang diperoleh sehingga tidak sekadar menerima informasi secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak responden menggunakan Brainly ketika belajar, mengerjakan tugas, dan menyelesaikan PR. Penggunaan

melalui situs web lebih banyak dibandingkan aplikasi. Hal tersebut dalam naskah dikaitkan dengan kemudahan akses melalui mesin pencari dan penggunaan ruang penyimpanan yang lebih sedikit dibandingkan aplikasi.

Brainly juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh informasi dan jawaban dengan cepat. Sebanyak 33 responden menyatakan puas terhadap pemahaman yang diperoleh melalui penggunaan Brainly. Hal tersebut menunjukkan bahwa Brainly dapat menjadi salah satu sumber belajar tambahan yang praktis bagi siswa, selain buku dan sumber belajar lainnya.

Berdasarkan tanggapan responden, penggunaan Brainly memberikan beberapa manfaat, antara lain membantu mencari jawaban atas soal yang belum dipahami, membantu menyelesaikan tugas, membantu memahami materi, mempermudah proses belajar, memberikan informasi tambahan, mempercepat pencarian jawaban, serta memberikan tambahan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Namun, manfaat tersebut perlu diimbangi dengan penggunaan yang bijak. Sebanyak 15 dari 56 responden menyatakan bahwa penggunaan Brainly tidak selalu memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Beberapa dampak negatif yang muncul berdasarkan tanggapan responden adalah ketergantungan terhadap Brainly, munculnya rasa malas untuk belajar dan berpikir, menurunnya minat membaca buku, serta berkurangnya kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri.

Dengan demikian, Brainly dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran, tetapi penggunaannya tidak seharusnya menggantikan proses berpikir siswa. Siswa tetap perlu memahami materi, mengevaluasi jawaban yang diperoleh, dan mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri. Peran pendidik dan orang tua juga penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 56 responden, Brainly merupakan salah satu platform digital yang cukup banyak digunakan siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran, terutama dalam mencari jawaban, mengerjakan tugas, dan menyelesaikan pekerjaan rumah. Sebanyak 43 responden diketahui pernah

menggunakan Brainly, sedangkan 13 responden belum pernah menggunakannya. Dari 56 responden, sebanyak 33 siswa (58,9%) menyatakan puas terhadap tingkat pemahaman yang diperoleh setelah menggunakan Brainly, sedangkan 23 siswa (41,1%) menyatakan tidak puas.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 41 responden menilai Brainly memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, sementara 15 responden menyadari adanya dampak negatif. Manfaat yang dirasakan antara lain mempermudah pencarian jawaban, membantu memahami materi, mempercepat penyelesaian tugas, dan memberikan tambahan informasi pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan Brainly secara berlebihan berpotensi menimbulkan ketergantungan, rasa malas untuk belajar dan berpikir, rendahnya minat membaca buku, serta berkurangnya kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri.

Oleh karena itu, Brainly dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi penggunaannya perlu dilakukan secara bijak dan tidak menggantikan proses berpikir mandiri siswa. Pendidik dan orang tua perlu memberikan pengawasan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan Brainly untuk memperoleh informasi, memahami materi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa menjadi bergantung pada platform tersebut.

REFERENSI

- Azizah, M. (2020). Pengaruh kemajuan teknologi terhadap pola komunikasi mahasiswa UMM. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 6(1), 45–54.
- Budiana, H. R., Sjafirah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bagi para guru SMPN 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 4(1), 59–62.
- Gunawan, Z. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 1–8.
- Kurnia, L., & Edwar, A. (2021). Pengaruh negatif di era teknologi informasi dan komunikasi pada remaja (perspektif pendidikan Islam). *KORDINAT: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 20(2), 201–308.

- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Rusydi, I. (2017). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 53(53), 1–14.
- Sadiman, A. S. (1993). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Siahaan, S. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran: Sebuah kajian. *Jurnal Teknodik*, 18(3), 273–283.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.