

---

**PENGUNAAN APLIKASI *BRAINLY* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN****Labisal Fitri Al Qolbi**

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Jawa Barat, Indonesia

E-mail: labisal33@gmail.com

---

Diterima:

**9 Oktober 2020**

Direvisi:

**10 November 2020**

Disetujui:

**16 Desember 2020****Abstrak**

Dalam pembelajaran buku tidak lagi menjadi satu satunya alat, media dan sumber dalam pembelajaran karena seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi semakin digandrungi masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Sehingga buku elektronik menjadi jalan pintas untuk sumber belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh sebuah aplikasi pembelajaran mampu membantu pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik literatur *review* atau kajian pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *Brainly* menjadi *website* dan aplikasi terfavorit untuk pelajar dalam membantu pemahaman pada suatu materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Brainly* sudah terbukti dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi *Brainly* sekitar 23 juta orang diseluruh dunia menggunakan aplikasi ini. Maka penggunaan aplikasi *Brainly* untuk menunjang pembelajaran dikatakan efektif. Karena fitur fitur dan bahasa yang terdapat di aplikasi *Brainly* sangat sederhana dan mudah dipahami.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran; Peserta didik; Brainly; Pemahaman*

**Abstract**

*In book learning is no longer the only tool, medium and resource in learning. because with the development of the times, the use of technology is increasingly embraced by the community, especially in the field of education. So that electronic books become a shortcut to learning resources. The purpose of this research is to find out how far a learning application is able to help students understand the subjects in the learning process. The method used is qualitative research metode with literature review techniques or literature studies. The result of this research is brainly application to become wbsite and favorite application for students in helping understanding of a learning material. The use of Brainly application has been proven by the number of people who use brainly application around 23 million people around the world using this application. Therefore, the use of Brainly application to support learning is said to be effective. Because the features and language found in the Brainly app are very simple and easy to understand.*

**Keywords:** *Learning; Learners; Brainly; Understanding*

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah hal yang wajib ditempuh demi kelangsungan hidup seseorang dimasa sekarang dan masa yang akan datang (Darmadi, 2019). Pendidikan dibagi kedalam tiga bentuk yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal (Hendayani, 2012). Pendidikan formal adalah pendidikan sistem persekolahan, sedangkan pendidikan non formal (Hidayat, Anwar, & Hidayah, 2017) menurut UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 tentang SISDIKNAS adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur, dan pendidikan informal adalah pendidikan yang dilaksanakan secara mandiri oleh keluarga.

Dalam pendidikan ada yang dinamakan dengan pembelajaran, dimana pengertian pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses perubahan individu dalam aspek kognitif yang dilakukan karena pengaruh lingkungan sehingga terjadi perubahan yang bertahap dan menetap (Hamdu & Agustina, 2011).

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila materi yang diberikan dapat dipahami dan diimplementasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (Gazali, 2016). Karena pada hakikatnya proses pembelajaran itu dilakukan agar seseorang mampu memahami sesuatu yang dipelajarinya (Yaumi, 2017). Maka dengan itu seorang pendidik wajib mengerahkan segala kemampuannya untuk mencapai tujuan tersebut. Tahapan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mempersiapkan materi yang akan dibahas (Nurhaeni, 2011) dan disampaikan kepada peserta didik. Ini dapat dituangkan dalam bentuk RPP (Rancangan Proses Pembelajaran) yang didalamnya terdapat berbagai komponen sehingga pembelajaran terencana dan terlaksanakan secara sistematis dan efektif.

Dalam prosesnya pembelajaran yang dilakukan untuk lebih efektif dan efisien (Nurdin, 2016), pendidik menggunakan media dan alat pendidikan sebagai penunjang peserta didik untuk memahami materi dalam suatu rumpun mata pelajaran tertentu (Abdullah, 2017). Media dan alat yang populer dan sering digunakan dikalangan pendidik dan peserta didik adalah buku, baik itu buku paket ataupun LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai sumber pembelajaran. Namun seiring berkembangnya zaman, penggunaan buku tidak lagi menjadi satu satunya sumber dan media belajar (Jamun, 2018), karena dengan semakin canggihnya teknologi media belajar beralih kepada media elektronik seiring dengan banyaknya buku elektronik yang bisa didapat oleh peserta didik hanya dengan bermodalkan internet. Hal ini dikatakan lebih efektif dan efisien jika dibandingkan harus mencari satu persatu buku di besarnya rak perpustakaan. Selain buku elektronik, dengan kecanggihan teknologi peserta didik juga bisa mengakses aplikasi atau media web pembelajaran. Salah satu yang selalu digunakan oleh peserta didik adalah media web atau aplikasi *Brainly*.

Menurut aplikasi *Brainly* adalah suatu aplikasi yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan pendidikan yang berbasis teknologi digital juga merupakan situs web yang memudahkan pengguna untuk *sharing* atau saling melempar pertanyaan dan jawaban mengenai berbagai mata pelajaran sekolah secara bebas dan dapat diakses oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Kepopuleran aplikasi dan situs web *Brainly* memperlihatkan bahwa ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran disekolah, karena aplikasi dan web ini layaknya pelatih sebaya namun berbasis teknologi digital.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis merasa sangat tertarik untuk menganalisis bagaimana penggunaan aplikasi *brainly* dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh sebuah aplikasi pembelajaran mampu membantu pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dalam proses pembelajaran.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang objeknya adalah suatu fenomena alamiah sehingga dapat ditafsirkan dengan peneliti sebagai instrumen kunci (Anggito & Setiawan, 2018). Pengumpulan data untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik kajian pustaka (Sari & Asmendri, 2020), dimana data yang dikumpulkan bersumber dari buku, jurnal, artikel dan dokumen lainnya yang terkait. Kemudian data yang dikumpulkan dianalisis dengan cara melakukan *scanning* (Ghozali & Sugiharto, 2017) mengelompokan data, *mereview*, menyimpulkan, lalu ditulis dengan menggunakan paragraf deduktif sehingga menghasilkan tulisan yang diharapkan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

Pendidikan memiliki tujuh unsur yang satu sama lain saling berkaitan. Unsur tersebut diantaranya adalah pendidik, peserta didik, materi pendidikan, media dan alat pendidikan, lingkungan pendidikan, dan evaluasi pendidikan, dari ketujuh unsur tersebut peserta didik merupakan unsur yang menjadi titik pusat dalam pendidikan. Peserta didik adalah individu yang memiliki potensi dalam dirinya sejak lahir dan memerlukan bimbingan untuk mengembangkan potensi tersebut melalui proses pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan insan kamil (Karwati, 2019). Seorang pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran yang menjadi tujuan dan *point* pentingnya adalah peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Terlebih peserta didik mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran secara maksimal sesuai dengan yang diharapkan oleh pendidik. Pemahaman yaitu suatu proses atau cara yang menggambarkan seseorang memahami sesuatu, misal dalam pembelajaran adalah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Jika dilihat dari aspek kognitif, maka pemahaman memiliki tingkatan lebih tinggi jika dibandingkan dengan pengetahuan, karena peserta didik yang mengetahui materi belum tentu mampu memahami materi tersebut, dan sebaliknya. Karena dalam pembelajaran pemahaman adalah tingkatan yang lebih tinggi yang diharapkan. Dalam pembelajaran juga tingkat pemahaman dibagi kedalam tiga kategori, yaitu diantaranya (Sukmana, Adstya Purnamasari, 2019) tingkat rendah dalam pemahaman yaitu menerjemahkan, dimana peserta didik mampu menerjemahkan arti dari materi yang disampaikan dan memaknainya serta mampu menerapkan prinsip dalam kesehariannya. Tingkatan kedua adalah penafsiran, dimana peserta didik selain mampu menerjemahkan teori, mampu juga dalam mengaitkan suatu kejadian dengan teori yang ada. Tingkatan ketiga adalah pemahaman dalam bentuk ekstrapolasi, dimana peserta didik mampu menemukan solusi terkait fenomena atau temuan yang berdasarkan konsep dan teori yang dipahami. Pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran tentu dipengaruhi beberapa faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar seperti dari pendidiknya atau dari lingkungan kelas atau bahkan dari keluarganya. Berikut faktor yang memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, yaitu diantaranya (Hanik, 2015) ;

#### 1) Faktor Internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, faktor tersebut diantaranya faktor yang bersifat fisik dari peserta didik tersebut, seperti sakit dan cacat tubuh yang menyebabkan peserta didik tidak

konsentrasi dalam belajar sehingga tidak memahami materi yang disampaikan. Faktor yang bersifat psikis dari peserta didik tersebut, seperti intelegensi atau kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kebiasaan, karakteristik.

2) Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik tersebut, seperti keluarga, sekolah, teman dan lainnya

a) Keluarga,

Faktor ini merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Karena keluarga merupakan pendidikan pertama seorang anak sehingga akan menentukan bagaimana kecerdasan anak, minat, bakat dan kebiasaan. Kedekatan anak dengan keluarga juga sangat memengaruhi mental anak, karena jika mentalnya terganggu, peserta didik akan kesulitan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu faktor ekonomi dalam keluarga juga akan memengaruhi pembelajaran anak.

b) Sekolah

Sekolah merupakan tempat kedua setelah rumah bagi peserta didik, hampir lebih 8 jam anak menghabiskan waktunya disekolah. Perangkat sekolah yang paling sering berinteraksi dengan peserta didik adalah guru atau pendidik itu sendiri, apalagi dalam proses pembelajaran yang mana didalamnya terjadi proses interaksi transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga besar kemungkinan faktor yang memengaruhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran itu adalah kualitas dari seorang pendidik tersebut. Selain kualitas hubungan yang harmonis yang dapat dibangun oleh pendidik dan peserta didik akan membangun kenyamanan peserta didik dalam belajar.

Terlepas dari pendidik dan peserta didik, media atau alat dan kurikulum pendidikan yang digunakan juga memengaruhi, misal alat dan media yang kurang mumpuni seperti gedung sekolah yang rusak dan tidak nyaman, alat peraga tidak memadai maka pemahaman peserta didik terhadap apa yang dipelajari akan sangata berbeda dengan pembelajaran yang didukung dengan media dan alat yang bagus.

3) Faktor sosial

Faktor sosial adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sosial peserta didik, bagaimana dia bergaul, bagaimana dia memilah dan memilih buku buku yang dibaca dan kehidupan sosial lainnya. *Handphone* yang dimiliki oleh peserta didik juga akan memengaruhi bagaimana dia dalam pembelajaran, karena jika peserta didik tidak bijak dalam penggunaan *handphone* maka yang terjadi adalah terbelengkalainya tugas dia sebagai seorang pelajar. Faktor-faktor tersebut dapat diupayakan agar mampu berpengaruh baik terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Upaya pertama yang dapat dilakukan yaitu dari pendidiknya itu sendiri yang merupakan pengendali dalam proses pembelajaran. Dalam upaya yang harus dilakukan oleh pendidik untuk mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran atau dalam mempelajari suatu materi dalam mata pelajaran tertentu adalah dengan cara memperbaiki cara mengajar seorang pendidik, diadakannya proses bimbingan belajar, menumbuhkan waktu belajar, diadakannya umpan balik, tumbuhkan motivasi belajar, dan *remedial teaching*.

## **B. Penggunaan Aplikasi *Brainly* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik memiliki kekuasaan penuh dalam mengendalikan pembelajaran. Pendidik memiliki kemampuan untuk menggunakan variasi media dan alat untuk menunjang kemudahan jalannya pembelajaran. Media dan alat pendidikan menjadi komponen penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran, karena dengan menggunakan alat dan media pendidikan, maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Begitu juga dalam pengajaran, penggunaan alat dan media pendidikan menjadi sesuatu yang mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Alat dan media juga sekaligus sebagai sumber pendidikan yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah buku. Buku dijadikan sebagai yang paling efektif dan efisien digunakan untuk menjalin keharmonisan proses belajar mengajar didalam kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum tercapai dengan mudah. Namun seiring berkembangnya zaman, dimana zaman sekarang dinamakan era revolusi 4.0 dimana seluruh aspek kehidupan manusia sudah beralih dengan menggunakan teknologi, bahkan pabrik pabrik sudah lebih banyak menggunakan teknologi jika dibandingkan menggunakan tenaga manusia, sehingga sumber daya manusia sudah hampir punah karena tergantikan oleh kecanggihan teknologi yang lebih efektif dan efisien. Begitu juga keberadaan buku sebagai alat, media dan juga sumber pembelajaran sudah mulai tergantikan eksistensinya dengan teknologi. Salah satu teknologi yang sedang *booming* dikalangan peserta didik karena seringnya digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran adalah aplikasi dan website *Brainly*. Aplikasi *Brainly* adalah aplikasi yang diciptakan oleh salah satu perusahaan pendidikan yang berasal dari Polandia. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah. Dalam aplikasi ini pengguna satu dengan pengguna lainnya bisa saling bertukar pertanyaan dan jawaban. Dengan kata lain aplikasi *Brainly* ini adalah sebuah *platform* media sosial berbasis pendidikan yang menghubungkan pengguna satu dengan pengguna lainnya dengan hanya memanfaatkan internet. Mellihat banyaknya peserta didik yang menggunakan aplikasi *Brainly* untuk membantu dalam pemahaman pembelajaran sekitar 23 juta pengguna di seluruh dunia dan 1,5 juta orang asia, itu berarti aplikasi ini memang sangat efektif digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi *Brainly* juga tidak berbelat-belit sehingga mudah dipahami oleh semua kalangan pelajar.

Aplikasi *Brainly* juga tidak membatasi penggunaanya untuk mata pelajaran tertentu, fitur-fitur yang sederhana juga menjadikan aplikasi sangat menarik di kalangan pelajaran. *Brainly* tersedia dalam dua bentuk yaitu aplikasi dan *website* yang keduanya sama-sama mempermudah pengaksesannya. Namun meski penggunaan aplikasi *Brainily* ini dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik kepada suatu mata pelajaran, jangan sampai menjadi ketergantungan bagi peserta didik dengan tidak memanfaatkan media dan sumber lain sebagai bahan pembelajaran.

## **Kesimpulan**

Pembelajaran ditargetkan untuk mencapai suatu pemahaman sehingga peserta didik mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari hari, sehingga terciptanya

insan kamil. Penggunaan aplikasi *Brainly* sudah terbukti dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi *Brainly* sekitar 23 juta orang diseluruh dunia menggunakan aplikasi ini. Maka penggunaan aplikasi *Brainly* untuk menunjang pembelajaran dikatakan efektif. Karena fitur fitur dan bahasa yang terdapat di aplikasi *Brainly* sangat sederhana dan mudah dipahami

### **Bibliografi**

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Darmadi. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. An1mage.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 183–184.
- Ghozali, M. I., & Sugiharto, W. H. (2017). Analisa Pola Belanja Menggunakan Algoritma Fp Growth, Self Organizing Map (Som) Dan K Medoids. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 317–326.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Hanik, A. N. (2015). *Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pengolahan Makanan Kontinental Siswa Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Wonosari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendayani, E. S. (2012). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2), 92–104.
- Hidayat, M. A., Anwar, A., & Hidayah, N. (2017). Pendidikan Non Formal Dalam Meningkatkan Keterampilan Anak Jalanan. *EDUDEENA: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1).
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Karwati, E. dan D. J. P. (2019). *Manajemen Kelas*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nurdin, A. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Information and Communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49–64.
- Nurhaeni, Y. (2011). Meningkatkan pemahaman siswa pada konsep listrik melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas IX SMPN 43 Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 77–89.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Sukmana, Adstya Purnamasari, D. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Dampak Globalisasi melalui Pembelajaran Discovery Learning. *Prosising Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 001.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.



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