

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Perusahaan Zenius

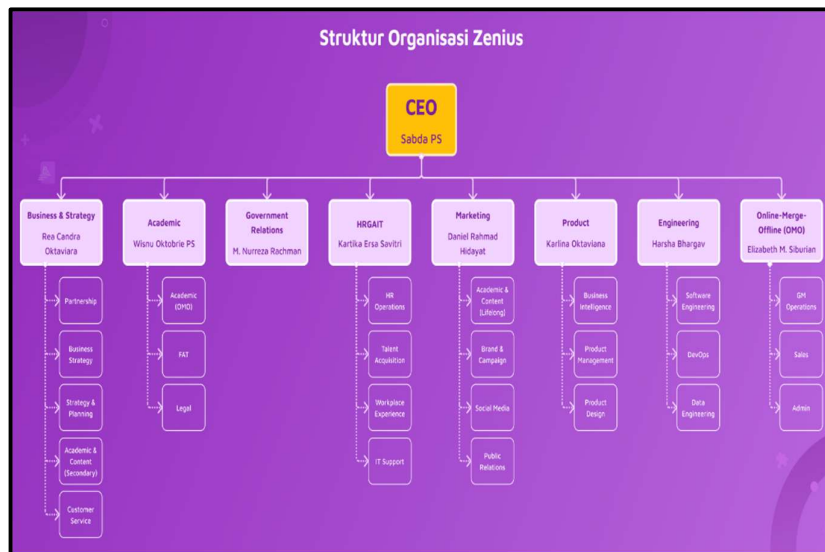
Pada tahun 2007 PT Zenius Education resmi berdiri dan berbadan hukum sebagai perusahaan perseroan terbatas. Namun beberapa tahun sebelum itu, tepatnya di tahun 2004 *founder Zenius*, Sabda PS dan Medy Suharta sudah mulai merumuskan kerangka belajar *Zenius* kemudian mereka menerapkannya di beberapa bimbil di Jakarta.

Di tahun 2010 situs pembelajaran *online zenius.net* resmi diluncurkan setahun kemudian di luncurkan produk berupa *DVD* yang memfasilitasi belajar online di *zenius.net*. Perusahaan ini terus berkembang hingga pada Desember di tahun 2019 menjadi satu-satunya *platform* belajar online yang bebas akses bebas biaya. Pada Maret 2020 untuk mendukung proses belajar selama masa pandemi *COVID-19*, *Zenius* menggratiskan konten-konten pembelajarannya. Visi utama perusahaan ini berbunyi : *To spark the love of learning, in everyone, everywhere, to quation everything.*⁵³

Melalui Pesan dan video testimoni penggunanya peneliti melihat adanya kesan positif pengguna terhadap pengalaman belajar dibantu media video pembelajaran dari *Zenius* . Dalam rentang skor 1 hingga 10 diketahui 8,6 Pengguna *Zenius* juga

⁵³ “About - Zenius Education,” About - Zenius Education, diakses 13 Juni 2023, <https://www.zenius.net/>.

menyatakan puas telah menggunakan platform pendidikan digital ini dan dalam rentang skor 1 hingga 10 dinyatakan 8,7 pengguna mengaku akan merekomendasikan *Zenius* kepada temannya.⁵⁴



Gambar 4.1 Struktur Organisasi *Zenius*

B. Penyajian Data Penelitian

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data hasil penelitian lapangan yang di kumpulkan dengan teknik angket/kuesioner dan teknik dokumentasi dengan media *Google form*. Data yang telah di kumpulkan pada penelitian ini akan di sajikan dalam bentuk tabel serta diagram dengan keterangan yang diperlukan.

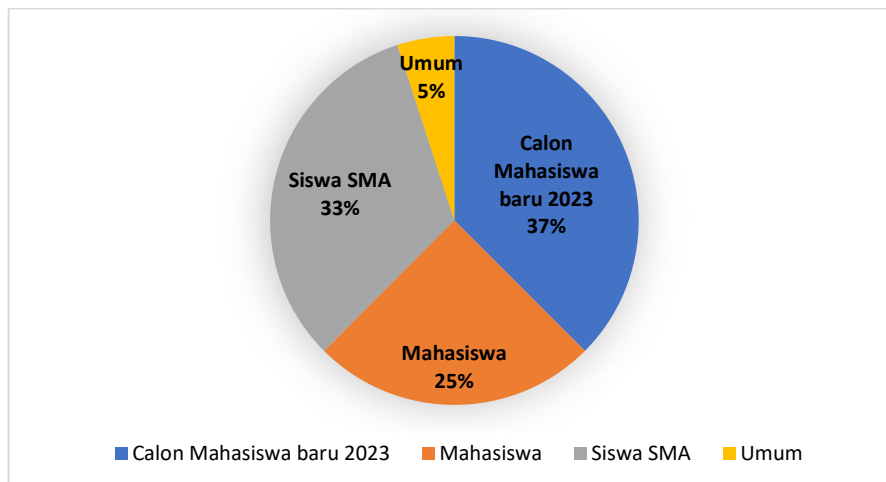
⁵⁴ "About - *Zenius* Education," About - *Zenius* Education, diakses 13 Juni 2023, <https://www.Zenius.net/>.

1. Mengecek dan memberi nomor urut pada angket yang telah di isi lengkap oleh responden.
2. Memberikan skor pada tiap item pernyataan angket dan menghitung jumlah skor sesuai dengan bobot penilaian.
3. Menganalisis secara deskriptif dan mentransformasikan data yang awalnya ordinal menjadi interval dengan metode *successive interval* dengan bantuan *ms.Excel* program *IMB SPSS 25* .
4. Membuat kategori tingkat kecenderungan data variabel penelitian.

1. Analisis Deskriptif

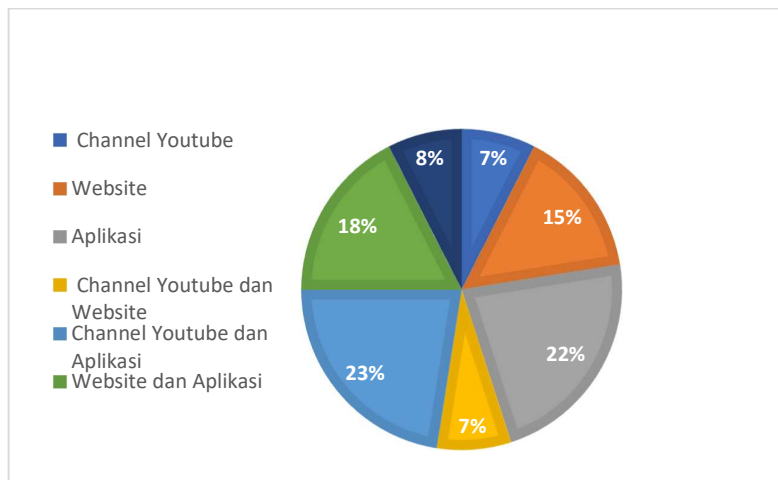
Analisis pendahuluan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik subjek penelitian. Peneliti menemui 40 responden yang bersedia mengisi angket dan merupakan pengguna *Zenius*.

Dari angket yang diisi diketahui pengguna *Zenius* berasal dari berbagai kalangan 14 orang merupakan calon mahasiswa baru, 14 orang merupakan siswa SMA, 10 orang merupakan mahasiswa, 1 orang siswa SMP dan 1 orang telah lulus kuliah.



Gambar 4.2 Sebaran Pengguna Zenius

Dari cara pengguna *Zenius* mengakses materi pembelajaran matematika diketahui 3 orang mengakses *Zenius* dari mengunjungi *website*, aplikasi dan *channel Youtube Zenius*. 7 orang mengakses *Zenius* dari mengunjungi *website* dan aplikasi. 3 mengakses *Zenius* dari mengunjungi *website* dan *channel Youtube Zenius*. 9 orang mengakses *Zenius* dari mengunjungi aplikasi dan *channel Youtube Zenius*. 6 orang mengakses *Zenius* hanya dari mengunjungi *website*, 9 orang mengakses *Zenius* hanya dari aplikasi dan 3 orang hanya dari *channel Youtube Zenius*.



Gambar 4.3 Cara Pengguna Zenius Mengakses Materi

2. Variabel Persepsi Matematika.

Variabel independen (bebas) x pada penelitian ini adalah persepsi. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dengan pernyataan yang berisi 21 item pertanyaan. Item ini di bagi menjadi dua pernyataan positif dan negatif. Rangkuman Data variabel Persepsi dari angket yang di bagikan sebagai berikut beserta skor ideal.

Tabel 4.1 Skor Hitung Variabel Persepsi Matematika

Harga Statistik	Skor Hitung	Skor Ideal
<i>Mean</i>	60.25	52.5
Standar Deviasi	7.5025	10.5
Skor Minimum	40	21
Skor Maksimum	75	84

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh hasil perhitungan variable persepsi matematika sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi variabel Persepsi Matematika

Kategori Persepsi Matematika	Rumus	Interval	Frekuensi	Presentasi
Sangat Tinggi	$(Mi + 1Sdi) \leq x$ $63 \leq x$	64-84	13	32.5%
Cukup Tinggi	$Mi \leq x < (Mi + 1Sdi)$ $52 \leq x < 63 *$	52-63	22	55%
Kurang Tinggi	$(Mi - 1Sdi) \leq x < Mi$ $42 \leq x < 52 *$	51-42	4	10%
Sangat Rendah	$x < (Mi - 1Sdi)$ $x < 42$	0-41	1	2.5%

*ada pembulatan dalam hitungan ini.

Berdasarkan tabel Distribusi Frekuensi persepsi matematika di atas dapat diketahui bahwa 32.5% *berkategori persepsi matematika sangat tinggi* dan 55% *berkategori persepsi matematika cukup tinggi*.

3. Variabel Kemandirian Belajar

Variabel dependen (terikat) y pada penelitian ini adalah Kemandirian Belajar. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dengan pernyataan yang berisi 11 item pertanyaan. Item ini di bagi menjadi dua pernyataan positif dan negatif. Rangkuman Data variabel belajar mandiri dari angket yang di bagikan sebagai berikut beserta skor ideal.

Tabel 4.3 Skor Hitung Variabel Kemandirian Belajar

Harga Statistik	Skor Hitung	Skor Ideal
<i>Mean</i>	55.625	27.5
Standar Deviasi	9.068317	5.5
Skor Minimum	37	11
Skor Maksimum	78	44

Berdasarkan tabel di atas maka di peroleh hasil perhitungan variable kemandirian belajar sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi variabel Kemandirian Belajar

Kategori Kemandirian Belajar	Rumus	Interval	Frekuensi	Presentasi
Sangat Tinggi	$(Mi + 1Sdi) \leq x$ $33 \leq x$	34-78	40	100%
Cukup Tinggi	$Mi \leq x < (Mi + 1Sdi)$ $28 \leq x < 33 *$	28-33	0	0%
Kurang Tinggi	$(Mi - 1Sdi) \leq x < Mi$ $22 \leq x < 28$	22-27	0	0%
Sangat Rendah	$x < (Mi - 1Sdi)$ $x < 22$	0-21	0	0%

*ada pembulatan dalam hitungan ini.

Berdasarkan tabel Distribusi Frekuensi belajar mandiri di atas dapat diketahui bahwa **100% berkategori belajar mandiri yang sangat tinggi.**

2. Uji asumsi klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan Program **IMB SPSS 25**, dengan rumusan *Shapiro-Wilk*.

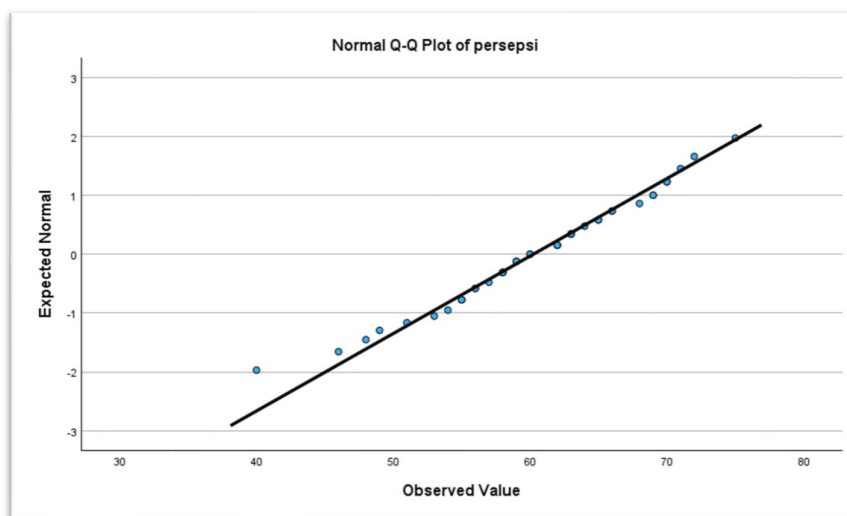
Langkah-langkah untuk uji ini dengan memasukkan nilai total dari masing-masing responden dengan melabeli variabel Persepsi Matematika sebagai **persepsi** dan Kemandirian belajar sebagai **mandiri**.

Tabel 4.5 Uji Normalitas menggunakan *IMB SPSS 25*

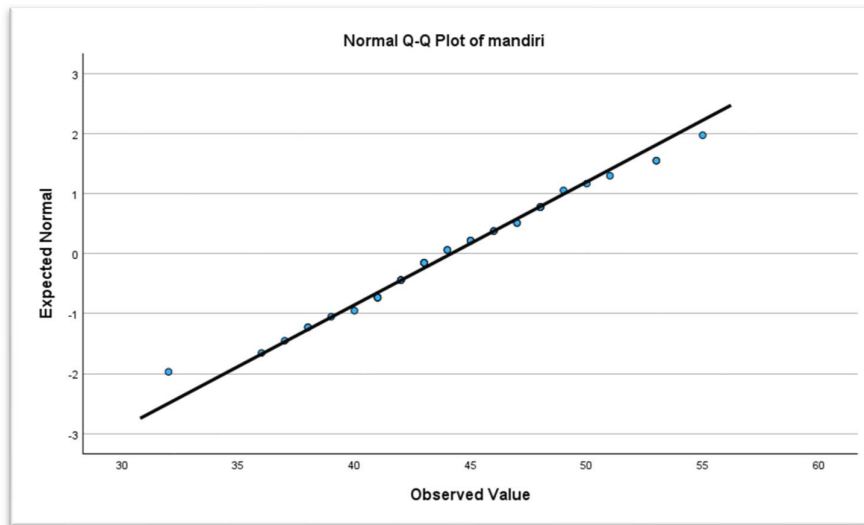
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
mandiri	.095	40	.200 [*]	.988	40	.941
persepsi	.070	40	.200 [*]	.985	40	.852

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kedua variabel memiliki kriteria *Asymp Signifikasi* > dari nilai alfa 5% = H_1 yang artinya Variabel Persepsi Matematika dan Belajar mandiri **berdistribusi normal**.



Gambar 4.4 Q Plot Uji Normalitas Variabel Persepsi Matematika



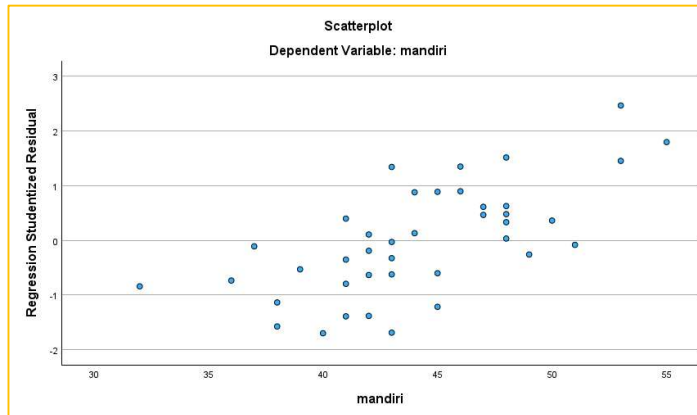
Gambar 4.5 Q Plot Uji Normalitas Variabel Kemandirian Belajar

2. Uji Heterokedastitas

Tabel 4.6 Uji Heterokedastitas menggunakan *IBM SPSS 25*

		Correlations		
			persepsi	AbsRes
Spearman's rho	persepsi	Correlation Coefficient	1.000	.046
		Sig. (2-tailed)	.	.779
		N	40	40
	AbsRes	Correlation Coefficient	.046	1.000
		Sig. (2-tailed)	.779	.
		N	40	40

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (2-tailed) 0.779 $> 0,05 = H_0$ di terima, yang artinya **tidak terjadi gejala heteroskedastisitas**. Hasil di atas dapat dijelaskan dengan analisis grafik *scatterplot*, titik yang terbentuk harus menyebar secara acak, baik tersebar di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Apabila kondisi ini terpenuhi maka tidak terjadi masalah Heterokedastisitas. Grafik *scatterplot* dapat di tunjukan pada gambar berikut.

Gambar 4.6 Grafik *scatterplot*

3. Uji Lineralitas

Tabel 4.7 Uji Linearitas menggunakan *IMB SPSS 25*

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
mandiri * persepsi	Between Groups	(Combined)	661.692	23	28.769	1.730	.131
		Linearity	518.294	1	518.294	31.166	<.001
		Deviation from Linearity	143.397	22	6.518	.392	.979
	Within Groups		266.083	16	16.630		
	Total		927.775	39			

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $0.979 > 0,05 = H_0$ di terima, yang artinya hubungan persepsi matematika dan kemandirian belajar **bersifat linear**.

4. Regresi Linear Sederhana.

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui apakah satu variabel bebas berpengaruh atau berkorelasi dengan satu variabel terikat. Pada penelitian ini akan di cari tahu pengaruh variabel Persepsi Matematika terhadap kemandirian belajar. Uji regresi linear sederhana di lakukan dengan *IMB SPSS*

25 setelah sebelumnya data dalam bentuk ordinal di ubah ke interval dengan bantuan *Excel*.

a. Tabel **Model Summary**

Tabel 4.8 Uji Korelasi menggunakan *IMB SPSS 25*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.742 ^a	.551	.539	3.877839

a. Predictors: (Constant), persepsi matematika

Berdasarkan tabel tersebut nilai R yang merupakan nilai koefisien korelasi menunjukkan 0,742 termasuk dalam kategori **kuat**. Nilai R square menunjukkan interaksi variabel bebas dan variabel terikat. Nilai R square yang diperoleh adalah 0.551 ditafsirkan variabel bebas (persepsi matematika) memiliki pengaruh kontribusi yang cukup besar yaitu sebesar 55,1% terhadap variabel terikat (kemandirian belajar) dan 44,9 % lainnya di pengaruh oleh faktor lain yang bukan variabel persepsi matematika.

a. Untuk menentukan taraf signifikansi atau linearitas dari regresi.

Tabel 4.9 Uji Korelasi menggunakan *IMB SPSS 25*

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	701.682	1	701.682	46.662	<.001 ^b
	Residual	571.430	38	15.038		
	Total	1273.112	39			

a. Dependent Variable: Mandiri
b. Predictors: (Constant), persepsi matematika

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi $(0,001) < 0,005$ dengan demikian maka H_0 di terima. Dengan demikian **ada hubungan linear** antara persepsi matematika dan kemandirian belajar pengguna *Zenius*.

b. Nilai Koefisien

Tabel 4.10 Uji Korelasi menggunakan *IMB SPSS 25*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.040	3.950		.263	.794
	persepsi matematika	.433	.063	.742	6.831	<.001

a. Dependent Variable: Mandiri

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi $(0,001) < 0,005$ dengan demikian maka H_0 di terima. Dengan demikian koefisien persepsi matematika terhadap belajar mandiri pengguna *Zenius* signifikan berpengaruh.

c. Nilai Konstanta

H_0 : Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terjadi konstanta signifikan berpengaruh.

H_1 : Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terjadi konstanta tidak signifikan berpengaruh.

Tabel 4.11 Uji Korelasi menggunakan *IMB SPSS 25*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.040	3.950		.263	.794
	persepsi matematika	.433	.063	.742	6.831	<.001

a. Dependent Variable: Mandiri

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi $(0,794) > 0.005$ dengan demikian maka H_0 di terima. Dengan demikian konstanta persepsi matematika terhadap belajar mandiri pengguna *Zenius* **tidak signifikan** berpengaruh.

Model persamaan regresi dapat diperoleh dari kolom **Unstandardized Coefficients B**. Berdasarkan tabel model persamaan regresi :

$$\text{Belajar Mandiri (Y)} = 1.040 + 0.433 \times \text{Persepsi Matematika (X)}$$

atau

$$Y = 1.040 + 0.433 X$$

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi matematika terhadap kemandirian belajar pengguna *Zenius*. Berdasarkan data penelitian yang kemudian dianalisis, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

Persepsi matematika adalah anggapan, kesan, cara memandang, keyakinan terhadap pembelajaran matematika. Penelitian ini menganalisis seberapa besar atau positifnya persepsi matematika pengguna *Zenius*. Hasil perolehan tingkat persepsi matematika pengguna *Zenius* tergolong dalam kategori cukup tinggi. Hal ini peneliti dapatkan dari hasil rata-rata (*mean*) hitung berdasarkan data yang dihimpun dari angket sebesar 60,25. Rata-rata hitung ini berada di atas rata-rata ideal sebesar

52.5. Adapun *tingkat persentasenya 32.5% persepsi matematika dalam kategori sangat tinggi dan 55% cukup tinggi.*

Kemandirian belajar adalah ketika pemelajar memosisikan diri sebagai penanggung jawab, pemegang kenali, pengambil keputusan atau inisiatif dalam memenuhi dan mencapai keberhasilan belajarnya sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain. Penelitian ini menganalisis seberapa besar tingkat kemandirian belajar pengguna *Zenius*. Hasil perolehan tingkat kemandirian belajar pengguna *Zenius* tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini peneliti dapatkan dari hasil rata-rata (*mean*) hitung berdasarkan data yang dihimpun dari angket sebesar 55.625. Rata-rata hitung ini berada di atas rata-rata ideal sebesar 27.5. Adapun tingkat *persentasenya 100% kemandirian belajar dalam kategori sangat tinggi.*

Melalui analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini melihat pengaruh persepsi matematika (x) terhadap kemandirian belajar (y) pengguna *Zenius*. Adapun hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh kuat yang di berikan oleh variabel persepsi matematika terhadap kemandirian belajar pengguna *Zenius*. Hal ini di buktikan dengan pengujian regresi linear sederhana menggunakan *IMB SPSS 25* yang di dapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,742 yang di interpretasikan berada di kategori *Kuat*. Maka dengan ini berkaitan dengan Hipotesis penelitian, $H_0 =$ diterima. Terdapat Pengaruh Positif Persepsi matematika terhadap kemandirian belajar pengguna *Zenius*.

Pengguna *Zenius* adalah orang yang menggunakan *Zenius* sebagai media belajar mereka sekurang-kurangnya pernah mengakses *website, Channel Youtube*

atau *Zenius* melalui aplikasi. Dalam penelitian ini terdapat 40 responden yang menggunakan *Zenius* sebagai media belajar matematika yang di akses dengan berbagai cara di antaranya menonton video di *channel Youtube*, Aplikasi dan *website*. Pengguna *Zenius*. Pengguna *Zenius* berasal dari berbagai kalangan dengan sebaran 15 orang calon mahasiswa, 13 orang siswa SMA, 10 orang mahasiswa dan 2 orang (umum) dll.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi matematika terhadap kemandirian belajar pengguna *Zenius*. Pengaruh yang diberikan positif yang artinya ketika persepsi kepada matematika cukup baik maka kemandirian belajar pun terbangun dengan baik.

Bagi pengguna *Zenius platform* ini menjadi media pembelajaran mereka. Sebagian besar pengguna ini bukan lagi berstatus sebagai pelajar namun persepsi matematika dan kemandirian belajar mereka dalam kategori *tinggi*. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Hidayatullah yang memaparkan jika perkembangan era digital ini di dominasi oleh para kaum muda dan akan berpengaruh pada bidang pendidikan.⁵⁵ Dalam penelitian ini terlihat pengguna *Zenius* inilah yang merupakan subjek yang dimaksud tersebut. Mereka memiliki kesukarelaan untuk belajar secara mandiri dan persepsi matematika yang mereka miliki dalam kategori baik.

Dalam penelitian sebelumnya studi pada siswa SMPN 3 Karawang di tahun 2019-2020 yang mana menyatakan kemandirian belajar dapat meningkat sesudah

⁵⁵ Hidayatullah, *Digital Learning*.

pembelajaran daring.⁵⁶ Menilik bagaimana Pengguna *Zenius* mengakses materi pembelajarannya secara daring dengan berbagai cara maka hasil kedua penelitian ini sejalan dan diketahui persepsi yang didapatkan cukup baik dan di perkirakan dapat merimbasi pada aspek yang lain seperti motivasi dan hasil.

Penelitian yang dilakukan Niswatun Anisa di MI Al-Amin memaparkan bahwa kemandirian siswa yang mengikuti bimbingan belajar lebih rendah⁵⁷, tidak bersesuaian dengan hasil penelitian kemandirian belajar pada pengguna *Zenius* yang didapatkan hasil kemandirian belajar yang sangat tinggi. Dapat di katakan bahwa para pengguna *Zenius* ini memiliki inisiatif belajar yang tinggi pula karena pada dasarnya *Zenius* adalah sumber belajar alternatif. Ketidaksesuaian kedua penelitian karena subjek penelitian juga berbeda yang di lakukan Niswatun subjeknya siswa Madrasah Ibtidaiyah atau setara dengan tingkat sekolah dasar. Sedangkan pengguna *Zenius* yang ditemui peneliti ialah di dominasi orang dewasa atau para calon mahasiswa.

Seperti yang di singgung sebelumnya di tinjauan teoritis bahwasanya lingkungan belajar dapat mempengaruhi kemandirian belajar. Dalam hasil penelitian terlihat pengguna *Zenius* yang memiliki kemandirian dikategori ***tinggi***. Maka *Zenius* yang menciptakan sumber belajar sekaligus lingkungan belajar.

⁵⁶ Warmi, Galih Adirakasiwi, dan Santoso, "Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19," 196–202.

⁵⁷ Annisa Niswatun, "Perbedaan Kemandirian Belajar Siswa Yang Mengikuti Bimbingan Belajar Dengan Yang Tidak Mengikuti Bimbingan Belajar Di MI Al-Amin Sungai Danau Kabupaten Tanah Bumbu" (skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari, 2015), <https://idr.uin-antasari.ac.id/1031/>.

Walgito mengungkapkan persepsi terbentuk dari penerimaan, pemahaman lalu kemudian proses penilaian. Maka persepsi Matematika yang terbentuk didiri pengguna *Zenius* ini berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi yang artinya proses penerimaan, pemahaman dan penilaian terhadap matematika juga cukup baik. Hal ini kemudian berdampak dengan kemandirian belajar yang terbentuk yaitu pengaruhnya bernilai positif atau bisa di artinya ketika persepsi matematika itu baik maka kemandirian belajar yang di miliki pemelajar tersebut juga baik. Dalam konteks penelitian ini pemelajar yang dimaksud ialah para pengguna *Zenius*