

## Kompetensi Pengetahuan Siswa Menggunakan *SmartApps Creator (SAC)* Di Sekolah Dasar

Heri Surikno<sup>1</sup>, Sisri Wahyuni<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STIT syekh Burhanuddin Padang Pariaman,

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Adzkia  
e-mail: [herisurikno@gmail.com](mailto:herisurikno@gmail.com), [wahyunisisri1985@gmail.com](mailto:wahyunisisri1985@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi pengetahuan peserta didik dan media yang biasa digunakan pendidik kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan peserta didik menggunakan *smart apps creator* pada pelajaran agama islam di Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik tes. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada peserta didik setelah penggunaan media berbasis android menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran agama islam yaitu dari rata-rata 45,38 menjadi 90,38. Pada nilai standar deviasi terjadi penurunan dari 14.57738 menjadi 6.60225 selanjutnya analisis menggunakan SPSS 25 dengan menggunakan uji *paired samples test* mendapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00. Hal ini membuktikan bahwa media *Smart apps creator* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** *Smart As Creator, SPSS 25, Kompetensi*

### Abstract

This research is motivated by the low knowledge competence of students and the media that educators usually use is less attractive. The purpose of this study was to describe the knowledge competence of students using smart apps creators in Islamic religious lessons in elementary schools. This study uses a quantitative descriptive method using a test technique. Based on the results obtained from the knowledge competency before using SAC media and after using SAC using SPSS 25 using the paired samples test to get a sig (2-tailed) value of 0.00. This proves that Smart apps creator media can improve the knowledge competence of students in grade IV Elementary School.

**Keywords :** *Smart Apps Creator, SPSS 25, Knowledge Competence*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa maka akan semakin baik pula kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan diutamakan, karena pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Pentingnya pendidikan begitu penting sehingga tujuan pendidikan telah diatur secara jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:9). Gagne (1970:70), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970:305), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008:204), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan oleh para ahli mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik.

Media pembelajaran berupa smart apps creator (sac). Salah satu media pembuatan aplikasi. Smart apps creator yang kemudian disingkat SAC adalah aplikasi desktop untuk membuat media pembelajaran atau sejenisnya berbasis Android tanpa menggunakan bantuan kode-kode pemrograman. Jadi, pendidik juga dituntut untuk bisa membuat aplikasi yang menarik dalam proses pembelajaran, apalagi sekarang semuanya serba online, termasuk proses pembelajaran. Namun dalam hal pembuatan aplikasi, tenaga pendidik masih kurang terampil karena rumitnya pembuatan aplikasi dalam pembelajaran atau belum mahir secara teknologi. Pendidik tidak perlu khawatir karena ada satu aplikasi untuk membuat aplikasi dalam pembelajaran yaitu aplikasi smart apps creator yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar untuk memberikan materi kepada siswanya dan menggunakannya dengan sangat mudah dan praktis (Prokoso 2020:150).

Hasil di lapangan mengindikasikan peserta didik menganggap pelajaran itu sulit dan merasa bosan dalam belajar. Sehingga menjadi tantangan bagi pendidik terutama guru sekolah dasar dapat termotivasi untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Gustina, 2020:3) Salah satu alternatif untuk menjawab permasalahan di atas peneliti menggunakan media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi android. Dengan adanya smartphone diharapkan peneliti dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan lebih optimal. Bagi peserta didik, belajar menggunakan media pembelajaran android dianggap menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik. Memanfaatkan android dalam belajar menjadi alternatif bagi pendidik untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik (Asykur, 2018:8).

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu mendeskripsikan kompetensi pengetahuan peserta didik pada pelajaran agama islam di kelas IV SD. Data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS 25 untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *smart apps creator*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kompetensi pengetahuan peserta didik dilihat dari nilai pretest (sebelum menggunakan SAC) dan posttest (sesudah menggunakan SAC) selanjutnya dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 25.

**Table 4.1 Uji *Pretest* dan *Posttest* peserta didik**

No	Nama Praktisi	Soal	
		Sebelum menggunakan media SAC	Sesudah menggunakan media SAC
1	A. A	25	85
2	A. S	65	90
3	H. J	65	75
4	N. S	25	90
5	R. A	40	90
6	Z. A	45	100
7	D. R	25	85
8	I. M	35	90
9	I. A	60	90
10	K. M	60	95
11	A. G	40	90
12	M. R. S	55	95
13	A. S	50	100
Jumlah nilai		590	1175

Jumlah peserta didik yang mengikuti *test* soal *pretest* dan *posttest* adalah 13 oarang peserta didik. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. Data hasil *test* soal *pretest* dan *posttest* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis android menggunakan *smart apps creator* diperlihatkan pada tabel sebagaiberikut:

**Tabel 4.2. Data Perhitungan Tes Soal sebelum dan sesudah menggunakan media SAC**

No	Statistik Deskriptif	Sebelum	Sesudah
1	Jumlah nilai	590	1175
2	Rata-rata	45,38	90,38
3	Nilai tertinggi	65	100
4	Nilai terendah	25	75

Berdasarkan tabel di atas nilai terendah yang didapatkan peserta didik pada saat *pretest* adalah 25 dan nilai tertinggi yang didapatkan adalah 65, sedangkan pada saat *posttest* nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi yang didapatkan adalah 100. Sedangkan nilai rata-rata hasil *test* pengetahuan sebelum menggunakan *smart apps creator* pada mata

pelajaran agama islam adalah 45,38. Standar deviasi nilai *pretest* yaitu sebesar 14.57738 dan nilai varians sebesar 6.60225. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada peserta didik setelah penggunaan media berbasis android menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran agama islam yaitu dari rata-rata 45,38 menjadi 90,38. Pada nilai standar deviasi terjadi penurunan dari 14.57738 menjadi 6.60225, penurunan standar deviasi ini menunjukkan bahwa kenaikan nilai tidak hanya terjadi pada satu peserta didik saja, namun juga diikuti oleh hampir seluruh peserta didik. Pada hasil *pretest* terlihat bahwa nilai terendah adalah 25 dan pada saat mengikuti *posttest* nilai terendah adalah 75, sedangkan nilai tertinggi pada saat *pretest* adalah 65 dan pada saat *posttest* nilai tertinggi adalah 100. Berikut uji *pairet semple T test* pada *pretest* dan *posttest* dapat di lihat sebagai berikut:

**a. Pairet sample T-Test pada Pretest dan Posttest**

*Uji Paired Sample T Test* adalah pengajuan yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sample yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama setiap variable diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

**b. Pengambilan keputusan**

Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

**T-Test**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	45.0000	13	14.57738	4.04304
Posttest	90.3846	13	6.60225	1.83114

### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	13	.065	.833

### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	fidence Interval of theDifference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-45.38462	15.60736	4.32870	-54.81605	-35.95318	-10.485	12	.000

#### c. Hasil Uji *Paired sample T-Test* pada *Pretest* dan *Posttest*

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) jika kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel. Untuk itu dapat di lihat dari hasil *paired samples test* pada sig. (2 tailed) adalah 0,00 yang berarti kurang dari 0,05, maka hasilnya terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan maka diperoleh simpulan bahwa media *smart apps Ccreator* di kelas IV Sekolah Dasar yang dirancang dinyatakan “terdapat pengaruh yang signifikan” menggunakan soal *pretest* dan *posttest* sesudah dan sebelum menggunakan media *smart apps creator* dalam pelajaran agama islam di kelas IV Sekolah Dasar

### DAFTAR PUSTAKA

- Arif Akbarul Huda, 2013, *24 Jam Pintar Pemrograman Android, ANDI*, Yogyakarta.
- Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, Dan A. Zaenudin, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel AGAMA ISLAM di MIN Kroya Cirebon,” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Pendidik MI* Vol. 3, No. 1 (10 Juni 2016): h. 14.
- Arfandy, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar,” *edupedia* Vol, 5, No, 1, Juli 2020
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Briggs. L. (1970). *Principles of constructional Design*. New York . Holt, Rinehart andWinston.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, 2. (Yogyakarta: Gava Media, 2016). h.105-106

- Depdiknas. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : PT Granmedia Pustaka Utama.
- Djamarah, B.S & Zaim. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Falahudin iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK).
- Gagne, R. M. (1970). *The Conditins Of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustina Hazari. 2020. *Pengaruh Minat Balajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu*. Skripsi.
- Inayahtur Rahma Fatikh, *Media Pembelajaran*, Pancawahana: Jurnal Study Islam Vol.14, No.2, Desember 2019.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikat Guru*. Jakarta Rajagrafindo Persada.
- Kuswanto Joko, Radiashah Ferri. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotma Vol.4 No.1, Febuari 2018.
- Leonard, dkk. 2018. *The Development of Mathematics Learning Media (Scribe Video- Based) For The Sixth Grade 1<sup>St</sup> Semester of Primary School*. Jurnal: Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2018. Vol, 2, No. 1, Agustus 2018.
- Mahuda Isnaini, Melisa Ranny, Nasrullah Anton, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*,” : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Vol. 10, No. 3 (28 September 2021, 1745-1756)
- Okri Yeni Hilda, Anggraini Olivia, Melina Fitria, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Agama Islam Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018*” : Jurnal Pendidikan Minda Vol, 1, No.2 April 2020
- Prokoso. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator*. Ilmu Pendidikan , 150-160.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Retia Safitri Nindya, Mardina Trin, Himan Hajron Kun, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Melalui Smart Application Creator Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas V SD Negeri Gunung Pring 1 Muntilan*,”: Jurnal University Research Colloquim 2021 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Cilacap. ISSN 2621-0584.
- Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta Kencana.
- Sukmawati, Fatma, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafanao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmiah Vol. 2, No. 2.
- Yamin, Martinis. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulkifli. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuksiswa kelas V Di MI AL Hidayah Pulau Kukusan*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Mataram Vol, 1 No. 2.