

## **Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan Hasil Belajar Siswa Kelas II A Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 SDN 105297 Helvetia T.A. 2022/2023**

**Lioni Anggela Rumapea**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

E-mail : [lionirumapea04@gmail.com](mailto:lionirumapea04@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, menganalisis dan membahas data tentang Hubungan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan Hasil Belajar Siswa Kelas II A Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 SDN 105297 Helvetia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode korelasional yakni pendekatan penelitian umum yang terfokus pada penelitian hubungan di antara variabel. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II A SD 105297 Helvetia dengan berjumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0.272 dengan nilai signifikansi 0.056 karena nilai signifikansi  $p \leq 0,05$ , maka hipotesis diterima artinya ada hubungan signifikan positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart apps creator* dengan hasil belajar siswa kelas II A di SDN 105297 Helvetia.

**Kata kunci:** *Smart Apps Creator, Hasil Belajar, Media Pembelajaran*

### **Abstract**

This research aims to obtain information, analyze and discuss data regarding the relationship between *Smart Apps Creator* learning media and student learning outcomes for Class II A Theme 7 Sub-theme 3 Learning 4 SDN 105297 Helvetia. This type of research is quantitative research that uses correlational methods, namely a general research approach that focuses on researching the relationships between variables. The subjects of this research were class II A students at SD 105297 Helvetia with a total of 29 students. Based on the results of data analysis, it shows that the correlation coefficient value is 0.272 with a significance value of 0.056 because the significance value is  $p \leq 0.05$ , so the hypothesis is accepted, meaning there is a significant positive relationship between the use of *Smart Apps Creator*-based learning media and the learning outcomes of class II A students at SDN 105297 Helvetia.

**Keywords :** *Smart Apps Creator, Learning outcomes, Instructional Media*

## PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang meliputi guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Oleh karena itu, proses belajar mengajar hendaknya dilaksanakan secara interaktif, merangsang dan menarik, mendorong partisipasi aktif siswa serta memberikan ruang kreativitas dan kemandirian yang luas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan siswa. Oleh karena itu sekolah mempunyai kewajiban untuk menghasilkan siswa berkualitas yang berpikir kreatif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Nugraha, Harani, Habibi, 2020, p. 20).

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pendidikan peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Apabila perangkat pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak meningkatkan motivasi belajar siswa, maka akan menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran guna memudahkan penyampaian materi bagi guru. Pembelajaran menjadi lebih menarik apabila materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Namun, guru kebanyakan menggunakan buku tematik sebagai buku acuan dan hanya saat tertentu menggunakan media pembelajaran. Sehingga guru hanya sesekali media pembelajaran berbasis IT seperti laptop dan infocus. Contohnya, guru akan menampilkan gambar atau video dari laptop melalui infocus yang akan muncul di depan kelas. Guru juga diharuskan bisa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang memakan waktu yang lama sehingga guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti hanya menggunakan media fisik gambar yang hanya di print. Oleh sebab itu, hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan pembelajaran. Sedangkan beberapa siswa tidak aktif dalam pembelajaran seperti berbicara dengan temannya yang lain. Maka dari itu, beberapa hasil belajar siswa sudah mencukupi hasil KKM dan beberapa lainnya belum mencukupi hasil KKM.

Berdasarkan hasil data di lapangan terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai > 70 hanya 8 orang dan 15 orang lainnya berada pada nilai < 70. Oleh karena itu, hasil belajar siswa bergantung pada berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah penggunaan bahan ajar yang sangat penting untuk penggunaan di kelas. Hal ini disebabkan karena tersedianya perangkat pendidikan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif, yaitu sarana pendidikan yang didukung oleh teknologi informasi (TI) yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Pesatnya perkembangan teknologi juga harus dimanfaatkan secara efektif dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah media berbasis teknologi informasi (IT), yaitu media pembelajaran SAC (Smart apps creator).

Penggunaan media ini nantinya dapat diakses oleh siswa secara offline dan online melalui Android atau komputer siswa. Media-media ini dirancang untuk menyesuaikan

dengan kebutuhan siswa dan menarik perhatian mereka, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dengan demikian meningkatkan hasil pembelajaran. Tutorial ini terdiri dari beberapa slide dengan materi terkait, video pendukung, dan latihan atau latihan. Sembari menantikan lingkungan pembelajaran berbasis Smart Apps Creator, kami berharap lingkungan pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dengan slide presentasi, video pendukung, materi dan tugas terkait dapat memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam riset ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini memakai metode korelasional, ialah pendekatan riset umum yang fokus menekuni ikatan antar variabel. Dengan kata lain tujuan riset ini merupakan buat mengetahui ikatan antara variabel bebas serta variabel terikat. Dengan kata lain pemakaian media pembelajaran diteliti selaku variabel bebas (X) serta variabel terikat (Y) dengan hasil belajar. Populasi yang akan diteliti adalah pesertadidik kelas II A yang berjumlah 29 orang SDN 105297 Helvetia tahun pembelajaran 2022/2023.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Tahap persiapan ialah sesi awal persiapan riset saat sebelum melaksanakan observasi terhadap permasalahan yang diteliti. Sesi persiapan ini meliputi: a) Pengelolaan area serta materi riset b) Penentuan bahan riset c) Melakukan riset yang berkaitan dengan riset tersebut. d) Memastikan kelompok belajar serta ilustrasi e) Pengurusan izin riset 2) Jangka waktu penerapan. 2) Tahap Pelaksanaan; i) Masa pretest, ialah pengujian dini yang dicoba saat sebelum pelajaran diawali dimana hasil belajar siswa dikenal saat sebelum materi pelajaran diajarkan. ii) Periode pendidikan ialah periode yang dijadikan acuan dalam proses penyampaian informasi kepada pengembang aplikasi smart apps creator dalam riset ini. lii) Periode post-test diberikan buat mengecek hasil belajar sehabis siswa menekuni perlakuan media buat membuat smart apps creator. 3) Periode penilaian serta pelaporan, ialah periode riset yang berkaitan dengan pengolahan informasi hasil latihan siswa saat sebelum serta setelah tes dan penataan laporan penemuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah 1) Kuesioner merupakan catatan persoalan yang diajukan kepada orang berbeda yang menanggapi cocok dengan kriteria. 2) Tes terdiri dari serangkaian persoalan ataupun latihan, Saat sebelum informasi didapatkan, hingga perlengkapan instrument terlebih dulu memadai ketentuan yang relevan ialah ketentuan valid serta reliable. Instrumen yang hendak digunakan pada riset ini yakni instrumen berupa angket buat mendapatkan pemakaian media pembelajaran serta instrumen soal uji opsi berganda buat mendapatkan hasil belajar

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yakni 1) Analisis Data Hasil Belajar dengan Siswa dikatakan tuntas apabila nilai posttest memperoleh nilai 70 yang merupakan nilai KKM pembelajaran tematik di SD Negeri 105297 Helvetia. Total perolehan nilai keseluruhan siswa kemudian dihitung dengan mencari persentase ketuntasan. 2) Analisis Data Hubungan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar. Product moment digunakan untuk menghitung korelasinya. Korelasi product moment merupakan metode yang

umum digunakan untuk mencari korelasi antara dua variabel. Metode korelasi ini dikembangkan oleh Carl Pearson.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa perhitungan pada variabel hasil belajar diperoleh butir soal yang valid 15 butir soal, sebelum di uji cobakan terdapat 30 soal. Soal yang valid sebanyak 15 soal yaitu nomor 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 21, 24, 25, 27, 28, 29, dan 30. Butir soal yang gugur sebanyak 15 soal yaitu nomor 1, 2, 5, 8, 10, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 23, dan 26. Hasil analisa validitas angket media pembelajaran Smart apps creator melalui pendapat profesional (expert judgement) para penelaah atau ahli. Maka ahli yang peneliti pilih ahli yakni dosen Dr. Edizal Hatmi, M.Pd. Beliau membeeri saran agar pernyataan tentang penggunaan media SAC sebaiknya duluan daripada pernyataan tentang hasil belajar. Dari 30 pernyataan terdapat lima pertanyaan yang tidak termasuk dalam kategori valid yaitu pertanyaan 4, 6, 7, 9, dan 10. Sedangkan delapan pertanyaan lainnya termasuk dalam kategori valid.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa terlihat bahwa panjang interval kelas variabel bebas dalam penelitian ini adalah 1.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 105297 Helvetia Tahun Pembelajaran 2022/2023**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	64 - 93	26	Baik	90%
2	31 – 63	0	Cukup	0%
3	0 – 31	3	Kurang	10%
Jumlah		29		

Berdasarkan data tersebut diketahui 26 orang atau 90% sampel memperoleh 64 hingga 93 poin, dan 3 orang atau 10% memperoleh 50 poin.

Setelah pengumpulan data dalam penelitian ini, maka data tersebut akan dianalisis. Hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis Smart apps creator dengan kinerja belajar siswa kelas 2A SDN 105297 Helvetia. Hipotesis ini menggunakan uji statistik parametrik yaitu korelasi product moment. Untuk mengetahui hasil uji hipotesis ini, Anda dapat menguji hasil hipotesis dengan membandingkan tingkat signifikansi (p-value) dan error. Hasil uji hipotesis SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Uji Korelasi**

		TS	Hasil
TS	Pearson Correlation	1	,785
	Sig. (2-tailed)		,056
	N	26	26
Hasil	Pearson Correlation	,785	1
	Sig. (2-tailed)	,056	
	N	26	26

**Tabel 3 Summary Hasil Uji Korelasi**

Variabel	Korelasi	Signifikansi	Hasil
Media Pembelajaran <i>Smart apps creator</i>	0.785	0.056	Hipotesis di terima
Hasil belajar			

Dari tabel tersebut terlihat nilai koefisien korelasi sebesar 0,272 dan nilai signifikansi sebesar 0,056. Hal ini dikarenakan nilai signifikansinya  $p \leq 0,05$ . Oleh karena itu hipotesis diterima yang berarti terdapat hubungan positif signifikan antara penggunaan aplikasi berbasis Smart apps creator. SDN 105297 Helvetia II A Bahan ajar dan hasil belajar siswa. Tanda hasil koefisien korelasi juga mempengaruhi interpretasi hasil analisis korelasi. Secara khusus, bilangan positif (+) menunjukkan hubungan satu arah, yaitu hubungan antara dua variabel berbanding lurus. Besarnya variabel X diikuti oleh besarnya variabel Y dan sebaliknya. Bila tanda koefisien korelasinya muncul angka negatif (-), berarti hubungannya berbanding terbalik, yaitu hubungan kedua variabel berbanding terbalik. Variabel X yang lebih besar diikuti oleh variabel Y yang lebih kecil dan sebaliknya. Dari hasil analisis data tersebut, tanda koefisien korelasinya bernilai positif, menunjukkan hubungan yang searah. Artinya semakin tinggi hasil belajar siswa akan diikuti media pembelajaran Smart apps creator yang semakin tinggi.

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil analisis bisa diambil sebagian kesimpulan: (I) Hasil hubungan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran didapat nilai koefisien korelasi sebesar 0.272 dengan nilai signifikansi 0.056 sebab nilai signifikansi  $p \leq 0,05$ , hingga hipotesis diterima maksudnya terdapat ikatan signifikan positif antara pemakaian media pembelajaran berbasis Smart apps creator dengan hasil belajar siswa kelas II A di SDN 105297 Helvetia. (II) Kualitas hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Smart apps creator yang diukur dengan tes soal pilihan berganda dari 30 soal didapat hanya 15 soal yang dapat dikategorikan valid, uji reliabilitas soal pilihan berganda sangat reliabel, uji daya perbedaan dari 15 soal menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan sebagai materi dalam media pembelajaran Smart apps creator didominasi oleh kategori baik, dan

tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa soal-soal tersebut didominasi oleh kategori muda. (III) Dari 29 siswa yang menjadi sampel penelitian ini didapatkan 90% dari keseluruhan sampel memiliki hasil belajar yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan sisanya 10% siswa memiliki hasil belajar yang kurang. (IV) Media pembelajaran Smart apps creator pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 4 memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa, yang maksudnya media pembelajaran bisa digunakan dalam aktivitas belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, H. K. (2021). Pengaruh Pendampingan Orang Tua Dalam Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD/MI Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ajar, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Gerak di MTsN 4 Aceh Barat Daya. UIN Ar-Raniry.Kumaidi. 2005. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4,
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khotimah, T. S. N. (2017). Hubungan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Journal Article*, 272. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31342>
- Lestari, R. W. (2014). Analisis Penerapan Sistem Activity Based Costing Dalam Menentukan Biaya Jasa Kamar Rawat Inap Pada Rumah Sakit Bersalin Alvernia Agusta. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.
- Lubis, N. F. A., Yul, F. A., & Fitria, Y. (2022). Hubungan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMKS 8 Grakarsa Kota Bengkulu. *Jurnal Computer and Informatics Education Review – CIER*, 3(1), 1–5.
- Manalu, H., Nehe, H., Sitohang, R., & Wau, S. (2021). Hubungan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VI SDN 094142 Dolok Marawa Kecamatan Silau Kahean Kabupaten Simalungun T.A 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Religius*, 3. Retrieved from <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalreligi/article/view/1092/920>
- Nugraha, F. A., Harani, N. H., & Habibi, R. (2020). Analisis Sentimen Terhadap Pembatasan Sosial Menggunakan Deep Learning Kreatif.
- Nurul, U. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 25 Radda Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu. Universitas Negeri Makassar.

Rachmasari, R. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas V SDN 27 Lebang Kota Palopo. Institute Agama Islam Negeri Palopo.