



Pengaruh Konten Menggunakan Media Pembelajaran Smart Apps Creator 3.0 Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di SPNF SKB Kabupaten Solok

Riny Romadani¹, Jamaris²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

* e-mail: riniromadani02@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kompetensi pedagogik tutor dalam implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Riset ini bertujuan guna mengevaluasi dampak konten yang disampaikan melalui aplikasi media pembelajaran Smart Apps Creator 3.0 terhadap Hasil Belajar Paket B Ilmu Pengetahuan Sosial di SPNF SKB Kabupaten Solok. Penelitian ini menerapkan Pre-Experimental Design, terutama one-group pretest-posttest design. Desain ini meliputi pre-test, intervensi, dan post-test. Penelitian ini dilaksanakan di SPNF SKB Kabupaten Solok. Konten yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi berupa angket, selanjutnya diujicobakan di dalam kelas Paket B di SPNF SKB Kabupaten Solok untuk menilai pengaruh konten yang disampaikan melalui aplikasi media pembelajaran Smart Apps Creator 3.0 terhadap capaian belajar. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata 57,1, sedangkan post-test, setelah implementasi konten Aplikasi Media Pembelajaran Smart Apps Creator 3.0, menunjukkan nilai rata-rata 80,89. Persentase ketuntasan pada pre-test tercatat sebesar 22%, sedangkan persentase ketuntasan pada post-test, setelah dilakukan intervensi dengan konten Aplikasi Media Pembelajaran Smart Apps Creator 3.0, mencapai skor 83%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasanya penyampaian konten melalui Smart Apps Creator 3.0 berdampak positif pada capaian belajar Paket B Ilmu Pengetahuan Sosial di SPNF SKB Kabupaten Solok.

Keywords: Media Pembelajaran , *Smart Apps Creator 3.0*, *Pre- Experimental Design*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sengaja ditujukan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sadar akan membuat tujuan untuk bisa memahami, mengevaluasi, dan menerapkan setiap pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Ahmad dalam Adnan (2022). Pelaksanaan runtutan pendidikan meliputi pendidikan formal hingga non-formal. Pendidikan non-formal mengacu pada pengalaman yang terjadi di luar batas-batas sekolah tradisional. Selain itu, pendidikan non-formal memiliki tujuan untuk bertindak sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap sumber daya untuk pendidikan yang tidak diperoleh melalui sistem pendidikan formal (Yuse, Jamaris, & Ismaniar, 2018). Ciri yang menonjol dari pendidikan non-formal adalah kemampuannya untuk beradaptasi, yang menandakan bahwa pendidikan non-formal dapat memenuhi semua kebutuhan, tantangan, dan keadaan yang dihadapi oleh individu atau masyarakat luas (Jamaris, 2016).

Pendidikan luar sekolah menjadi suatu kegiatan yang dilakukan secara konstan di luar sistem “sekolah” formal. Diorganisasikan secara sadar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aini

dalam Rismawati Yolanda. 2021). Pendidikan non-formal dapat dipahami sebagai capaian belajar yang selaras dari proses harmonisasi dengan capaian yang diperoleh dari tuntutan program pendidikan formal yang terfasilitasi dari pihak atau Lembaga-lembaga yang berwenang. Lembaga-lembaga tersebut meliputi Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF), Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP), Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

Pendidikan kesetaraan menjadi salah satu inisiatif pendidikan non-formal dengan penyelenggaraan pendidikan dasar, yang meliputi program Paket A yang selaras SD/MI, Paket B, yang setara dengan SMP/MTs, dan Paket C, yang setara dengan SMA/MA. Inisiatif ini dirancang guna memberi pelayanan bagi siswa dengan keterbatasan ekonomi, wilayah sehingga membuatnya tidak mengenyak pendidikan dari dini serta mereka yang berminat meningkatkan keterampilan hidup (Sudadio et al. 2016). Seperti yang ditunjukkan oleh Vita dalam (Ningrum, N. C., & Roesminingsih, M. V. 2020), program pendidikan kesetaraan Paket B, yang setara dengan SMP/MTs, merupakan inisiasi pendidikan non-formal yang bertujuan guna pemenuhan mandat wajib belajar 9 tahun dan memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa program pendidikan kesetaraan Paket B dirancang khusus untuk peserta didik yang belum menyelesaikan wajib belajar 9 tahun.

Hasil belajar merupakan transformasi yang terwujud dalam diri individu yang terlibat dalam kegiatan pendidikan selama durasi tertentu. Seperti yang diartikulasikan oleh Sudjana dalam Trigunawan & Solfema (2021), capaian belajar memiliki kapasitas dalam perubahan karakter, proses kognitif dan disposisi individu yang berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya capaian belajar menjadi penanda tingkatan yang dicapai siswa serta langkah kemajuan serta pemahaman, karakter dan pengetahuan yang tercapai.

Hasil observasi awal yang dilakukan melalui diskusi 25 Oktober 2023 bersama salah satu tutor SPNF SKB Kabupaten Solok mengatakan rendahnya hasil belajar dari warga belajar membuat tujuan dari pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik ini dapat dilihat dari rendahnya tingkat interaksi ketika tutor dan warga belajar dalam bertanya, menjawab serta menanggapi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar juga sangat rendah yaitu dengan rata-rata nilai kelas 64,7 dari 334 warga belajar dari dua tahun terakhir, artinya nilai ini masih dibawah KKM di SPNF SKB Kabupaten Solok yaitu 75. Dari data tersebut penulis melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SPNF SKB Kabupaten Solok, dari kegiatan observasi tersebut penulis berasumsi bahwa yang membuat capaian belajar warga belajar rendah adalah aktivitas pembelajaran yang membosankan ini terlihat dari tutor yang banyak menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan media konvensional dalam menyampaikan pembelajaran.

Konten menunjukkan pokok bahasan, klasifikasi, atau elemen informasi digital. Konten dapat mencakup teks, gambar, grafik, video, audio, dokumen, laporan, dan bentuk-bentuk tambahan. Dengan istilah lain, konten merupakan entitas apa pun yang didominasi dalam format elektronik (Simarmata, 2011). Dalam membuat konten diperlukan sebuah aplikasi pembuat konten, dan salah satu aplikasi untuk membuat konten yang paling lengkap adalah *Smart Apps Creator 3.0*. Menurut Khasanah (2020), pemanfaatan pembelajaran berbasis android melalui teknologi *Smart Apps Creator 3.0* memfasilitasi penggabungan atau desain konten pendidikan tanpa memerlukan proses pemrograman, sehingga memungkinkan pengguna untuk secara efisien menghasilkan materi pembelajaran yang dapat diterapkan baik di lingkungan daring ataupun luring yang kemudian dikembangkan dengan kriteria yang dibutuhkan dan sehingga dapat terciptanya produk dengan fleksibilitas. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen dengan pengimplementasian aplikasi *Smart Apps Creator 3.0* guna mengetahui dampak media *Smart Apps Creator 3.0* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan judul riset "Pengaruh Aplikasi Media Pembelajaran *Smart Apps Creator 3.0* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Paket B di SPNF SKB Kabupaten Solok."

METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design* menggunakan tipe *one group pretest-posttest* dengan tahap pertama penelitian melakukan sebuah tes terhadap hasil belajar variabel terikat sebelum diberikan pembelajaran dengan media *Smart Apps Creator 3.0*, kemudian melakukan kembali tes terhadap hasil belajar variabel terikat yang telah diberikan perlakuan dengan alat ukur yang sama. Setelah itu kemudian data tersebut dijadikan sebagai perbandingan setelah di berikan sebuah tes dengan cara membandingkan nilai rerata kemampuan siswa sebelum dan selepas menggunakan *Smart Apps Creator 3.0* dengan menggunakan sampel 18 dan yang menjadi populasi adalah seluruh warga belajar Paket B . Dalam penelitian ini, para peneliti mengembangkan proses validasi yang akan dinilai oleh validator yang berkualifikasi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner. Validasi produk ini mencakup evaluasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, produk ini diujicobakan di kelas Paket B SPNF SKB Kabupaten Solok untuk melihat dampak dari penggunaan aplikasi media pembelajaran *Smart Apps Creator 3.0* terkait capaian belajar. Dalam penelitian ini, digunakan metode pretest dan posttest, serta dokumentasi sebagai teknik pengakumulasian data. Proses pengakumulasian data dilakukan pada Juli 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari capaian belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pengimplementasian media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, didapat capaian 78% atau 14 orang siswa tidak tercapai pemenuhan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan kata lain, hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *Smart Apps Creator* begitu minim dan ketuntasan belajar tidak tercapai. Hasil belajar di bawah standar yang diamati di antara para siswa dapat dikaitkan dengan kurangnya inovasi yang ditunjukkan oleh para pendidik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dimuat dalam tabel 9 menunjukkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum pembelajaran dilakukan menggunakan konten media *Smart Apps Creator 3.0*. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial warga belajar paket B SPNF SKB Kabupaten Solok yang diperoleh melalui hasil pre-test dan presentasi ketuntasan dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan kriteria sangat rendah terdapat 6 orang warga belajar dengan persentase 33%, kriteria rendah terdapat 6 orang warga belajar dengan persentase 33%, kriteria sedang terdapat 3 orang warga belajar dengan persentase 17%, kriteria tinggi terdapat 2 orang warga belajar dengan persentase 11%, dan kriteria sangat tinggi terdapat 1 orang warga belajar dengan persentase 6%, maka dengan ini capaian belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sangat rendah sebelum menerapkan media pembelajaran.

Implementasi *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran dilakukan untuk menilai dampak dari alat pendidikan tersebut terhadap kinerja akademik mengenai topik ilmu sosial yang berkaitan dengan interaksi spasial dalam konteks negara-negara Asean, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang telah memberikan hasil yang patut dipuji. Hurri, dkk. (2018) telah menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan yang difasilitasi oleh aplikasi multimedia secara positif mempengaruhi kinerja akademik siswa. Maka dari itu, media pendidikan berfungsi untuk menyempurnakan, memajukan, dan berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman belajar, baik melalui peningkatan hasil belajar, keterlibatan dalam kegiatan belajar, atau peningkatan motivasi siswa (Saputra & Prisma, 2021; Saputra, Herlina, & Sesunan, 2021). Temuan dari penilaian post-test yang dilakukan oleh peneliti setelah penerapan konten media yang dikembangkan dengan *Smart Apps Creator 3.0* menunjukkan bahwa prestasi akademik Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Paket B di Spnf Skb Kabupaten Solok dapat teraih dan terpenuhi sesuai dengan penetapan kriteria ketuntasan capaian belajar yang telah ditetapkan. Banyak siswa menunjukkan kemajuan yang substansial setelah pengimplementasian media belajar berbasis *Smart Apps Creator*, dikarenakan

proses pendidikan menjadi semakin dinamis dan menempatkan siswa sebagai pusat pengalaman belajar.

Pengujian hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa implementasi konten Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran menunjukkan pengaruh yang sangat substansial pada capaian belajar peserta didik, hal ini selaras dengan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 pada pengujian hipotesis dan 17 derajat kebebasan. Kriteria pengujian yang ditetapkan menyatakan apabila besaran t_{hitung} yang lebih kecil dari t_{tabel} , membuat hipotesis nol (H_0) ditolak. Sejalan dengan kriteria pengujian, H_0 memang ditolak, sehingga mengarah pada penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis H_a menyatakan terdapat pengaruh yang substansial pada capaian belajar siswa baik sebelum dan sesudah intervensi. Media Pembelajaran Smart Apps Creator dapat berfungsi sebagai alternatif yang layak untuk mengatasi tantangan pendidikan, seperti kinerja akademik di bawah standar. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2018) yang menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator 3.0* dapat menstimulasi capaian belajar warga belajar di program paket B SPNF SKB Kabupaten Solok pada topik Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN. Kesimpulan ini konsisten dengan temuan dari tiga penelitian terkait yang dirujuk dalam penelitian ini, serta investigasi yang dilakukan oleh Setyani dkk. (2024), yang memaparkan bahwasanya "terindikasinya dampak yang substansial dari pengimplementasian media Smart Apps Creator terhadap capaian belajar kognitif peserta didik." maka dari itu ditarik Kesimpulan bahwasanya penerapan konten melalui aplikasi media *Smart Apps Creator 3.0* berdampak positif pada capaian belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Spnf Skb Kabupaten Solok pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan pada bagian sebelumnya peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Capaian belajar warga belajar Paket B di SPNF SKB Kabupaten Solok pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan topik Interaksi Budaya dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN pada saat pre-test sangat kurang dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan.
2. Hasil belajar warga belajar Paket B di SPNF SKB Kabupaten Solok pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik Interaksi Masyarakat dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN pada saat post-test menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan berhasil memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan yang dihasilkan dari pemanfaatan konten melalui aplikasi media *Smart Apps Creator 3.0* terhadap capaian belajar warga belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SPNF SKB Kabupaten Solok, khususnya pada pokok bahasan Interaksi Masyarakat dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Google Spreadsheet di Dayah Darul Ihsan Aceh Besar. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 4(1), 129–137.
- Firdianti, A. (2018). Implementation of school-based management in improving student achievement. Gre Publishing.
- Jamaris, J. (2016). *Pendidikan Luar Sekolah dan Kompetensi Pendamping Pendidikan Masyarakat Desa*. Universitas Negeri Padang.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016.
- Ningrum, N. C., & Roesminingsih, M. V. (2020). Motivasi Belajar Dalam Mendukung Keberhasilan Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Paket B. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.

- Nurindah, R., Nurochmah, A., & Hurri, I. (2018). Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 3(3).
- Rismawati, Y., & Sunarti, V. (2021). Description of The Learning Environment in Office Application Training in Prima Data Padang Training Course Institution. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 208–219.
- Saputra, K., Herlina, K., & Sesunan, F. (2021). The development of m-LKPD project-based assisted by smart apps creator 3 to stimulate science process skills. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2).
- Setyani, M. L., Tampubolon, B., & Halidjah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III SDN 06 Pontianak Selatan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 962–967.
- Simarmata, J. (2011). *Rekayasa Web*. Andi Offset.
- Sudadio, S. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship Dalam Rangka Pembentukan Jiwa Entrepreneur Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fkip Untirta. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1(1).
- Trigunawan, I., & Solfema, S. (2021). Hubungan Antara Kesiapan Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Primadona Desa Cimparuh Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Yuse, A. P., Jamaris, J., & Ismaniar, I. (2018). Penerapan Pembelajaran Orang Dewasa oleh Instruktur Pelatihan Keterampilan Menjahit di SPNF SKB Lima Puluh Kota. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1).