

## **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *SELL SMART* TERHADAP *LEARNING OUTCOMES* SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

Amir Pada<sup>1</sup>, Erma Suryani Sahabuddin<sup>2</sup>, Nurul Magfhirah Sutrisman<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

<sup>3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

[1amirpada@unm.ac.id](mailto:1amirpada@unm.ac.id), [2ermasuryani@unm.ac.id](mailto:2ermasuryani@unm.ac.id),

[3nurulmagfhirah1@gmail.com](mailto:3nurulmagfhirah1@gmail.com),

### **ABSTRACT**

*The issue of this research is the slightly social sciences (IPS) subject of students, one of the causes of which is less than optimal learning media. Therefore, through the Smart Apps Creator application, a learning media called Sell Smart was designed to increase learning quality. This study aims to determine the effect of using Sell Smart learning media on student learning outcomes in the fourth grade Social Sciences subject at UPT SPF SD INpres Kassi, Manggala District, Makassar City. The research method is a quantitative approach with a Quasi Experimental type, Non-equivalent Control Group Design. In this study there were two treatments, namely the experimental class and the control class as a comparison. Data analysis was used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The research results showed that the pretest results in the experimental and control treatments respectively obtained the highest percentages in the unfavorable category at 66.7% and 83.3%. Furthermore, the posttest results showed that the highest was in the good category with a percentage of 66.7% in the experimental class and the quite good category in the control class with a percentage of 66.7%. This indicates that there has been an escalation in student learning outcomes by utilizing Sell Smart media.*

*Keywords: learning outcome, sell smart, smart apps creator*

### **ABSTRAK**

Permasalahan yang menjadi isu utama pada penelitian ini adalah menurunnya hasil belajar IPS siswa yang salah satu penyebabnya yakni kurang optimalnya media pembelajaran. Oleh karena itu melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dirancang media pembelajaran bernama *Sell Smart* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dengan pengaplikasian teknologi *Sell Smart* terhadap *learning outcomes* siswa pada mata Pelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD INpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimental tipe Non-equivalent Kontrol Group Design. Pada penelitian ini terdapat dua perlakuan yakni

kelas eksperimental dan kelas kontrol sebagai perbandingan. Lebih lanjut akan dilakukan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada perlakuan eksperimental dan kontrol masing-masing diperoleh persentase tertinggi pada kategori kurang baik sebesar 66,7% dan 83,3%. Selanjutnya hasil *posttest* menunjukkan tertinggi pada kategori baik dengan persentase 66,7% pada kelas eksperimental dan kategori cukup baik pada kelas kontrol dengan persentase 66,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi eksalasi hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media *Sell Smart*.

Kata Kunci: hasil belajar, *sell smart*, *smart apps creator*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi individu sehingga mampu menghadapi kehidupan secara menyeluruh, menjadi individu yang terdidik dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Angga et al. (2022) bahwa Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai keterampilan/keahlian dan kemampuan berdaya saing global diperoleh dari hasil pendidikan sehingga pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk kualitas SDM.

Pendidikan yang optimal memiliki pengaruh terhadap perkembangan potensi siswa khususnya interaksi anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan dan bertanggungjawab

dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator, pemberi informasi, membimbing siswa, tidak hanya dalam pencarian nilai dan pengetahuan tetapi juga kehidupan dan lingkungan sekitar (Safitri, 2019; Aprima et al., 2022). Lebih lanjut tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah profesi yang memiliki tugas untuk merencanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, memberikan bimbingan, pelatihan, dan melakukan penelitian atau pengabdian kepada Masyarakat, khususnya untuk pendidik di perguruan tinggi.

Hasil evaluasi belajar siswa merupakan salah satu cara untuk melihat kemajuan pendidikan. Hasil evaluasi belajar dapat dikaitkan dengan proses pengajaran khususnya media perantara yang akan digunakan oleh guru. Saat ini masalah dialami

guru yakni kesulitan menentukan sumber belajar yang baik dalam merangsang partisipasi siswa (Tobamba et al. 2019). Dengan demikian, siswa yang tidak dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

Muatan Pelajaran IPS ialah ilmu/pengetahuan holistik yang didesain agar memperluas pengetahuan, mudah memahaminya, dan meningkatkan keterampilan/kemampuan mengidentifikasi hal berkaitan dengan kehidupan sosial. Berdasarkan hasil observasi awal di salah satu sekolah Kota Makassar yakni kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala ditemukan permasalahan nilai belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPS tergolong masih dibawah KKM. Faktor yang mempengaruhinya digunakan guru adalah metode/cara ceramah, bergantung pada fasilitas di sekolah dan media belajar yang monoton seperti LKS, buku paket dan modul. Padahal saat ini kemajuan teknologi untuk mendukung bidang pendidikan sangat terbuka lebar.

Salah satu dapat diterapkan yaitu menciptakan media pembelajaran menarik bagi siswa

adalah *Sell Smart* yang dirancang menggunakan platform bernama *Smart Application Creator* (SAC). Beberapa penelitian yang telah dilakukan dan menemukan bahwa menggunakan *Smart Application Creator* seperti Mutiara Jaiz (2022) tentang pemanfaatan teknologi multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik SD/MI, Maasawet (2023) tentang kepraktisan dan efektivitas pembelajaran siswa menggunakan media *Smart Apps Creator* dalam peningkatkan keterampilan berpikir yang rasional terhadap suatu permasalahan dan hasil belajar siswa, dan studi Edray dan Hamimah (2023) tentang pemanfaatan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk ekspansi media pembelajaran berbasis teknologi *Smart Apps Creator*

Penelitian ini didasarkan pada masalah tersebut dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Sell Smart* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar".

Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi *Sell Smart* pada mata pelajaran IPS

kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar berdampak pada kemampuan belajar siswa.

### B. Metode Penelitian

Untuk mengetahui apakah siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPS mereka dengan menggunakan aplikasi Sell smart, Penelitian ini menerapkan metode pendekatan kuantitatif. Bentuk/jenis penelitian yang diterapkan ialah penelitian eksperimen terdiri atas dua perlakuan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Kassi Kota Makassar. Subyek/target penelitian adalah siswa kelas 4B berjumlah 12 siswa dan 4C berjumlah 12 siswa. Dengan total sampel penelitian 24 siswa. Penelitian berlangsung selama 1 bulan terhitung mulai tanggal 7 Maret hingga 7 April 2024.

Penelitian ini dirancang dengan *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *The Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan penelitian pada 2 perlakuan diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Desain penelitian**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Prosedur pengumpulan data dimulai (I) tahap persiapan yakni observasi awal, (II) tahap pelaksanaan yakni pemberian *pretest*, *treatment*, dan *posttest*, (III) tahap akhir yakni mengolah data hasil penelitian.

Instrumen observasi diamati berdasarkan kategori terlaksananya proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Keterlaksanaan proses pembelajaran**

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak efektif

Sumber: Arikunto (2013)

Perangkat lunak *Statistical Package for Social Science* (SPSS) digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data penelitian ini. Analisis statistic inferensial juga diterapkan, menggunakan uji/penilaian normalitas dan pengujian homogenitas.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menjelaskan tujuan dari penelitian. Tujuannya yaitu mencari tahu karakteristik penggunaan media *Sell Smart*, hasil belajar siswa

setelah pengaplikasian metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya pada mata Pelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar, serta hubungan antara penggunaan media dengan hasil belajar siswa.

Belajar IPS di kelompok perlakuan/eksperimen dilakukan dalam empat kali pertemuan; *pretest* diberikan pada pertemuan pertama, dan perlakuan *posttest* diberikan pada pertemuan kedua dan ketiga. Hal ini diterapkan untuk mengukur hasil/nilai belajar IPS siswa sebelum penerapakan perlakuan. Sedangkan *posttest* dilaksanakan agar melihat nilai peserta didik diterapkan setelah perlakuan/ditindakan.

Nilai/hasil pengamatan keterlaksanaan penggunaan media *Sell Smart* pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi diperoleh bahwa nilai/hasil menggunakan media *sell smart* untuk menerapkan proses belajar, treatment 1 menerima 11 skor dari total skor 15 dengan menunjukkan persentase 73,33% (efektif). Sedangkan treatment 2, proses pembelajaran tergolong sangat efektif dengan perolehan skor 13 dari skor maksimal menunjukkan persentase 86.66 %. Kedua perlakuan, pertemuan pertama dan kedua,

menunjukkan keterlaksanaan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran sangat efektif, seperti yang ditunjukkan terjadinya peningkatan persentase. Namun, ada beberapa indikaotor yang belum optimal, misalnya penjelasan guru dan sesi tanya jawab, akan tetapi penggunaan media *Sell Smart* telah terbukti sangat efektif.

Tabel 6 dan 7 membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen/perlakuan dan kontrol sebelum tes(*pretest*).

**Tabel 6. Distribusi persentase kategori hasil *pretest***

Kategori	Eksperimen (%)	Kontrol (%)
Sangat kurang baik	-	8.3 %
Kurang baik	66.7 %	83.3 %
Cukup baik	25.0 %	8.3 %
Baik	8.3 %	-
Sangat Baik	-	-

Dari Tabel *pretest* 6 diatas, bahwa kelas perlakuan/eksperimen siswa mendapatkan penilaian tidak (kurang) baik sebanyak 8 orang dengan total persen 66.7%, kategori cukup baik memiliki persentase 25.0% yang diperoleh sebanyak 3 orang, serta penilaian baik sebanyak 1 orang dengan persentase 8.3 %. Siswa dalam kelompok/pembagian kelas control menerima nilai kriteria sangat tidak baik diperoleh 1 orang dengan persentase 8,3%, kriteria kurang(tidak) baik

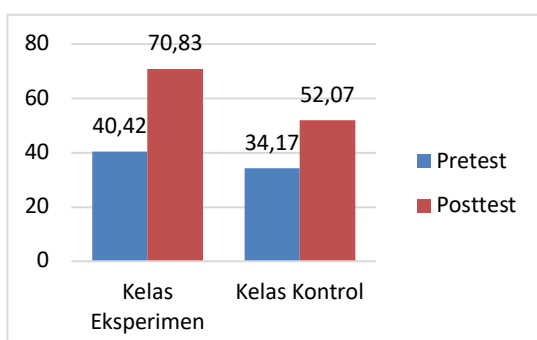
didapatkan 10 orang dengan persen 83,3%, dan kategori/kriteria cukup baik dengan persentase 8,3% hanya ada 1 orang.

**Tabel 7. Distribusi persentase kategori hasil *posttest***

Kategori	Eksperimen (%)	Kontrol (%)
Sangat kurang baik	-	-
Kurang baik	-	16,7 %
Cukup baik	33,3 %	66,7 %
Baik	66,7 %	16,7 %
Sangat Baik	-	-

Pada kelompok eksperimen siswa memperoleh hasil yang termasuk cukup baik, terdiri dari 4 orang persentase 33,3%, penilaian baik. Pada kelompok kontrol, siswa mendapat nilai yang termasuk tidak(kurang) baik, yaitu 2 orang persentase 16,7%, cukup baik, yaitu 8 orang dengan persentase 66.7%.

Hasil belajar dari kedua kelompok kemudian dibagi menjadi lima golongan olahan skor frekuensi dan persentase. Data perbandingan rata-rata penilaian *sebelum perlakuan* dan setelah adanya perlakuan untuk golongan eksperimen dan golongan kontrol dilihat dapat pada grafik berikut:



**Gambar 1. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest***

Nilai belajar peserta didik yang menerapkan *Sell Smart* menunjukkan prestasi baik dalam aspek kognitif dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan media gambar. Hal tersebut diketahui dengan melihat beberapa ranah yang menentukan pencapaian hasil belajar siswa menurut Ricardo dan Meilani (2017) adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Keterlaksanaan proses pembelajaran melalui observasi yang dilakukan guru selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dalam beberapa aspek yang belum meningkat dipertemuan satu, selanjutnya mengalami peningkatan dikedua. Hal ini sejalan yang dikemukakan bahwa media *Sell Smart* berguna karena kelebihan lainnya melibatkan aspek interaktif dari game edukasi untuk menghindari kebosanan siswa untuk pendidikan berbasis multimedia (Arif MS, 2023). Sejalan dengan Almurrahmah (2023) dengan adanya *Smart Apps Creator* yang menciptakan sebuah media *Sell Smart* menciptakan peluang untuk pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, pengaruh media *sell smart*

terhadap peningkatan hasil belajar IPS diperoleh hasil berbeda nyata dalam hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan saat menggunakan media sell smart selama belajar. Keunggulan dari media ini menentukan peningkatan nilai/hasil belajar siswa. Hal ini didukung pula oleh Almukarramah (2023) bahwa media *Sell Smart* yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* memiliki kelebihan seperti tampilan mudah di pahami dan penggunaan yang efisien serta dapat menciptakan peluang pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa pada muatan pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar berhasil belajar dengan metode pembelajaran sell smart. Hasil pretest rata-rata 40,42 dan posttest rata-rata 70,83 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Almukarramah, S. W. Dj. P. & E. R. (2023). Penggunaan Smart App Creator (Sac) Sebagai Perangkat Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Inovatif. *Radial: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 11(2), 419–428.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Arif MS, N. (2023). Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 809–828. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aprima, D. , & S. S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.
- Edray, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(2), 80–91.
- Maasawet, E. T., Candra, K. P., Putra, H. P., & Kolow, J. C. (2023). Practicality and Effectiveness of Student Learning Using Smart Apps Creator Media to Improve Critical Thinking Abilities and Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue),

136–142.

<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6358>

Ricardo, R. , & M. R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.

Safitri, D. , & S. S. (2019). *Menjadi guru profesional*. PT. Indragiri Dot Com