

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI APLIKASI SMART APP CREATOR**

**\* Udin Kasmudi**

*MTs Negeri 1 Grobogan*

Email: [udinkasmudi783@gmail.com](mailto:udinkasmudi783@gmail.com)

### **Abstract**

This researcher aims to describe and analyze the application of student learning outcomes using the smart app creator application. The research method used is a descriptive method that describes the implementation of learning by using a smart app creator. The subjects in this study were 32 students of class VIIB Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Grobogan. The instrument used is the distribution of questionnaires and evaluation tests in the form of description questions. The results obtained from material experts 90.50% and media experts 90.30% from the two experts obtained valid categories. The implementation of learning with the smart app creator application on adolescent body development materials can improve student learning outcomes. student learning outcomes before implementing application learning using the smart app creator application obtained data that as many as 46.8% of students had scored above the KKM, while the rest had not met the KKM, increased by 46% to 93.7% with a good category in learning using applications smart app creator on teenage body development material.

**Keywords:** Cognitive Learning, Smart App Creator, Adolescent Body Development.

### **Abstrak**

belajar peserta didik menggunakan aplikasi smart app creator. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan smart app creator. Adapun subyek dalam penelitian ini yaitu 32 siswa kelas VIIB Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Grobogan. Instrumen yang digunakan yaitu penyebaran angket dan tes evaluasi berupa soal uraian. Hasil yang diperoleh dari ahli materi 90.50% dan ahli media 90.30% dari kedua ahli tersebut diperoleh kategori valid. Implementasi pembelajaran dengan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hasil belajar siswa sebelum melaksanakan pembelajaran penerapan menggunakan aplikasi smart app creator diperoleh data yaitu sebanyak 46,8% peserta didik telah mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan sisanya belum memenuhi KKM, bertambah sebesar 46% menjadi 93,7% dengan kategori baik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja.

**Kata Kunci:** Belajar Kognitif, Smart App Creator, Perkembangan Tubuh Remaja

## **A. Pendahuluan**

Dalam Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) Pasal 1 ayat 11 menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Artinya selain aspek fisik, masih ada target lain yang harus dicapai yaitu pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, dan kesehatan. Dengan kata lain pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabil emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Mata pelajaran ini dalam sekolah sering dikenal dengan sebutan Penjaskes, yang mana dalam pembelajaran peserta didik diberi pengetahuan tentang materi ajar seperti konsep - konsep dalam perkembangan tubuh remaja. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik khususnya pada materi pokok perkembangan tubuh remaja, pendidik selain menggunakan model pembelajaran konvensional juga dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang bisa membantu agar peserta didik mudah memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Salah satunya adalah dengan pemanfaatan media digital guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari pengamatan penulis siswa pada MTsN 1 Grobogan kelas 7B, data yang diperoleh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, ternyata hanya 46,8 % peserta didik yang memperoleh nilai memenuhi KKM tersebut. Sebanyak 53,2 % peserta didik belum memenuhi KKM. Nilai tertinggi 85, terendah 50, dan rata-rata nilai kelas adalah 69,8 (data nilai penilaian harian semester genap tahun pelajaran 2021/2022). Menyiasati permasalahan yang terjadi, penulis sebagai guru yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di MTsN 1 Grobogan kelas 7B, tersebut mencari sebuah solusi untuk menjawab permasalahan yang ada. Sebuah solusi yang diberikan berdasarkan kondisi serta permasalahan tersebut yaitu dengan mencari sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang coba digunakan oleh penulis yaitu penggunaan aplikasi berbasis android smart app creator. Penggunaan strategi ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi sehingga peserta didik di sekolah tersebut berhasil memperoleh nilai yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan didapatkan perumusan masalah yaitu apakah pemanfaatan smartphone berbasis aplikasi smart app creator dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi perkembangan tubuh remaja mata pelajaran penjas?. Tujuan dari penulisan best practice ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan smartphone berbasis aplikasi smart app creator dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan tubuh remaja pada mata pelajaran penjas.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi smart app creator dalam pembelajaran. Penelitian deskriptif dapat dilakukan dengan tahapan mencari informasi yang berkaitan dengan fenomena yang ada, selanjutnya dijelaskan tujuan yang ingin dicapai, membuat perencanaan bagaimana cara melakukan pendekatannya, serta mengumpulkan berbagai data yang digunakan sebagai bahan pembuatan laporan (Jayusman & Shavab, 2020). Subyek penelitian adalah siswa kelas VIIB MTsN 1 Grobogan tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah rancangan pembelajaran aplikasi smart app creator, video pembelajaran, soal kuis pada aplikasi smart app creator. Objek penelitian ini berupa proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan keaktifan siswa terhadap penerapan pembelajaran

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Alasan dipilihnya strategi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan smart app creator untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan pada materi perkembangan tubuh remaja. aplikasi smart app creator digunakan karena platform ini dapat diakses dengan mudah, tidak berbayar, dan berisi konten yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran secara blended learning. Smart app creator juga menawarkan fitur-fitur dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam segi membaca, serta dalam platform ini tidak hanya memberikan tampilan yang menarik namun juga bisa sekaligus di isikan video pembelajaran dan link google form, quizizz sebagai umpan balik atas pembelajaran. Dengan melakukan catatan refleksi, yakni pemikiran yang timbul pada saat mengamati dan merupakan hasil proses membandingkan, mengkaitkan atau menghubungkan data yang ditampilkan guna meningkatkan hasil pembelajaran. Aplikasi berbasis android smart app creator adalah solusi yang ditawarkan penulis dalam menghadapi masalah saat ini guna meningkatkan minat baca serta hasil belajar peserta didik.

Tahapan pelaksanaan penelitian pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator adalah sebagai berikut.

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini dilakasanakn identifikasi masalah yang akan digunakan untuk pembelajaran menggunakan strategi media pembelajaran dan menentukan materi yang diterapkan dalam pembelajaran.

### **b. Pelaksanaan**

Tahap ini guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi smart app creator sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Observasi

Pada tahap ini guru melakukan observasi dengan cara mencatat kejadian-kejadian yang terjadi yaitu berupa hal-hal yang positif ataupun negatif pada saat pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi sebagai tahapan untuk menganalisa terkait rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan beserta tindak lanjut bila diperlukan.

e. Evaluasi

Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Pada kata evaluasi adalah assessment berarti, proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Evaluasi merupakan salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan penilaian guru akan mengetahui hasil belajar peserta didik.

Data hasil belajar peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran penerapan menggunakan aplikasi smart app creator diperoleh data yaitu sebanyak 58,3% peserta didik telah mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan sisanya belum memenuhi KKM. Dengan demikian sebelum melaksanakan pembelajaran penerapan menggunakan aplikasi smart app creator nilai hasil belajar peserta didik masih kurang bila dilihat dari segi KKM. Oleh karena kemudian dilaksanakan pembelajaran penerapan menggunakan aplikasi smart app creator maka diperoleh nilai seperti pada tabel berikut:

Tabel 1 : Hasil belajar peserta didik kelas VIIB

Nilai	Kelas VIIB
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	75
KKM	75
Rata-rata hasil belajar	87,50

Hasil yang dicapai pada implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Hasil monitoring guru dalam proses pembelajaran dan pengerjaan tugas, menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran dan pembuatan tugas. Keaktifan siswa terlihat dari kehadiran siswa dalam pembelajaran, pertanyaan/tanggapan siswa mengenai materi yang mereka pelajari maupun terkait dengan tugas pembelajaran yang mereka kerjakan. dan ketepatan waktu dalam menyerahkan atau mengunggah tugas yang diberikan.

Tabel 2 Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan smart app creator

Pertemuan ke-	Kehadiran jumlah siswa 32		Memberikan tanggapan		Ketepatan waktu menyerahkan tugas	
	TS	DS	TS	DS	TS	DS
1	90%	100%	15%	28%	62,5%	93,7%
2	100%	100%	12,5%	25%	65,6%	90,6%
Rata-rata	95%	100%	15,6%	29,2%	65,7%	98,2%
Rata-rata keaktifan TS : 58,7%						
DS : 75,8%						

Keterangan:

TB : Tanpa smart app creator

DB : Dengan smart app creator

Sebagaimana tersaji pada tabel 2 di atas, jika dibandingkan dengan keaktifan siswa setelah menggunakan aplikasi smart app creator, terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran online dengan aplikasi smart app creator. Menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran tanpa aplikasi smart app creator sebesar 58,7% dengan kategori aktif meningkat menjadi 75,8% dengan kategori amat aktif dalam pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi smart app creator.

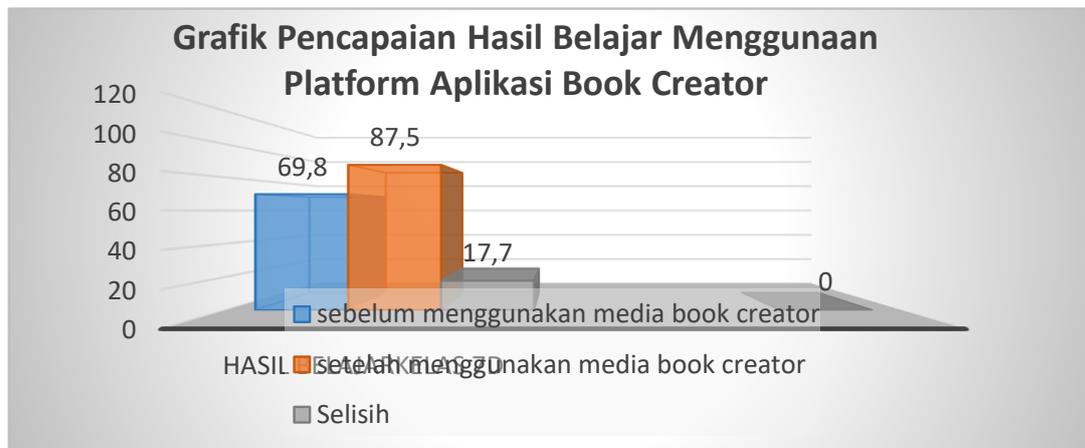
## 2. Meningkatnya Hasil Belajar Siswa

Implementasi pembelajaran dengan aplikasi smart app creator dapat meningkatkan hasil belajar siswa muka sebagaimana ditunjukkan table 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran aplikasi smart app Creator

No	Hasil belajar	Sebelum menggunakan smart app creator	Setelah menggunakan smart app creator
1	Nilai tertinggi	85	95
2	Nilai Terendah	50	75
3	Rata-rata	69,84	87,50

Dari hasil penilaian harian materi perkembangan tubuh remaja, terhadap 32 siswa kelas VIIB MTsN 1 Grobogan, diketahui nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi smart app creator rata-rata hasil belajar 69,84 dan setelah menggunakan smart app creator naik 46% menjadi nilai rata-rata 87,50 Gambar 1 di bawah ini semakin mempertegas peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan aplikasi smart app creator.



Gambar 1. Grafik pencapaian hasil belajar menggunakan aplikasi smart app creator

Terjadinya peningkatan hasil belajar dengan pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator tidak terlepas dari tingginya aktivitas siswa dalam pembelajaran, juga didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik dari guru, di samping proses pembimbingan, interaksi, dan umpan balik yang dibangun dengan baik oleh guru dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa secara mental, intelektual, dan emosional dalam pembelajaran akan berdampak pada semakin baiknya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan aplikasi smart app creator oleh peserta didik ini sangat membatu proses pembelajaran penjas materi perkembangan tubuh remaja, siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini dikuatkan dengan hasil (Nova alpiani, 2021) bahwa penggunaan aplikasi smart app creator sangat layak digunakan dalam pembelajaran. bahwa penggunaan aplikasi smart app creator melalui handphone direkomendasikan untuk pembelajaran penjas baik secara blended learning maupun belajar mandiri di rumah.

#### D. Kesimpulan

Implementasi pembelajaran dengan penerapan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran tatap muka sebesar 71,39% dengan kategori aktif meningkat menjadi 75,83% dengan kategori amat aktif dalam pembelajaran dengan aplikasi smart app creator. Implementasi pembelajaran dengan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hasil belajar peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran penerapan menggunakan aplikasi smart app creator diperoleh data yaitu sebanyak 46,8 % peserta didik telah mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan sisanya belum memenuhi KKM, meningkat sebesar 46% menjadi 93,7% dengan kategori baik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator pada materi perkembangan tubuh remaja. Era digital, menuntut guru dan peserta didik dapat menguasai teknologi informasi, oleh karena itu, implementasi pembelajaran

merupakan sebuah improvisasi yang perlu dilakukan guru sebagai opsi lain dari model pembelajaran langsung atau tatap muka. Dari penelitian ini direkomendasikan agar dikembangkan penelitian sejenis untuk pengambilan data dari angket dan wawancara peserta didik,. Tindak lanjut dari penelitian ini bukan hanya mengukur hasil belajar peserta didik, tetapi akan diterapkan pada pembelajaran penjas dalam bentuk blended learning maupun belajar dari rumah agar pembelajaran penjas dari ranah kognitif semakin berkualitas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akis Mayanto. 2020.” Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Penjas”. Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL. 2 (1), 69-78
- Ifa Hidayah. 2022.” Implementasikan *flipped classroom* dengan game edukasi berbasis *wordwall* pada PTM terbatas”. Madaris: Jurnal Guru Inovatif. Juni 2022: hal. 1 – 13
- Imun Munawaroh. 2019. “ Penggunaan Media Sosial Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Ix Di Smp Negeri 1 Sindangkasih Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018”. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers: 266-273. ISBN: 978-602-9250-39-8
- Iyus Jayusman 1 , Oka Agus Kurniawan Shavab 2. 2020.” Studi deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah”. Jurnal Artefak Vol.7 No.1, 13-20
- Martiyono. 2017. Menjadi Guru Penulis. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Rahmadri. 2020.” Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Melalui Pembelajaran *Blendid Learning* pada Pembelajaran Memahami Perkembangan Tubuh Remaja di Kelas VII SMP 9 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2019/2020”. Jurnal manajemen Pendidikan islam. 6 (1), 68-74
- Toyyib. 2022.” pemanfaatan sm artphone berbasis aplikasi *phyphox* dapat mengukur keterampilan proses sains siswa pada percobaan fisika sederhana”. Madaris: Jurnal Guru Inovatif. Juni 2022: hal. 103 – 114
- Undang-undang (UU) tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Siahaan, Sudirman. 2003. “*E-Learning* (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran”. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 042-Mei 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Sutejo. 2021. “ Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi smart app creator di SMK Negeri 2 Pinggir”. Journal of Computer Science Community Service. 1 (2), 115-122

Sutrisno. 2020. “ Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Online Dengan *Google Classroom* Di Masa Pandemi Covid-19”. Jurnal Karya Ilmiah Guru. Vol. 5, No.1 : 95-106.

Wandi Sujatmiko. 2021. “ Pengembangan media pembelajaran Microsoft office word 2016 menggunakan aplikasi *smart app creator* android”. Journal education and technology. 2(2), 16-26