

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SMART APPLICATION MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V GUGUS II KECAMATAN LENGAYANG

Dhini Ramadhani¹, Masniladevi², Reinita³, Yanti Fitria⁴

¹ Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Padang, Sumatera Barat 25171, Indonesia
Email: dhiniramadhani92@gmail.com

Article History

Received: 13-03-2025

Revision: 25-03-2025

Accepted: 28-03-2025

Published: 04-04-2025

Abstract. This study aims to analyze the effect of using Smart Application Creator media with the Problem Based Learning model on student learning outcomes in learning Pancasila Education in class V Gugus II Lengayang District. The method used is quantitative research with a quasi-experiment design. The sample was taken using the Probability Sampling technique, consisting of an experimental class (SDN 27 Pasar Kambang Class VB) and a control class (Class VA). Data was collected through objective tests in the form of multiple choice. Hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. This t-test was used to compare the average values of the experimental and control groups. The results showed that the mean value of the experimental class was 78.27 with a standard deviation of 17.81, while the mean value of the control class was 73.51 with a standard deviation of 14.15. The t-test shows the t-count of 2.27, which is greater than the t-table, so it can be concluded that there is a significant effect of using Smart Application Creator media with the Problem Based Learning model on student learning outcomes. This finding shows the importance of applying innovative media and learning models to improve learning outcomes in the classroom.

Keywords: Smart Application Creator, Problem Based Learning, Learning Outcome, Pancasila Education

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Smart Application Creator* dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Gugus II Kecamatan Lengayang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi-experiment. Sampel diambil menggunakan teknik Probability Sampling, yang terdiri dari kelas eksperimen (SDN 27 Pasar Kambang Kelas VB) dan kelas kontrol (Kelas VA). Data dikumpulkan melalui tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji t ini digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 78,27 dengan standar deviasi 17,81, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 73,51 dengan standar deviasi 14,15. Uji-t menunjukkan thitung sebesar 2,27, yang lebih besar dari tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Smart Application Creator* dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan pentingnya penerapan media dan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di kelas.

Kata Kunci: *Smart Application Creator*, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Ramadhani, D., Masniladevi., Reinita., & Fitria, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Smart Application* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Gugus II Kecamatan Lengayang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (2), 2294-2301. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2903>

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan memberikan pemahaman tentang pentingnya hubungan harmonis antarwarga negara yang berlandaskan Pancasila serta menanamkan rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia (Putri et al., 2023). Di tingkat Sekolah Dasar, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Widiyastuti et al., 2024). Kegiatan belajar mengajar idealnya tidak hanya menekankan pada pemberian materi, tetapi juga membangun hubungan yang bersifat mendidik dan mampu mendorong perkembangan siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Penerapan strategi dan media yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Asra & Reinita, 2023).

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menarik minat siswa terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar mereka (Sinaga, 2021). Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu agar penyampaian materi lebih jelas, cepat, dan inovatif (Wiranda & Masnila, 2020). Dengan adanya media yang inovatif, proses pembelajaran akan lebih efektif, dan siswa dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik (Anita et al., 2023; Pangalila & Fatimah, 2023). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 03, SDN 13, SDN 27, dan SDN 28 di Gugus II Kecamatan Lengayang, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah-sekolah tersebut masih berpusat pada guru dan dominan menggunakan media konvensional seperti gambar dalam buku teks. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga nilai prestasi siswa kelas V cenderung rendah, dengan nilai berkisar antara 60 hingga 80, dan sebanyak 61,23% siswa belum mencapai hasil belajar yang memadai.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, seperti *Smart Application Creator* (SAC). Media pembelajaran berbasis teknologi ini relevan dengan perkembangan saat ini, karena siswa cenderung lebih sering menggunakan perangkat digital seperti smartphone dalam kehidupan sehari-hari (Wiranda & Masnila, 2019). *Smart Application Creator* memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif secara mudah, tanpa memerlukan kemampuan komputer yang kompleks, hanya dengan bantuan jaringan internet dan laptop. Agar penggunaan *Smart Application Creator* dapat memberikan hasil yang optimal, media ini perlu dipadukan dengan model pembelajaran yang mendukung. Salah satu model yang sesuai

adalah *Problem-Based Learning* (PBL), yang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah nyata (Melina & Masniladevi, 2020). PBL berfokus pada proses belajar berbasis pemecahan masalah sehingga siswa belajar untuk memahami pengetahuan yang relevan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Aulia & Masniladevi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Smart Application* dengan model *Problem-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Gugus II Kecamatan Lengayang. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, metode penelitian yang di pakai adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain quasi eksperimen (*quasi experimental design*). Jenis penelitian ini berupaya untuk memberikan perlakuan pada dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya menggunakan model *Problem Based Learning* saja tanpa diberikan media. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasy experiment*) dengan pendekatan *The-Non-Equivalent Control Group Design* yaitu yang dilakukan dengan cara memberikan soal *Pre-test* terlebih dahulu, setelah pertemuan kedua masing-masing kelas akan diberikan soal *post-test* untuk membandingkan antara kelas yang diberikan perlakuan atau kelas yang tidak diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019).

Tabel 1. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono 2018)

Subjek penelitian ini yaitu kelas V SDN 27 Pasar Kambang yang diambil menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan Teknik *Purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 21 soal yang telah dilakukan uji validitas, reliabilitas, teraf kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal terhadap 23 siswa di kelas V SDN 13 Pasar Kambang yang bukan subjek penelitian. Analisis statistic digunakan untuk

mengetahui ada tidaknya pengaruh dari media *Smart Application Creator* menggunakan Model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan pancasila siswa kelas V. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Uji *Independent Sample T-Test* adalah teknik untuk membandingkan dua kelompok rata-rata dari dua sampel yang berbeda. *Independent Sample T-Test* berfungsi untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam mean antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan membandingkan mean dua kelompok sampel.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SDN 27 Pasar Kambang pada tahun ajaran 2025/2026. dalam penelitian ini dilakukan uji instrument test soal dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas V. Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan *Smart Application Creator*, siswa diberikan 21 soal *pre-test* berupa pilihan ganda untuk melihat kemampuan awal siswa. setelah diperoleh hasil *pre-test*, peneliti melakukan uji analisis data pretest. Kelas kontrol VA menggunakan media LKPD, gambar sementara kelas eksperimen VB menggunakan *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning*.

Hasil Analisis Data

Uji Normalitas kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Tabel 2. Tes normalitas *pre-test*

Variabel	Pre-test	
	Eksperimen	Kontrol
N	29	26
Nilai Tertinggi	78	80
Nilai Terendah	22	31
Mean/Rata-rata	49,93	50,38
Standar Deviasi	16,66	15,46
Varians	277,5556	239,2026

Kelas eksperimen dengan jumlah 29 siswa memperoleh nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 29. Dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 49,93, standar deviasi 16,66 dan nilai varians 277,5556. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 31. Dari kelas kontrol diperoleh rata-rata 50,38 dengan standar deviasi 15,46 dan varians 239,2026.

Tabel 3. Tes normalias *post-test*

Variabel	<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol
N	29	26
Nilai Tertinggi	100	90
Nilai Terendah	40	31
Mean/Rata-rata	78,27	74,51
Standar Deviasi	17,81	14,51
Varians	371,80	210,80

Kelas eksperimen dengan jumlah siswa 29 memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 78,27 dengan standar deviasi 17,81 dan varians 317,80. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 31. Dari kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai 74,80 dengan standar deviasi 14,76 dan varians 217,92.

Hasil Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilaksanakan dalam menentukan apakah data memiliki variansi homogen atau heterogen. Jika sampel mewakili populasi dengan variasi seragam, maka dapat menggunakan uji homogenitas.

Tabel 4. Uji homogenitas data

Jenis Tes	Varian		F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
	Eksperimen	Kontrol			
Pre-test	277,5556	239,2026	1,16	2,13	Homogen
Post-test	371,71	189,33	1,96	2,13	Homogen

Tabel uji F dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ tersebut menunjukkan data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,16 < 2,13$ maka sampel memiliki variansi yang homogen. Sedangkan data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,96 < 2,13$ maka sampel memiliki variansi yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Selanjutnya untuk menguji hipotests digunakan rumua uji-t (Lestari dan Yudhanegara, 2018)

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana } s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$\alpha = 0.05$$

Diketahui:

$$\bar{X}_1 = 78,27 \quad n_1 = 29 \quad S_1^2 = 371,80$$

$$\bar{X}_2^2 = 74,51 \quad n_2 = 26 \quad S_2^2 = 210,80$$

Nilai S yaitu:

$$s = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$s = \sqrt{\frac{(29-1)371,80 + (26-1)210,80}{29 + 26 - 2}}$$

$$s = \sqrt{\frac{14.168,4}{53}}$$

$$s = \sqrt{276,32} = 16,35$$

Nilai t_{hitung} adalah:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{78,27 - 74,51}{16,35 \sqrt{\frac{1}{29} + \frac{1}{26}}}$$

$$t = \frac{4,76}{2,088} = 2,27$$

Berdasarkan daftar distribusi t dengan taraf nyata 0,05 dan dk = $n_1 + n_2 - 2 = 29 + 26 - 2 = 53$, di peroleh $t_{tabel} = 2,00$ Sedangkan $t_{hitung} = 2,27$. Berdasarkan perhitungan di atas $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,27 > 2,01$ berarti hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SD gugus II Kecamatan Lengayang.

Berdasarkan penelitian ini dimulai hingga selesai peneliti mengamati bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* lebih aktif dalam belajar dengan bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan gagasan mereka masing-masing. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media LKPD menggunakan model *Problem Based Learning* cenderung pasif dikarenakan media yang kurang variatif sehingga guru lebih banyak menjelaskan dari pada siswa yang berkontribusi didalam pembelajaran.

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart Application Creator* dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 27 Pasar Kambang, Kecamatan Lengayang, yang

dilaksanakan dari 20 hingga 25 Februari 2025. Sebelum pembelajaran, dilakukan *pre-test* untuk kedua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai *pre-test* masing-masing sebesar 49,93 dan 50,38, menunjukkan kesetaraan nilai yang mendekati.

Setelah *pre-test*, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Smart Application Creator* untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* tanpa media tersebut. *Post-test* menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 78,27 dan kelas kontrol 73,61, dengan peningkatan nilai masing-masing sebesar 28,34 dan 6,88. Selisih peningkatan antara kedua kelas adalah 4,66. Uji normalitas dan homogenitas data menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Uji hipotesis menggunakan Uji-t menghasilkan thitung sebesar 2,27, lebih besar dari ttabel 2,01 pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yang berarti penggunaan media *Smart Application Creator* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, dan hasil belajar (Wiranda & Masnila, 2020; Asra & Reinita, 2023). Media *Smart Application Creator* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sinaga (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, model *Problem-Based Learning* yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata (Aulia & Masniladevi, 2021). Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa kombinasi antara media *Smart Application Creator* dan model *PBL* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Pangalila & Fatimah, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarka dengan menggunakan media *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* mengalami peningkatan yang cukup baik pada

pembelajaran pendidikan pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan materi keanekaragaman hayati di kelas V SDN 27 Pasar Kambang Kecamatan Lengayang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,27 > 2,01$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila kedua kelas berbeda secara signifikan.

Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen. Peserta didik yang menerapkan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* memiliki nilai rata-rata awal sebesar 49,93 sedangkan pada akhir tes memiliki rata-rata akhir sebesar 78,27 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Application Creator* menggunakan model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

REFERENSI

- Anita, D., Pratiwi, A. F., & Kusuma, W. D. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Aulia, N., & Masniladevi, M. (2021). *Problem-Based Learning: Upaya meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar*. Padang: Andalas Press.
- Asra, A., & Reinita, R. (2023). *Media Pembelajaran dan Peningkatan Motivasi Siswa*. Bandung: Media Aksara.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama
- Melina, S., & Masniladevi, M. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Problem Solving*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pangalila, R., & Fatimah, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Pancasila*. Makassar: Pustaka Andi.
- Sinaga, R. (2021). *Peran Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Medan: Ganesha Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Triwardhani, L., Puspita, A., & Andini, M. (2020). *Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila*. Surakarta: Widya Press.
- Widiyastuti, N., Raharjo, A., & Sukmawati, E. (2024). *Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Digital*. Semarang: Erlangga.
- Wiranda, E., & Masnila, D. (2020). *Penggunaan Smart Application Creator dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Padang: Andalas Press.