

## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ANDROID CERITA ANAK BERBASIS PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI SD MUHAMMADIYAH 8 DAU

Arinta Rezty Wijyaningputri<sup>1</sup>, Innany Mukhlisina<sup>2</sup>, Murtyas Galuh Danawati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Malang

E-mail: <sup>1</sup>arinta@umm.ac.id, <sup>2</sup>innany@umm.ac.id, <sup>3</sup>murtyas@umm.ac.id

**Abstrak:** Pada abad 21 ini perkembangan media *smartphone* merupakan sebagai alat perangkat bagi siswa untuk belajar daring. Masa pandemi Covid-19 saat ini, SD Muhammadiyah 8 Dau mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). SD Muhammadiyah 8 Dau sudah menggunakan media dengan metode pembelajaran beragam untuk pembelajaran tatap muka, namun media pembelajaran daring masih sangat terbatas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di kelas IV belum adanya media pembelajaran cerita anak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, apakah media pembelajaran cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter yang digunakan sudah efektif dan berpengaruh. Sesuai anjuran pemerintah yaitu penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran berbasis penguatan pendidikan karakter terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest-group design*, dengan metode pengambilan sampel *simple random sampling* yang ditentukan berdasarkan hasil *pretest*. Hasil penelitian diperkuat oleh hasil analisis melalui program SPSS yang menunjukkan hasil nilai rata-rata *pretest* 79,38 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,38. Selain itu, hasil Uji-T pada tabel Sig.(2-Tailed) nilainya sebesar 0,150 dimana nilai tersebut > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *android* cerita anak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau.

**Kata Kunci:** Aplikasi Android, Cerita Anak, Penguatan Pendidikan Karakter, Hasil Belajar

**Abstract:** In the 21st century, the development of *smartphone* media is a tool for students to learn online. During the Covid-19 pandemic, SD Muhammadiyah 8 Dau found it difficult to do online learning. SD Muhammadiyah 8 Dau has used media with various learning methods for offline learning, but online learning media is still very limited. The results of the interviews also showed that in class IV there was no media for learning children's stories that were in accordance with the applicable curriculum. In addition, whether the learning media for children's stories based on strengthening character education has been effective and influential. In accordance with the government's recommendation, namely the cultivation of character education in elementary schools. The purpose of this study was to measure the effect of using *android* applications as a learning device based on strengthening character education on student learning outcomes. The design of this research is *pretest-posttest-group design*, with a simple random sampling method that is determined based on the results of the *pretest*. The results of the study were strengthened by the results of the analysis through the SPSS program which showed the results of the average *pretest* score of 79.38 and the *posttest* average value of 84.38. In addition, the T-test results in the Sig.(2-Tailed) table have a value of 0.150 where the value is > 0.05. So it can be stated that there is an effect of using the *android* application for children's stories on the learning outcomes of fourth grade students at SD Muhammadiyah 8 Dau.

**Keywords:** Android Applications, Children's Stories, Strengthening Character Education, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Perkembangan arus pendidikan berbasis teknologi semakin pesat, sehingga mewajibkan bagi dunia pendidikan dapat menguasai teknologi. Hal ini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi pada abad 21 ini perkembangan media *smartphone*, merupakan sebagai alat perangkat untuk belajar berbasis daring. Oleh sebab itulah banyak manfaat dari media *smartphone* yang dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk belajar daring (Hasjiandito, A. Dkk, 2014). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pembelajaran daring yang terjadi di seluruh jenjang sekolah melibatkan kesiapan guru dan orang tua. Pembelajaran daring tentu membutuhkan alat teknologi seperti *smartphone* dan laptop. Hasil survei *Gesellschaft für Konsumforschung (Society for Consumer Research)* terbaru membuktikan bahwa penetrasi *smartphone* dan proses digitalisasi terus terjadi dengan sangat pesat di Indonesia (Deny Sukma, 2016). Hingga saat ini tercatat ada lebih dari 88 juta pengguna internet di Indonesia, dan 9 dari 10 pengguna internet tersebut (93%) ternyata mengakses internet melalui *smartphone* mereka (Okezone.com, 2015). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Menurut Riyana (2019:114) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan suatu pesan dan perangkat yang lunak mengandung sebuah pesan (Sanjaya, 2015:25). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa adalah media pembelajaran berisikan cerita anak. Menurut Lukens, (2009) cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan binatang-binatang maupun manusia dengan lingkungan. Cerita anak memiliki banyak gambar yang menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam sebuah pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 8 Dau menyatakan bahwa pada masa pandemi Covid-19 saat ini, SD Muhammadiyah 8 Dau mengalami

kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). SD Muhammadiyah 8 Dau sudah menggunakan media dengan metode pembelajaran beragam untuk pembelajaran tatap muka, namun media pembelajaran daring masih sangat terbatas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di kelas IV belum adanya media pembelajaran cerita anak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, belum ada media pembelajaran cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter. Padahal saat ini pemerintah tengah menggalakkan penanaman pendidikan karakter kepada siswa khususnya di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat (Prasetyo & Jannah, 2005: 158).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre-test post-test design*, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus (*treatment*) dan diukur kembali variabel dependennya (*pos-test*), tanpa ada kelompok pembandingan (Prasetyo & Jannah, 2005: 158).). Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test*. Dengan adanya observasi *pre-test* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Data penelitian hasil belajar kognitif dianalisis secara statistik parametrik yaitu dihitung dengan uji homogenitas dan normalitas, uji kesamaan dua varians, uji t, uji *N-gain*, analisis pengaruh antar variabel, dan penentuan koefisien determinasi (Arikunto, 2006). Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* terhadap hasil belajar siswa. Kemudian untuk hasil angket tanggapan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung presentase rata-rata tanggapan siswa dari hasil angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diambil dari hasil tes berupa *pre-test* dan *post-test* dan dokumentasi. Untuk mengambil data tersebut peneliti menyusun rencana belajar yang ditindaklanjuti dengan pembelajaran. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi *android* cerita anak serta pemberian soal kepada peserta didik, maka akan diperoleh data kemampuan penalaran dari peserta didik sehingga dapat diketahui pengaruh pengaruh dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan menggunakan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter selama 2 hari pada tanggal 14 dan 17 Desember 2021. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter, sehingga peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan *smartphone* masing-masing siswa.

Data hasil penelitian yang diperoleh dari pembelajaran yang diterapkan di kelas yaitu berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil rekapitulasi nilai *pretest* ialah sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AMRM	16	14
2	DMEPS	17	16
3	HEIA	17	16
4	MACS	16	17
5	MIC	12	11
6	MFW	15	16
7	MFF	15	14
8	NAA	20	20
9	NNA	20	16
10	NSYA	10	17
11	PJAS	17	20
12	SB	17	20
13	MRY	16	17
14	MRSY	15	16
15	ZMJWP	16	20
16	ATS	18	20
<b>Jumlah</b>		<b>257</b>	<b>270</b>

Pada tabel rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* di atas merupakan olahan data dari hasil perhitungan secara manual dan terperinci dari setiap indikator. Sedangkan berikut ini merupakan hasil dari perhitungan melalui program SPSS versi 26, antara lain:

**Tabel 2. Hasil nilai *pretest* dan *posttest***

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai_Pre_test	79.38	16	13.022	3.256
	Nilai_post_test	84.38	16	13.150	3.287

Data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu 79,38

sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,38. Dari hasil kedua nilai tersebut *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Berikutnya, sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini ialah *kolmogorov-smirnov* pada SPSS versi 26. Setelah melakukan uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, maka dapat diketahui interpretasi dengan ketentuan syarat yang berlaku. Berikut ini merupakan data hasil analisis, yaitu:

**Tabel 3 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov***

kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai						
Nilai pre test	.145	16	.200*	.950	16	.483
Nilai post test	.195	16	.105	.883	16	.043

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Setelah melakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk mengetahui ketepatan dari instrumen yang digunakan. Ketentuan maupun syarat yang berlaku pada uji reliabilitas ini ialah apabila nilai data  $> 0,05$  maka dapat dikatakan reliabel, sedangkan jika data  $< 0,05$  maka dikatakan tidak reliabel. Adapun tabel data dari uji reliabilitas antara lain:

**Tabel 4 Uji Realiabilitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.661	2

Uji hipotesis merupakan inti dari pengolahan suatu data, dimana pengujian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dengan mengetahui ada atau tidak ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Apabila dilihat dari hasil rata-rata *pretest* maupun *posttest*, data tersebut secara deskriptif terdapat perbedaan hasil rata-rata. Namun, untuk mengetahui perbedaan tersebut benar-benar signifikan atau tidak, perlu melakukan uji *paired sampel t-test*. Adapun hasil dari uji *paired sampel t-test* ialah sebagai berikut:

**Tabel 5 Interpretasi Tabel Output “*Paired Sampel Test*”**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Nilai_Pre_test- Nilai_post_test	-5.000	13.166	3.291	-12.015	2.015	-1.519	15	.150

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang telah dilakukan oleh Prasetyo, et al.,(2015) dan

Nurrokmah, et al., (2013) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk aplikasi android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik sehingga menumbuhkan kemauan belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Valk, et al., (2010) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan gairah baru, rasa senang dan ketertarikan untuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar (Hirsh Pasek, et al., 2015).

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat disampaikan ialah Penjabaran tersebut diperkuat oleh hasil analisis melalui program SPSS versi 26 yang menunjukkan hasil nilai rata-rata *pretest* 79,38 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,38. Selain itu hasil dari Uji-T pada tabel Sig.(2-Tailed) nilainya sebesar 0,150 dimana nilai tersebut  $> 0,05$  yang artinya  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *android* cerita anak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau.

Saran untuk peneliti selanjutnya, perlu diadakan penelitian lebih lanjut terkait faktor-faktor yang dapat menyebabkan kurang tercapainya suatu indikator hasil belajar serta penelitian tentang penggunaan aplikasi *android* cerita anak dengan materi yang berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deni Sukma. 2016. Fintechfest, mempopulerkan teknologi finansial di Indonesia. Arena LTE. Diakses 20 Juni 2021. Tersedia di <http://arenalite.com>.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. Ilmu Komunikasi, Teori & Praktik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lukens, Rebecca J. 2009. A Critical Handbook of Children's Literature. New York: Longman.
- Okezone.com. 2015. Pengguna *Smartphone* di Indonesia Capai 55 Juta, (Online), (<https://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta>), diakses 18 Mei 2021.

Suid, Syafrina, Tursinawati. 2017. Analisis Kemandirian Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. Jurnal Pesona Dasar Unsyiah. ISSN: 2337-9227.

Yanuarti, Eka. 2018. Pengaruh Sikap Religiusitas terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Masyarakat Kabupaten Rejang Lebong. Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan STAIN Curup-Bengkulu. <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JFp>-ISSN 2548-334X, e-ISSN 2548-3358. Vol.3 No. 1.