

PENGARUH PENERAPAN APLIKASI QRAETIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI TATA SURYA DI SD NEGERI 07 SITIUNG

Ahmad Ilham Asmaryadi¹, Estuhono², Radatul Nazaria³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: 1ilhamasmaryadi@gmail.com , 2estuhono023@gmail.com ,
3radapmg4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas VI SD Negeri 07 Sitiung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Qreatif sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi tata surya di SD Negeri 07 Sitiung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, Penelitian ini menggunakan metode pre eksperimen dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri 07 Sitiung sebanyak 15 siswa. Sampel diperoleh melalui teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) dengan tes soal pilihan ganda. Teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji hipotesis *paired samples t test*. Hasil dari uji *paired sample t-test* Menunjukkan two-sided $p = 0,000$ dalam hal ini berarti $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, p value $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Tes hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum diberikan perlakuan atau *Pretest* dengan nilai setelah diberikan perlakuan atau *Posttest*. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi Qreatif terhadap hasil belajar siswa dikelas VI SD Negeri 07 Sitiung.

Kata Kunci: Aplikasi Qreatif, Hasil Belajar, IPAS, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of sixth-grade students in the Science and Social Studies (IPAS) subject at SD Negeri 07 Sitiung. The aim of the study was to determine the effect of using the Qreatif application as a learning medium on students' learning outcomes in the Solar System material. This research employed a quantitative approach with an experimental design, specifically a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all sixth-grade students at SD Negeri 07 Sitiung, totaling 15 students. The sample was selected using a saturated sampling technique. Data collection was carried out through learning outcome tests (pretest and posttest) in the form of multiple-choice questions. Data analysis techniques included normality testing and hypothesis testing using a paired samples t-test. The results of the paired samples t-test showed a two-sided p -value of 0.000, which is less than the significance level of 0.05 ($p < 0.05$). According to the hypothesis testing criteria, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The hypothesis test indicated a significant difference between students' scores before and after the treatment. Therefore, it can be concluded that the use of the Qreatif application significantly affects students' learning outcomes in class VI at SD Negeri 07 Sitiung.

Keywords : *Qreatif Application, Student Learning Outcomes, Science and Social Studies (IPAS), Intructional media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, mengembangkan potensi diri, serta membentuk karakter dan keterampilan hidup. Sejalan dengan pandangan Estuhono (2024), pendidikan tidak hanya mengembangkan aspek intelektual, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral. Dalam konteks abad ke-21, pendidikan menuntut adanya inovasi agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan kritis. Dalam bidang pendidikan, hal ini tentu menjadi perhatian bagi semua pihak terutama pemerintah dalam menyiapkan anak-anak bangsa agar mampu menguasai keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang dikenal sebagai keterampilan 4 C's merupakan singkatan dari critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan pemecahan masalah) collaboration (kolaborasi), creativity (kreativitas) dan communication (komunikasi) (Junisawati, estuhono, 2021)

Kemajuan teknologi digital turut membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Fita Endah Pratiwi et al., (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses

komunikasi dua arah, yang tidak hanya ditentukan oleh cara guru mengajar, tetapi juga oleh bagaimana siswa merespons materi.

Media pembelajaran adalah jembatan antara teori dan praktik, antara konsep abstrak dan penerapan nyata. Dengan mengintegrasikan berbagai media dalam proses pembelajaran, kita tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna dan relevan bagi siswa (Prawira et al., 2024).

Salah satu tantangan nyata di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan abstrak, seperti sistem tata surya. IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan sosial manusia dan interaksinya dengan lingkungan (Estuhono et al., 2023). Namun, materi IPAS seperti tata surya sering kali menjadi sulit dipahami jika disampaikan dengan metode konvensional yang kurang menarik.

Selain itu, Stevanus Ocktoberrikho et al., (2025) penggunaan teknologi e-learning dapat memperluas jangkauan pembelajaran, dengan memberikan kesempatan bagi pendidik dan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang fleksibel dan interaktif

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Agustus – 20 Desember 2024 di

SD Negeri 07 Sitiung, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Siswa terlihat kurang tertarik, pasif dalam bertanya, serta lebih asik dengan aktivitas pribadi saat proses belajar berlangsung. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Data sumatif akhir menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas VI, hanya 46,7% yang tuntas belajar, sementara 53,3% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 75.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa 60% merasa pembelajaran IPAS kurang menarik dan 66,6% mengalami kesulitan memahami materi. Sebaliknya, seluruh siswa menyatakan lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif atau permainan. Guru kelas juga menyampaikan bahwa keterbatasan alat bantu, seperti infokus dan speaker, serta belum adanya model pembelajaran yang spesifik menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif.

Melihat kenyataan tersebut, dibutuhkan solusi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Salah satu alternatif yang relevan adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan, seperti aplikasi Qreatif. Aplikasi ini berbasis web dan menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, lengkap dengan permainan edukatif yang mendukung pemahaman siswa. Menurut Inafazri et al., (2024), aplikasi pembelajaran seperti Qreatif

berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat diakses secara fleksibel dan memudahkan siswa memahami konsep melalui pendekatan yang menyenangkan.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian berjudul: "Pengaruh Penerapan Aplikasi Qreatif sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya di SD Negeri 07 Sitiung."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design* berdasarkan Sugiyono (2020) dapat dilihat pada gambar.

O_1XO_2

Keterangan:

O1 = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X = perlakuan (menggunakan metode eksperimen)

O2 = nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 07 Sitiung, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas VI SD Negeri 07 Sitiung yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang tergolong kecil (<30 siswa).

Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Instrumen ini dikembangkan dan diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan paired samples t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk, hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Kategori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	.196	15	.127	.897	15	.231
Post	.141	15	.200	.919	15	.851

Sumber : Olahan Peneliti (SPSS 22)

Berdasarkan tabel hasil analisis uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,231 dan posttest sebesar 0,851. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi

normal. Oleh karena itu, data tersebut memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik, yaitu uji *paired sample t-test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan paired samples t test. Hasil sebagai berikut:

tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences				df	Sig. (2-tailed)
	Mean	std. Deviation	std. Error Mean	% Confidence Interval of the Difference		
				lower upper		
pair 1 PRE - POST	-11.000	.873	.000	-13.145 -8.855	14	.000

Sumber: Olahan Peneliti (SPSS 22)

Berdasarkan tabel hasil uji menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 69,67 dan nilai rata-rata posttest adalah 80,67 dengan selisih sebesar 11 poin. Hasil analisis menggunakan SPSS 22 menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) materi Tata Surya dikelas VI SD Negeri 07 Sitiung adalah keterbatasan media pembelajaran disekolah, dan siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan maka terjadilah kurangnya minat dan akan menimbulkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik yang pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru yang akan berdampak pada turunnya hasil belajar peserta didik, asik dengan dirinya sendiri serta mengobrol dengan teman sekelasnya. Hal itu berdampak negatif terhadap hasil belajarnya. Sebagaimana terlihat pada hasil Pretest hanya ada 9 orang siswa dari 15 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Dimana rata-rata kelas hanya 69,67. Hasil tersebut dapat dinyatakan masih sangat rendah. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya masalah pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, seperti menerapkan strategi, metode serta model pembelajaran inovatif dan efektif, selain guru, sekolah juga harus mampu memberikan fasilitas berupa beberapa media pembelajaran yang menarik untuk menunjang meningkatnya hasil belajar siswa. Dari Solusi yang diberikan diharapkan mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pada awal pertemuan peneliti yaitu memberikan pretest bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, pertemuan selanjutnya proses pembelajaran yang dilakukan memberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Qreatif sebagai media pembelajaran berjalan dengan lancar, selain itu juga siswa memberikan tanggapan yang positif selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan yang dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat untuk menerapkan aplikasi Qreatif sebagai media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. dimana dari rata-rata pretest 69,67 meningkat menjadi 80,67 pada hasil posttest. Selain itu, terdapat perubahan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Siswa yang tuntas pada pretest sebanyak 9 orang siswa dan meningkat dengan perolehan nilai pada posttest menjadi 12 orang siswa dari 15 orang siswa. Hasil ini di ikuti dengan perolehan nilai posttest yang sangat baik dimana nilai tertinggi mencapai angka 100 dan nilai terendah yaitu 60.

Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan aplikasi Qreatif. Selisih rata-rata kelas sesudah dan sebelum perlakuan mencapai 11 angka, Dimana hasil posttest lebih tinggi

dengan perolehan dengan perolehan rata-rata kelas 80,67 dan pretest 69,67. perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikatakan signifikan, hal ini didukung dengan hasil analisis uji hipotesis paired sample test. Adapun hasil analisis yang diperoleh dalam paired sample test dengan taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu two-sided $p = 0,000$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, $p \text{ value} < 0,05$ dalam hal ini $0,000 < 0,05$, maka H_0 Ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi Tata Surya dikelas VI SD Negeri 07 Sitiung.

Mengenai pengaruh aplikasi Qreatif pernah diteliti oleh Penelitian yang dilakukan oleh Diyanti et al., (2023) dengan judul "Efektivitas Model PBL Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Berpikir Kritis dan Motivasi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" Berdasarkan penelitian dan uji statistik efektivitas yang telah dilakukan, keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar sesudah pembelajaran model PBL dengan dukungan aplikasi qreatif menunjukkan uji t nilai $p < .001$ ($p < 0.05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan Model PBL berbantuan aplikasi Qreatif efektif terhadap berpikir kritis dan motivasi belajar pada pembelajaran IPA di SD Pesisir. Dengan demikian aplikasi Qreatif salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS khususnya keterampilan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap penggunaan aplikasi Qreatif dikelas VI SD Negeri 07 Sitiung. Kemudian peneliti melakukan

penelitian dan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Qreatif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 07 Sitiung. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ilham Asmaryadi, Estuhono, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva pada materi bilangan cacah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 25(1), 89–97. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2277>
- Diyanti, S. K., Utama, C., & Winahyu, S. E. (2023). Efektivitas Model PBL Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Berpikir Kritis dan Motivasi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15, 171–180. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i2.p171-180>
- Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & ... (2023). ... Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1345%0Ah> <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1345/853>
- Fita Endah Pratiwi, Afriatun Afriatun, & Anggun Badu Kusuma. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem

- Based Learning Terintegrasi TaRL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>
- Inafazri, S. A., Formen, A., Inafazri, S. A., & Formen, A. (2024). *Pengaruh Permainan Edukasi Digital " Qreatif Edukatif " Terhadap Perkembangan Berhitung pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 5. <https://doi.org/10.59188/devotion.v5i7.763>
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Junisawati, estuhono, muhammad subhan. (2021). Innovative : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Pengembangan modul IPA SD model research based learning (RBL) untuk keterampilan 4 C's siswa kelas IV pada tema pahlawanku. *Journal of Social Science Research*, 1, 148–152. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2292>
- Prawira, M. A. N., Riastini, P. N., & Yudiana, K. (2024). Penggunaan Buku Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Keterampilan Teknologi Guru. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 350–357. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.76715>
- Stevanus Ocktoberrikho, & Noviyanti P. (2025). Pengembangan Platform E-Learning Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.30599/8dkacm46>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: alfabeta