

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI BERBASIS *GLIDEAPPS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Aisyah Sukma Nur Rahma Mutmainna^{1✉}, Julianto²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
e-mail: aisyah.20034@mhs.unesa.ac.id¹, julianto@unesa.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* yang dibuat oleh pendidik MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan eksperimen semu. Populasi yang digunakan adalah siswa MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. Selanjutnya peneliti menentukan kelas 6 sebagai sampel penelitian. Instrumen pada penelitian ini ada dua yaitu tes dan non tes dengan menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan independent sample t test. Kemudian hasil angket respon siswa berada pada skor rata-rata 83,8%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran adalah sangat baik. Hasil dari uji t menunjukkan nilai uji $0,000 < 0,05$, maka bisa diketahui terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel. Diketahui nilai t_{hitung} sebesar 23,063 dan nilai df (*degree of freedom*) 50, maka didapat t_{tabel} sebesar 1,676 sehingga dapat diketahui persamaannya yakni $t_{hitung} (23,063) > t_{tabel} (1,676)$. Sehingga disimpulkan efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan.

Kata Kunci: efektivitas, aplikasi *glideapps*, media pembelajaran.

EFFECTIVENESS OF USING GLIDEAPPS-BASED APPLICATIONS AS LEARNING MEDIA ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENT LEARNING OUTCOMES

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using glideapps-based applications made by MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo educators as learning media in elementary schools. This study uses a type of quantitative research with pseudo-experiments. The population used is MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo students. Furthermore, researchers determined grade 6 as a research sample. There are two instruments in this study, namely tests and non-tests using a questionnaire to determine student responses to the results of glideapps-based applications as learning media. Hypothesis testing using t test with independent samples t test. Then the results of the student response questionnaire were at an average score of 83.8%. This shows that students' responses to the use of glideapps-based applications as learning media are very good. The results of the t test show a test value of $0.000 < 0.05$, so it can be seen that there is a significant difference between the two samples. It is known that the tcount value is 23.063 and the df (degree of freedom) value is 50, then the ttable is 1.676 so that it can be known that the equation is $tcount (23.063) > ttable (1.676)$. So it is concluded that the effectiveness of glideapps-based application results between experimental and control classes is significantly different.

Keywords: effectiveness, glideapps application, learning media

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
23 Desember 2023	16 Februari 2024	04 Juni 2024	07 Juni 2024

PENDAHULUAN

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan kegiatan yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu teknologi yang telah dipelajarinya di perkuliahan kepada masyarakat luas (kemdikbud., 2021). Pada tahun 2021, PKM dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu: 1) PKM 5 bidang yang terdiri dari PKM-Riset (PKM-R), PKM-Kewirausahaan (PKM-K), PKM-Pengabdian untuk Masyarakat (PKM-PM), PKM-Penggunaan Iptek (PKM-PI), dan PKM-Karsa Cipta (PKM-KC). 2) PKM-Gagasan Futuristik Konstruktif (PKM-GFK). 3) PKM-Artikel Ilmiah (PKM-AI) dan PKM-Gagasan Tertulis (PKM-GT).

Peneliti melakukan kegiatan program kreativitas mahasiswa 5 bidang skema pengabdian masyarakat untuk membantu pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Selain itu, peneliti juga membantu pendidik untuk menjawab tantangan abad 21 yang mengharuskan pendidik menguasai berbagai komponen teknologi yang semakin canggih pada pengembangannya. Hal ini tentunya diperlukan sumber daya manusia terutama tenaga pendidik yang kompeten, fleksibel dan kreatif untuk dapat membimbing siswa dalam menghadapi tantangan abad 21 (Rahmawati et al., 2021). Selain itu, pendidik juga dihadapkan dengan kondisi yang tak terduga pada tahun 2020 berupa adanya virus covid-19 yang mengakibatkan perubahan dalam dunia pendidikan.

Keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor. Perkembangan virus dengan cepat menyebar luas di seluruh dunia termasuk Indonesia yang terdeteksi dalam keadaan darurat nasional. Angka kematian akibat covid-19 terus meningkat sejak diumumkan pertama kali jumlah masyarakat yang positif terjangkit virus covid-19 pada awal Maret 2020 (Khasanah et al., 2021). Hal tersebut mempengaruhi perubahan dan kebijakan baru untuk diterapkan pada berbagai bidang. Anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* mengakibatkan kebijakan baru pada sektor pendidikan yaitu berupa pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka beralih pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*) yang dilakukan di dalam rumah masing-masing siswa maupun pendidik. Hal tersebut juga dirasakan oleh MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. Dimana, sekolah menerapkan pembelajaran *e-learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar dikarenakan dampak dari covid-19. Hal ini menyebabkan pendidik harus bisa menjawab tantangan berdasarkan keadaan yang ada. Salah satunya yaitu menciptakan pembelajaran *daring* yang efektif dan efisien.

Pada umumnya, pendidik menggunakan platform seperti *quiziz*, *google form*, *youtube*, *google classroom*, *whatsapp*, dan media sosial lainnya untuk membantu pembelajaran secara *daring*. Akan tetapi, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada pendidik yang ada di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo timbul suatu permasalahan berupa keluhan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara *daring* berupa jaringan internet yang tidak stabil, keluar masuknya akun pada platform, jawaban siswa yang tiba-tiba hilang saat mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik, dan lain sebagainya. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa, salah satu pendidik di sekolah tersebut merasa kesusahan dalam memberikan pembelajaran pada siswa dikarenakan kurangnya akses yang mendukung, banyaknya aplikasi yang harus digunakan untuk satu pembelajaran, serta kurangnya kemampuan pendidik dalam mengoperasikan perangkat untuk kegiatan pembelajaran. Diperlukan sebuah media yang bersifat *all in one* dimana semua komponen yang diharapkan dapat terwadahi dalam satu media pembelajaran yang efisien namun nyaman digunakan oleh siswa (Rahmawati et al., 2021). Memadukan berbagai kebutuhan pembelajaran seperti video pembelajaran, materi, dan

ruang diskusi bagi pendidik maupun siswa ke dalam satu platform yang ringkas merupakan salah satu tujuan dari upaya pemenuhan kebutuhan pembelajaran (Marjuni & Harun, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan solusi berupa pemanfaatan *glideapps* dalam pembelajaran *e-learning* di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Glideapps* merupakan *startup* yang dapat membuat aplikasi tanpa coding dan mengisi data dari spreadsheets (Litt & Jackson, 2020). Peneliti memberikan Solusi berupa pemanfaatan *glideapps* karena dalam satu platform tersebut terdapat berbagai macam fitur yang bisa digunakan berupa teks, *chat room*, foto, video, dan fitur lainnya yang dibutuhkan oleh pengguna. *Glideapps* dapat mengintegrasikan berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran (Pramudya dan Wardani 2022). Selain itu, *glideapps* juga mudah untuk digunakan. Pengguna hanya perlu melakukan login pada web *glide.io* menggunakan email atau masuk dengan akun google. Pengguna bisa dengan leluasa memilih template yang telah tersedia pada *glideapps*. Pengguna juga dapat mendesain aplikasi sesuai dengan keinginan. Terdapat berbagai pilihan warna dan logo yang bisa digunakan. Pengguna juga bisa memberikan nama aplikasi sesuai dengan yang diinginkan. Hasil aplikasi *glide* bisa diakses dalam bentuk link maupun aplikasi yang memiliki ukuran penyimpanan kecil sehingga tidak menguras ruang penyimpanan telepon.

Pembuatan aplikasi melalui *glide*, tidak membutuhkan keahlian khusus dan tanpa coding. Akan tetapi, masih diperlukan kemampuan dalam membuatnya. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan bagi pendidik untuk membuat aplikasi melalui *glide*. Kegiatan ini dilakukan selama beberapa hari dan diikuti oleh pendidik yang ada di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. Dari kegiatan ini, menghasilkan luaran berupa hasil aplikasi melalui *glideapps* yang bisa digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2021) dengan judul "Pemanfaatan *Glideapps* dalam Pembelajaran *E-learning* di Mi Ma'Arif Sambiroto Taman Sidoarjo", telah dihasilkan beberapa aplikasi dari *glideapps* yang mengakibatkan pendidik menjadi lebih faham cara membuat aplikasi tanpa coding melalui *glideapps*.

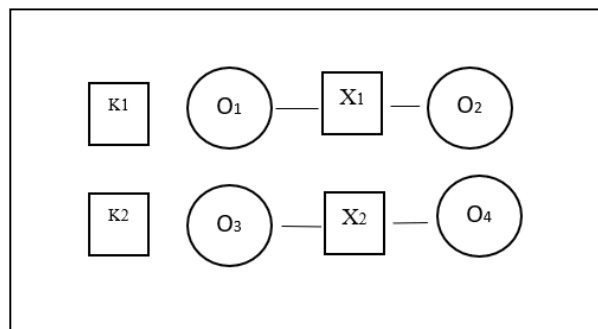
Namun, pembelajaran secara daring juga membutuhkan hasil aplikasi yang efektif. Setelah pendidik mampu membuat aplikasi berbasis *glideapps*, tentunya aplikasi tersebut akan digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran. Sehingga terdapat perbedaan yang akan ditemukan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *glideapps*. Efektivitas ialah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas dan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya (Asiah, 2016). Hal ini juga selaras dengan Aas Aliana, Robiah dan Prima (2021) dalam penelitiannya yang membahas tentang efektivitas pembelajaran di masa pandemi covid-19 bahwa efektivitas pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah kemampuan dan persepsi siswa dari yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah mempelajarinya. Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

Berdasarkan pemaparan yang ada, maka terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2021) dengan judul "Pemanfaatan *Glideapps* dalam Pembelajaran *E-learning* di Mi Ma'Arif Sambiroto Taman Sidoarjo". Pada penelitian sebelumnya, peneliti membahas tentang pemanfaatan *glideapps* untuk pembelajaran *e-learning* dengan cara memberikan sosialisasi pada pendidik mengenai cara membuat aplikasi sebagai media pembelajaran melalui *glideapps*. Penelitian difokuskan pada kemampuan pendidik dalam memanfaatkan *glideapps*. Sehingga, pendidik mampu menghasilkan aplikasi berbasis *glideapps* yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya belum dijelaskan mengenai penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran. Sedangkan, pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memaparkan tentang efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan diketahui melalui hasil belajar siswa yang akan dikaji lebih lanjut. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi berbasis *glideapps* yang dihasilkan oleh pendidik melalui penelitian sebelumnya sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka diadakan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *glideapps* dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Berbasis *Glideapps* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2015: 114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain eksperimen semu mempunyai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Arikunto, (2013: 9) menyatakan bahwa Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Menurut Nana (2013: 59) mengatakan bahwa “Metode eksperimen semu/kuasi pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variabel”. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut gambaran *nonequivalent kontrol group design* menurut Johnson & Christensen (2014).



Gambar 1. *Nonequivalent control group design*

Keterangan:

K1: Kelompok eksperimen

K2: Kelompok kontrol

O1: *Pretest* kelompok eksperimen

O2: *Posttest* kelompok eksperimen

X1: Kelompok eksperimen menggunakan aplikasi berbasis *glideapps*

X2: Kelompok kontrol tanpa menggunakan aplikasi berbasis *glideapps*

O3: *Pretest* kelompok kontrol

O4: *Posttest* kelompok kontrol

Populasi yang digunakan adalah siswa MI Ma’arif Sambiroto Taman Sidoarjo pada tahun ajaran dilakukannya penelitian. Kemudian teknik sampling menggunakan teknik sampel *non-*

probability sampling yaitu *purposive sampling*. Melalui teknik sampel *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Sugiyono (2001) menyatakan bahwa *probability sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Margono (2004), pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* didasarkan atas ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain unit sampel yang digunakan disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Selanjutnya peneliti menentukan kelas 6 sebagai sampel penelitian dengan 6A sebagai kelas eksperimen dan kelas 6B sebagai kelas kontrol.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2 yakni metode tes untuk mengumpulkan data dengan melihat pada aspek rumusan masalah penelitian. Dan metode angket yaitu pengambilan data melalui pemberian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disebarikan pada responden untuk diberikan jawaban. Adapun bentuk instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi *pretest* dan *post test*

Sub indikator	No. Soal	Jumlah
Menjelaskan mengenai penyebab terjadinya suatu peristiwa alam berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	1	1
Mendefinisikan tentang peristiwa alam yang terjadi berdasarkan materi-materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	2,4,5	3
Menjelaskan proses terjadinya suatu peristiwa alam berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	3,7,8	3
Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	6,9,10	3

Sedangkan untuk instrumen angket sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen angket siswa

No.	Pernyataan
1	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> bisa diakses melalui gadget dengan mudah
2	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran
3	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> efektif dan nyaman untuk pembelajaran
4	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> tidak menghabiskan banyak kuota internet
5	Saya senang menggunakan aplikasi berbasis <i>glideapps</i> sebagai media pembelajaran
6	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini yaitu: memberikan *pretest* pada kedua kelompok eksperimen. Pemberian *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan pada siswa sebelum di berikan perlakuan dengan media pembelajaran dari hasil aplikasi berbasis *glideapps*. Selanjutnya kedua kelompok diberikan *Posttest* setelah mendapatkan perlakuan. *Posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan dengan media pembelajaran dari hasil aplikasi berbasis *glideapps*.

Adapun langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut; menyusun instrumen penelitian, melakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 22 for windows, memberikan *pretest*, melakukan tindakan penelitian, memberikan tindakan penelitian, memberikan *Posttest*, dan menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan

analisis deskriptif. Hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kedua kelompok eksperimen terhadap keefektifan hasil aplikasi *glideapps*. Selanjutnya dilakukan uji T dengan menggunakan *independent sample t-test* untuk menganalisis keefektifan hasil aplikasi *glideapps*. Data yang dianalisis merupakan data *Posttest*. Selanjutnya dilakukan dengan uji hipotesis, kriteria keputusannya yaitu H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, serta dengan nilai signifikansi diatas ($>0,05$). Setelah diketahui keefektifan hasil aplikasi *glideapps*, selanjutnya dilakukan dengan analisis data untuk mengetahui yang lebih efektif. Untuk memperkuat keefektifan dilakukan pada kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II dilakukan dengan uji normalitas gain.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal atau tidak yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya. Dalam pengambilan data penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk karena sampel pada penelitian ini berjumlah kurang dari 100 orang. Kriteria pengujian yang digunakan dalam pengujian adalah tingkat signifikansi (sig). Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi terbukti lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti memiliki kemampuan sama atau tidak.

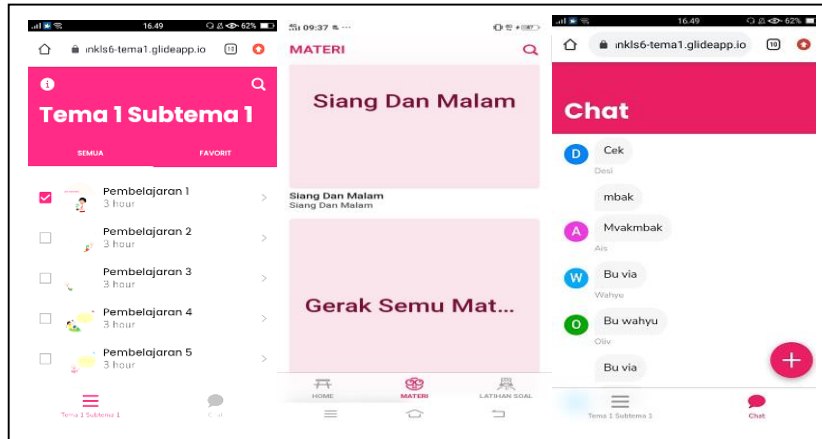
Kriteria pengambilan keputusan pada kedua uji ini dapat dinyatakan apabila nilai (*2-tailed*) $> 0,05$ (5%) maka bisa disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen. Setelah dilakukan uji prasyarat kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana untuk menguji sejauh mana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y . Peneliti menggunakan metode kuadrat terkecil (*ordinary least square*) dalam analisis regresi linier sederhana. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dua pihak (*two-tail test*) untuk melihat rata-rata dari dua kelompok sampel yang diambil dengan menggunakan statistik parametrik dalam uji *Independent sample t-test* bertujuan untuk melihat perbedaan signifikan dari efektifitas hasil aplikasi *glideapps* sebagai media pembelajaran, semakin besar nilai t maka semakin signifikan perbedaannya. Kriteria pengambilan keputusan apabila nilai (*2-tailed*) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel yakni kelas eksperimen dan kontrol atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya berbeda secara signifikan (H_0 ditolak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan aplikasi melalui *Glideapps*. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 1, 7, 16 Juli 2021 secara *offline* dan tanggal 8 Juli 2021 secara *online*. Pada kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eka (2023) yang menyatakan bahwa tahapan-tahapan tersebut digunakan sebagai acuan penilaian kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi melalui *glideapps* sebagai media pembelajaran interaktif. Dari kegiatan tersebut menghasilkan aplikasi berbasis *glideapps* buatan pendidik MI Ma'arif Sambiroto yang kemudian diuji coba oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada ahli materi, ahli media dan empat belas pendidik MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo dapat diketahui bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis glide memiliki kriteria valid dan layak digunakan dalam kegiatan pengajaran di masa pandemi (Rahmawati dan Julianto 2023).

Sosialisasi penggunaan aplikasi pada siswa dilakukan pada tanggal 14 September 2021 serta pelaksanaan uji coba aplikasi pada siswa tanggal 15 September 2021. Uji coba dilakukan pada kelas 6 yang saat itu sedang melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Hal ini bertujuan

untuk mengetahui secara langsung mengenai efektivitas hasil aplikasi *glideapps* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Hasil aplikasi yang digunakan merupakan hasil aplikasi yang telah dibuat oleh pendidik MI Ma'rif Sambiroto Taman Sidoarjo pada saat pelatihan yang diadakan oleh tim program kreatifitas mahasiswa skema pengabdian masyarakat. Berikut merupakan gambar hasil aplikasi salah satu pendidik:



Gambar 2. Hasil aplikasi salah satu pendidik

Hasil aplikasi tersebut bisa diakses melalui link <https://kelas6misambiroto.glideapp.io/>. Link ini bisa diinstal sehingga akan muncul pada layar perangkat siswa. Pendidik bisa memantau aktivitas siswa melalui jarak jauh. Setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran berupa hasil aplikasi berbasis *glideapps*, terdapat respon siswa yang disajikan dalam hasil angket setelah dihitung dalam skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Siswa

No.	Pernyataan	Persentase %
1	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> bisa diakses melalui gadget dengan mudah	85
2	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran	80
3	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> efektif dan nyaman untuk pembelajaran	86
4	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> tidak menghabiskan banyak kuota internet	85
5	Saya senang menggunakan aplikasi berbasis <i>glideapps</i> sebagai media pembelajaran	83
6	Aplikasi berbasis <i>glideapps</i> layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran	84

Berdasarkan tabel di atas, pernyataan pertama menunjukkan persentase sebesar 85% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* bisa diakses melalui gadget dengan mudah”. Sedangkan pada pernyataan kedua menunjukkan persentase sebesar 80% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran”. Kedua pernyataan tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eka (2023) yang menyatakan bahwa dengan aplikasi berbasis *glide* pendidik menjadi terbantu karena penggunaannya mudah dan media pembelajaran *online* menjadi lebih praktis serta mudah dipahami oleh siswa. Hal ini selaras dengan pendapat salah satu siswa yang menyatakan bahwa aplikasi *glide* bisa diakses

dengan mudah melalui gadget mereka karena hanya dengan mengklik link yang disediakan lalu aplikasi berbasis *glide* otomatis akan terbuka. Selain itu, berbagai macam fitur juga bisa dengan mudah digunakan. Siswa tidak perlu keluar masuk aplikasi untuk mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia sehingga kegiatan pembelajaran terasa mudah dengan aplikasi berbasis *glide*.

Pernyataan ketiga menunjukkan persentase tertinggi yaitu 86% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* efektif dan nyaman untuk pembelajaran”. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka (2023) yang menyatakan bahwa melalui aplikasi berbasis *glide*, media pembelajaran yang diberikan kepada siswa menjadi lebih bervariasi dan menarik. Terkait hal tersebut, salah satu siswa memberikan tanggapan bahwa saat menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran, ia merasa nyaman karena dengan menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* ia tidak perlu keluar masuk aplikasi atau web yang berbeda sehingga pembelajaran dirasa nyaman dan efektif.

Aplikasi berbasis *glideapps* juga tersedia berbagai fitur yang memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran seperti video pembelajaran, materi pembelajaran yang sesuai, fitur ruang diskusi dan latihan soal. Hal ini selaras dengan pendapat Pramudya (2022) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa, aplikasi berbasis *glideapps* dapat mengintegrasikan berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang nyaman dan efektif bagi pendidik maupun siswa.

Pernyataan keempat menunjukkan persentase sebesar 85% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* tidak menghabiskan banyak kuota internet”. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati dkk (2021) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *glide*, kita tidak perlu khawatir mengenai kuota internet karena aplikasi ini tidak menguras banyak kuota internet pada perangkat yang kita gunakan. Hal ini sesuai dengan kondisi yang ada pada saat penelitian berlangsung tidak ditemukan keluhan siswa mengenai kuota internet yang cepat habis setelah menggunakan aplikasi berbasis *glideapps*.

Pernyataan kelima menunjukkan persentase sebesar 83% yang menyatakan “Saya senang menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran”. Pernyataan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pramudya (2022) yang menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi berbasis *glide*, membuat pendidik menjadi senang dan lebih percaya diri dalam mengembangkan suatu media pembelajaran untuk siswa. Pada saat pembelajaran, siswa merasa senang karena aplikasi berbasis *glideapps* sedikit berbeda dengan aplikasi sebelumnya serta beberapa fitur yang ada memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pernyataan keenam menunjukkan persentase sebesar 84% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran”. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desi Rahmawati dkk (2021) yang menyatakan bahwa menurut tanggapan pendidik, media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *startup glideapps* sangat baik dan dapat dibuat dengan mudah bagi pemula sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi *startup glideapps* tersebut layak untuk digunakan bagi siswa MI Ma’arif Sambiroto dalam kegiatan belajar sehari-hari. Sedangkan untuk hasil tes pada siswa didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Siswa

Keterangan	Nilai
Nilai tertinggi	92
Nilai terendah	72
Rata-rata	80,15

Rata-rata Persentase indikator tes sebagai berikut:

Tabel 5. Rata-rata Persentase tes siswa

Sub indikator	Persentase %
Menjelaskan mengenai penyebab terjadinya suatu peristiwa alam berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	71
Mendefinisikan tentang peristiwa alam yang terjadi berdasarkan materi-materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	82
Menjelaskan proses terjadinya suatu peristiwa alam berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	79
Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis <i>glideapps</i>	73

Berdasarkan tabel di atas, pada sub indikator pertama menunjukkan persentase sebesar 71% yang berarti bahwa kemampuan siswa dalam menjelaskan penyebab terjadinya suatu peristiwa alam berdasarkan materi yang disajikan dalam aplikasi berbasis *glideapps* termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa, dengan aplikasi berbasis *glideapps* siswa mampu menjelaskan penyebab terjadinya suatu peristiwa alam dengan baik dan sesuai dengan materi yang telah disajikan dalam aplikasi berbasis *glideapps*.

Sedangkan pada sub indikator kedua menunjukkan persentase sebesar 82% sekaligus menjadi persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi berbasis *glideapps*, siswa mampu mendefinisikan suatu peristiwa alam yang terjadi berdasarkan materi yang telah disajikan dalam aplikasi berbasis *glideapps*. Beberapa siswa mampu mendefinisikan dengan baik terkait peristiwa alam yang terjadi.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa tingkat efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *glideapps* yang didasarkan pada hasil tes siswa terhadap sampel eksperimen termasuk dalam kategori yang baik. Dalam penelitian ini data yang diolah adalah *nilai pre-test* dan *post-test* untuk kedua sampel yakni kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rumus shapiro-wilk dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Adapun data yang telah dihitung sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Jenis data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> kelas kontrol	.959	26	.376
<i>Posttest</i> kelas kontrol	.955	26	.305
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	.891	26	.010
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	.968	26	.584
Angket	.949	26	.219

σ 0.05

Keputusan: berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas dilakukan menggunakan rumus Levene dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas:

Test of Homogeneity of Variance		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil <i>pretest</i>	Based on Mean	1.891	1	50	.175
	Based on Median	1.764	1	50	.190
<i>Posttest</i>	Based on Median and with adjusted df	1.764	1	43.925	.191
	Based on trimmed mean	1.764	1	50	.190

Berdasarkan tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki populasi yang homogen dalam artian memiliki kemampuan sama. Setelah dilakukan uji prasyarat dengan kriteria yang sudah terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t-test*. Adapun hasil uji statistiknya menggunakan SPSS 22 sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis *Independent Samples Test*

T	df	Sig. (2- tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
			23.063	50
23.063	46.266	.000	26.53948	31.61436

Berdasarkan tabel diatas, nilai uji $0,000 < 0,05$ maka bisa disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel. Selanjutnya diketahui nilai t_{hitung} sebesar 23,063 dan nilai df (*degree of freedom*) sebesar 50. Dari hal tersebut, didapat t_{tabel} sebesar 1,676 sehingga dapat diketahui persamaannya yaitu $t_{hitung} (23,063) > t_{tabel} (1,706)$. Sehingga dapat disimpulkan efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *glideapps* efektif digunakan sebagai media pembelajaran *e-learning* di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 92 point dan nilai terendah sebesar 72 point. Dari nilai-nilai tersebut didapat rata-rata sebesar 80,15 point yang berada pada kategori baik. Pada tabel persentase rata-rata dari hasil tes siswa berada pada skor 76,25%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* yang didasarkan pada hasil tes siswa terhadap sampel eksperimen termasuk dalam kategori yang baik.

Respon siswa mengenai hasil aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran juga mendapat respon yang baik dari siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil angket yang telah disebar pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai tingkat efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Salah satunya yakni pada pernyataan ketiga menunjukkan persentase tertinggi yaitu 86% yang menyatakan “Aplikasi berbasis *glideapps* efektif dan nyaman untuk pembelajaran”. Hal tersebut senada dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa melalui aplikasi berbasis *glide*, media pembelajaran yang diberikan kepada siswa menjadi lebih bervariasi dan menarik. Terkait hal tersebut, salah satu siswa memberikan

tanggapan bahwa saat menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran, ia merasa nyaman karena dengan menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* ia tidak perlu keluar masuk aplikasi atau web yang berbeda sehingga pembelajaran dirasa nyaman dan efektif.

Pada hasil uji hipotesis *independent samples test* didapat nilai uji $0,000 < 0,05$. Dari hal ini bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel. Selanjutnya diketahui nilai t_{hitung} sebesar 23,063 dan nilai df (*degree of freedom*) sebesar 50. Dari hal tersebut, didapat t_{tabel} sebesar 1,676 sehingga dapat diketahui persamaannya yaitu $t_{hitung} (23,063) > t_{tabel} (1,706)$. Sehingga dapat disimpulkan efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pendidik maupun siswa yang ada di MI Ma'arif Sambiroto, maka peneliti memberi saran kepada pendidik MI Ma'arif Sambiroto untuk terus mengembangkan dan membuat aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran sehingga nantinya diharapkan terdapat penambahan fitur serta hal baru pada aplikasi berbasis *glideapps* yang nantinya mampu menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, diharapkan agar dalam kegiatan pembelajaran pendidik bisa terus memanfaatkan hasil aplikasi berbasis *glideapps* sebagai media pembelajaran.

Disarankan bagi siswa agar terus mengasah kemampuan dalam menggunakan aplikasi berbasis *glideapps* untuk kegiatan pembelajaran maupun sebagai penunjang dalam kegiatan belajar sehari-hari. Diharapkan siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui penggunaan aplikasi berbasis *glideapps*. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan membahas mengenai hal yang relevan pada objek penelitian yang berbeda agar tingkat efektivitas hasil aplikasi berbasis *glideapps* dapat dikaji secara mendalam pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asiah, S. (2016). Efektivitas Kinerja Pendidik. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1-11.
- Hidayah, A. A. F., Al Adawiyah, R., & Mahanani, P. A. R. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21(2), 53-56.
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Julianto, J. (2023) Pengembangan Aplikasi Glide Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48.
- Litt, G., & Jackson, D. (2020). Wildcard: spreadsheet driven customization of web applications. *Conference Companion of the 4th International Conference on Art, Science, and Engineering of Programming*, 126–135.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 194-204.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian*, Jakarta:Rineka Cipta
- Pratiwi, N. E. W. (2021). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Teknologi Melalui Glideapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan *Glideapps* Dalam Pembelajaran *E-learning* Di Mi Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156-165.
- Sugiyono. (2001). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Afabeta

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, S. P. K., & Rukmi, A. S. (2023). Impact Analysis of the Introduction of Glide Apps as Thematic Learning Media on Social Emotional Behavior of Elementary School Teachers. *Education and Human Development Journal*, 8(1), 47-58.