



Implementasi *EDAPP* Sebagai LMS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan

Sindy Febriyanti, Ahmad Fajri Lutfi

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

STKIP Muhammadiyah Kuningan

Jl. RA Moertasih Soepomo No.28 B Kota Kuningan, Kuningan 45561- Indonesia

febriyantisyindy07@gmail.com

ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

Article History

Received: 14 July 2024, Accepted: 29 July 2024, Published: 21 September 2024

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seringkali monoton dan kurang menarik, dengan penggunaan buku paket sebagai satu-satunya acuan. Hal ini dapat menurunkan motivasi siswa dan berakibat pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan EdApp sebagai LMS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* dan desain penelitian *Pretest-posttest control design*. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan dengan melibatkan dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TB dan X AP dengan jumlah sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu soal/tes (pretest-posttest) dan angket (pretest-posttest). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara metode konvensional dan yang menggunakan media pembelajaran EdApp, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa rata kelas kontrol sebesar 66.11 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 83.33 sehingga diketahui selisih dari kedua kelas tersebut sebesar 17.22. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.366 > 2.120$, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : Learning Management System (LMS), EdApp, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract

Learning Indonesian at school is often monotonous and less interesting, with textbooks used as the only reference. This can reduce student motivation and result in less than optimal learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes through the use of EdApp as an LMS. This research uses a quantitative method with a Quasi Experiment type and a pretest-posttest control design research design. This research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Kuningan involving two classes, the control class and the experimental class. The population used in this research were students in class X TB and X AP with a total of 38 students. The data collection techniques used were questions/tests (pretest-posttest) and questionnaires (pretest-posttest). There is a difference in student learning outcomes between conventional methods and those using the EdApp learning media. This can be seen from the results of hypothesis testing, it is known that the control class average is 66.11 and the experimental class average is 83.33, so it is known that the difference between the two classes is 17.22. The value of $t_{count} > t_{table}$ is $4,366 > 2,120$, so it can be stated that there is a significant difference in the increase in learning outcome scores in the experimental class, thus it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keyword: Learning Management System (LMS), EdApp, Student Learning Outcomes, Indonesian language

PENDAHULUAN

Era Globalisasi yang kian berkembang pesat membawa pengaruh besar bagi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan teknologi di era modern telah menjadikan manusia sangat bergantung dan menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dasar. Pengaruh pesat perkembangan teknologi informasi di era modern telah menjadi fenomena yang tidak terhindarkan dalam dunia pendidikan. Penyesuaian terhadap perkembangan teknologi secara berkelanjutan menjadi kunci dalam memajukan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Teknologi yang diimplementasikan dalam pembelajaran dikategorikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi terdiri dari berbagai jenis, seperti video edukasi, aplikasi belajar interaktif dan platform pembelajaran online. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran tradisional dengan menggunakan buku dan papan tulis. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran tradisional dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat, sehingga berakibat pada penurunan hasil belajar.

Oleh karena itu, pendidikan dituntut memiliki kemampuan memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara efektif dalam proses belajar mengajar. Namun, pemilihan media haruslah selektif agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibu Dewi Nurhalimah, S.Pd, guru Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan, bahwa peserta didik akan lebih semangat dan antusias ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan metode ceramah tradisional. Sehingga diperlukan software e-learning yang lebih interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar, media pembelajaran sangatlah penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran [1]. Pemilihan perangkat media yang tepat bisa menunjang persentase keberhasilan dan meningkatkan hasil belajar saat proses pembelajaran [2].

Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan bersama salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia dihadapkan pada berbagai hambatan. Salah satu hambatan yang dihadapi guru adalah menurunnya fokus dan konsentrasi siswa, yang mengakibatkan siswa merasa kelelahan dan jenuh dalam pembelajaran. Selain itu, pada jam pelajaran siang hari, siswa umumnya mengalami kesulitan berkonsentrasi, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang banyak mengandung materi teks atau cerita. Maka daripada itu, peneliti meyakini bahwa diperlukan media tambahan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dikelas.

Kurikulum 2013 membawa paradigma baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu pendekatan berbasis teks. Yang dimana teks tidak lagi dimaknai sebagai kumpulan kata tertulis, melainkan unit pembawa makna yang kaya akan konteks dan fungsi social. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk diajarkan disekolah-sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar [3]. Penekanan pada pemahaman teks ini menuntut peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dan menganalisis berbagai materi. Disinilah peran penting software dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Ade Ridwan, S.Pd anggota PGRI Kecamatan Kadugede, software menjadi media yang efektif untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Beragam software edukasi, seperti EdApp menawarkan solusi inovatif untuk membantu peserta didik memahami teks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pemanfaatan software ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu untuk meningkatkan literasi dan kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis e-learning menjadi salah satu solusi efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran tradisional. Peningkatan hasil

belajar peserta didik dapat dicapai melalui strategi penerapan Learning Management System (LMS) seperti EdApp, yang menawarkan media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik. LMS dapat memberikan ruang kepada pendidik untuk melihat dan memfasilitasi kemajuan belajar siswa secara dekat [4]. EdApp merupakan platform manajemen pembelajaran mobile yang dilengkapi berbagai fitur berpusat pengguna, memberdayakan instruktur merancang pengalaman belajar dipersonalisasi. EdApp memiliki fitur diskusi dan tugas yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam pembelajaran dan platform pembelajaran kolaboratif [5]. Pemilihan perangkat media pembelajaran yang tepat dapat menunjang persentase keberhasilan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Analisis perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini berdasarkan tinjauan terhadap penelitian terdahulu, terdapat beberapa perbedaan diantaranya diterapkannya pada mata pelajaran yang berbeda dan lebih memperdalam pemahaman terkait berbagai fitur, serta diarahkan pada desain dan implementasi EdaApp yang terintegrasi dengan elemen gamifikasi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Oleh karena itu peneliti mengambil judul "Implementasi EdApp Sebagai LMS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan" yang bertujuan untuk membantu peran guru dalam meningkatkan hasil belajara dengan menerapkan EdApp.

KAJIAN LITERATUR

LMS merupakan singkatan dari *Learning Management System* merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang bersifat digital. LMS adalah perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentai, pencarian materi, laporan kegiatan, pemberian materi-materi pelajaran kegiatan belajar secara online yang terhubung ke internet [6].

EdApp adalah sistem manajemen pembelajaran seluler dengan banyak fitur yang berfokus pada pengguna yang membantu instruktur menciptakan pembelajaran yang dipersonalisasi. EdApp memiliki fitur diskusi dan tugas yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain [5]. EdApp merupakan *Learning Management System* (LMS) yang menyerupai *google classroom* dengan perangkat yang lebih bervariasi dan mudah digunakan [7].

Hasil belajar siswa merupakan prestasi akademik yang dicapai melalui tugas, kegiatan dan elemen-elemen pendukung lainnya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berkaitan denga karakter siswa, motivasi belajar. Konsentrasi siswa dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal adalah yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, kurikulum sekolah, dan sarana prasarana [8].

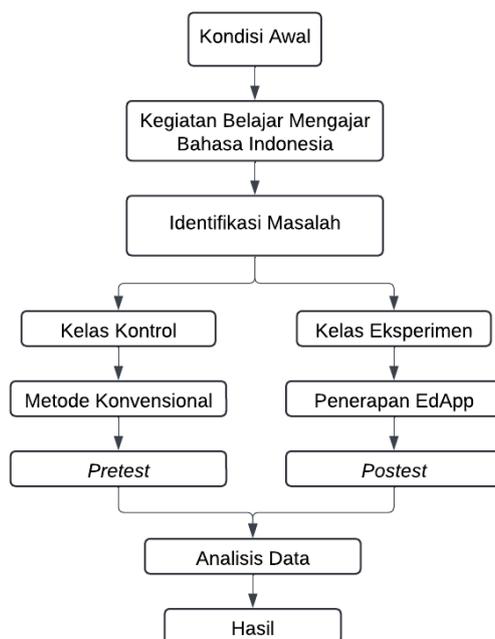
Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam pengembangan aktivitas siswa. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak jauh berbeda dengan mata pelajaran lainnya, yaitu untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Pretest-Posttest Control Design*, karena melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang menggunakan data numerik yang dapat diolah dengan statistik[9].

Berikut merupakan alur dari penelitian ini :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

B. Subjek Penelitian

Sesuai dengan definisi Sugiyono, subjek penelitian adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik untuk diteliti [10]. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa kelas X TB (kelas eksperimen) yang berjumlah 20 orang dan siswa kelas X AP (kelas kontrol) yang berjumlah 18 orang.

C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrument penelitian untuk mengumpulkan data, mengukur variabel, dan menganalisisnya sesuai dengan tujuan penelitian [11]. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi observasi, soal tes, dan angket. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang unik jika dibandingkan dengan teknik lainnya [12]. Teknik tes adalah salah satu jenis teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan kepada subjek untuk dijawab. Angket adalah jenis teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian kumpulan pertanyaan tertulis kepada subjek untuk dijawab. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 1. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir
Mengidentifikasi suasana, tema, makna, dan unsur beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca	Disajikan pertanyaan, peserta didik mampu memahami terkait hal-hal yang harus dipersiapkan dalam membaca puisi	1,3,4,5
	Disajikan pertanyaan, peserta didik mampu mengetahui terkait unsur-unsur dalam puisi	6,7,8,10

Disajikan satu puisi, peserta didik mampu menentukan tema puisi	2
Disajikan pertanyaan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian makna puisi	9

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Komponen	Indikator	Butir
1	Ketertarikan	Tampilan media menarik Peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran	1,2,3
2	Materi	Kemudahan Kejelasan	3,4,5,6,7,8,9,10

Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi

No	Indikator	Deskripsi	Butir
1	Melihat	Memperhatikan kondisi awal pembelajaran	5
2	Mendengar	Mencatat bagian penting yang diberikan oleh guru	6
3	Mengajukan pertanyaan	Dengan kata apa, mengapa, bagaimana dan kata lain	2,3,4
4	Mendiskusikan	Melakukan tanya jawab dengan guru	1
5	Mengajukan saran	Memberikan saran kepada guru	7

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan yang berlokasi di Jl. R.E Martadinata No.148 A Ciporang-Kuningan, Jawa Barat. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan media EdApp sebagai LMS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penyebaran soal dan angket kepada kedua kelas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media EdApp mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya dapat diuraikan pembahasan hasil uji hipotesis (t-test) sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari tes pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebelum dan sesudah mereka menerima perlakuan. Analisis data menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$) antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan media pembelajaran, dengan rata-rata 66,11, dan kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran, dengan rata-rata 83,33.

Tabel 4. Hasil Paired Samples Statistic

Hasil Belajar					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	post-test ctrl	66.1111	18	13.34558	3.14558
	post-test eks	83.3333	18	6.85994	1.61690

(Sumber : Hasil Uji Hipotesis (t-test) SPSS 26)

Tabel 5. Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pre-test ctrl - post-test eks	-17.2222	16.73515	3.94451	-25.54442	8.90003	-4.366	17	.000

(Sumber : Hasil Uji Paired Sample (t-test) SPSS 26)

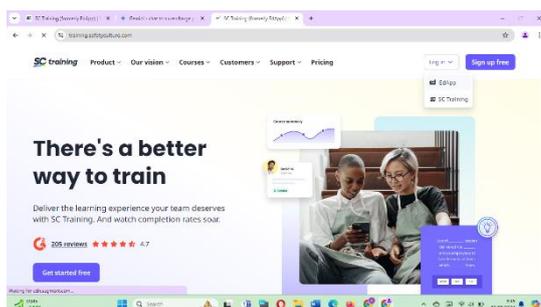
Berdasarkan hasil output diatas diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari kedua sampel yaitu antara kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui pula nilai t_hitung sebesar 4.366 dan nilai t_tabel 2.120, dapat disimpulkan bahwa t_hitung > t_tabel (4.366 > 2.120) dengan demikian H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media EdApp lebih meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media EdApp.

2. Respon Siswa

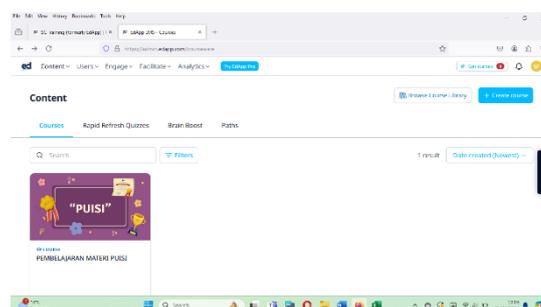
Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media EdApp di peroleh dari data tabulasi angket pretest dan posttest pada kedua kelas. Untuk nilai rata-rata pretest sebesar 63,2 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest sebesar 68,4. Sehingga selisih diantara pretest dan posttest tersebut sebesar 5,2. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media EdApp ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media EdApp.

B. Hasil Perancangan

a. Tampilan Fitur EdApp

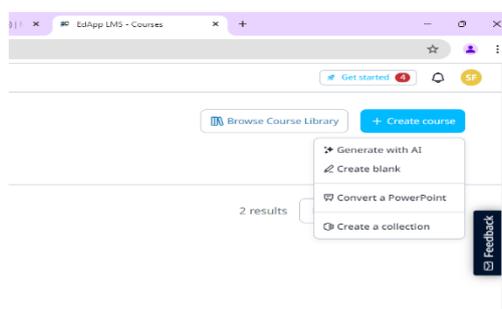


Gambar 2

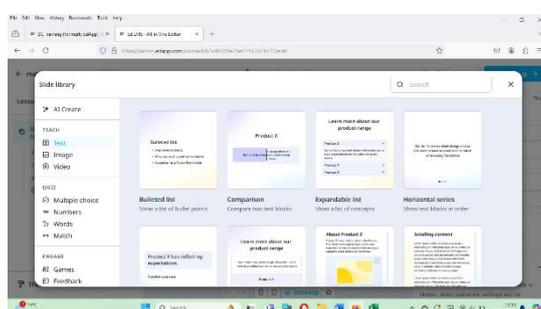


Gambar 3

Sebelum menggunakan LMS EdApp, yang perlu dilakukan yaitu membuat akun. Setelah akun dibuat, anda dapat masuk ke sistem dengan mengklik tombol “login”. Jika berperan sebagai guru, pilih opsi “admin” pada halaman login

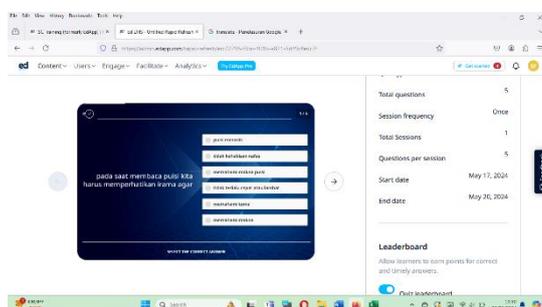


Gambar 4

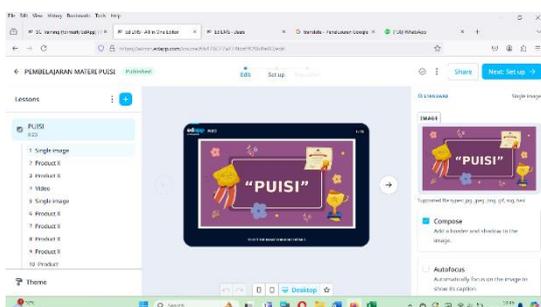


Gambar 5

Setelah itu, anda akan diarahkan ke tampilan untuk membuat konten pembelajaran. Pada tahap ini, anda dapat memilih dua opsi : membuat konten dengan template yang disediakan atau mengimpor file PPT yang tersimpan dalam laptop. Gambar 4 menunjukkan berbagai macam template yang tersedia dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.



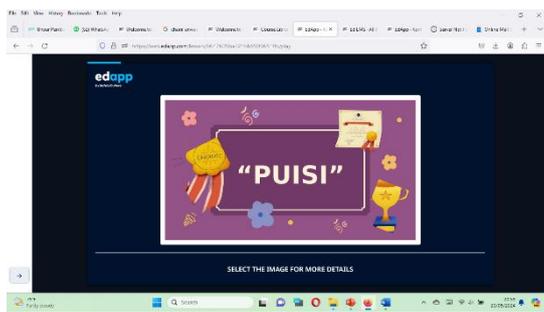
Gambar 6



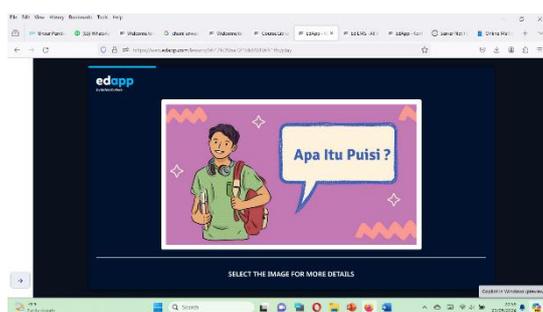
Gambar 7

Gambar 5 menunjukkan tampilan kuis yang dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru. Gambar 6 memperlihatkan proses pembuatan konten pembelajaran dengan mengimpor file PPT dan memodifikasinya menggunakan template yang tersedia di EdApp.

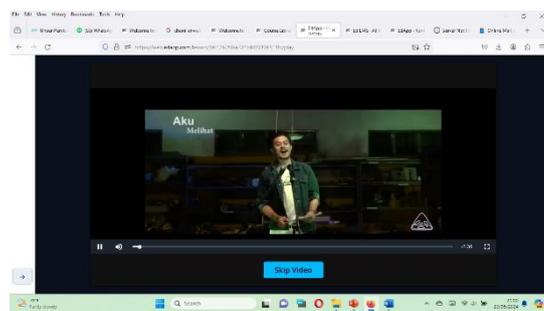
b. Tampilan Content Pembelajaran



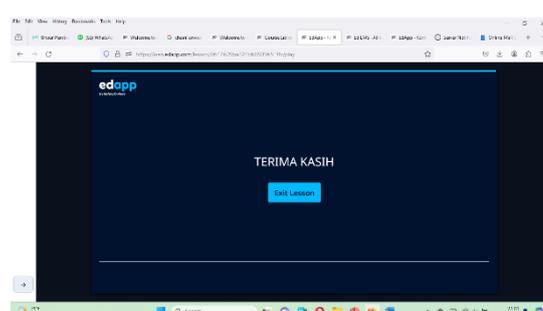
Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11

Berikut adalah tampilan konten pembelajaran yang telah selesai dibuat. Didalam konten tersebut terdapat tombol “continue” untuk berpindah ke slide berikutnya. Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran sampai selesai akan mendapatkan reward berupa sertifikat yang disediakan oleh EdApp.

C. Analisis Data

Penelitian ini berfokus pada kajian penerapan media e-learning EdApp terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan. Sebanyak 38 siswa dilibatkan sebagai responden, dengan rincian 20 siswa di kelas eksperimen dan 18 siswa di kelas kontrol. Pengujian hasil belajar dan respon siswa terhadap media EdApp dilakukan melalui beberapa pengujian antara lain :

Tabel 6. Respon Angket Siswa *Postest*

No	Pernyataan	Jumlah	Skor Maks	%	Rata-rata
1	Saya sangat senang setiap kali guru menjelaskan materi pembelajaran	80	100	80%	68.4
2	Saya sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas	60	100	60%	
3	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	64	100	64%	

4	Saya fokus mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran dikelas	76	100	76%
5	Saya sudah memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	71	100	71%
6	Saya tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru	59	100	59%
7	Saya merasa bosan dengan metode pembelajaran yang seperti itu-itu saja	77	100	77%
8	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	69	100	69%
9	Saya tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru	62	100	62%
10	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	66	100	66%

Tabel 7. Respon Angket Siswa *Pretest*

No	Pernyataan	Jumlah	Skor Maks	%	Rata-rata
1	Saya sangat senang setiap kali guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>EdApp</i>	73	90	81%	63.2
2	Saya sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas dengan menggunakan <i>EdApp</i>	63	90	70%	
3	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	58	90	64%	
4	Saya fokus mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran dikelas	70	90	77%	
5	Saya sudah memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan <i>EdApp</i>	67	90	74%	
6	Saya tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru yang menggunakan <i>EdApp</i>	46	90	51%	
7	Saya merasa bosan dengan metode pembelajaran yang seperti itu-itu saja	49	90	54%	
8	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	66	90	73%	
9	Saya tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru	39	90	43%	
10	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	38	90	42%	

Respon siswa terhadap penerapan *EdApp* menunjukkan hasil yang positif, dibuktikan dengan data tabulasi angket pretest dan posttest pada kedua kelas. Nilai rata-rata pretest sebesar 63.2, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 68.4. peningkatan ini menunjukkan

bahwa respon siswa terhadap penerapan EdApp baik atau mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan EdApp.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi EdApp sebagai LMS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media EdApp pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis (t -test) bahwa Berdasarkan hasil output di atas diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari kedua sampel yaitu antara kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui pula nilai t_{hitung} sebesar 4.366 dan nilai t_{tabel} 2.120 , dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.366 > 2.120$) dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media EdApp lebih meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media EdApp.
2. Terdapat rata-rata dari kedua kelas, yaitu kelas kontrol sebesar 66.11 dan kelas eksperimen sebesar 83.33 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga selisih dari kedua kelas tersebut sebesar 17.22 . Dapat dilihat bahwa aktivitas belajar yang menerapkan media EdApp lebih meningkatkan dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional
3. Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media EdApp diperoleh dari data tabulasi angket pretest dan posttest pada kedua kelas. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media EdApp ini baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media EdApp. Setelah dilaksanakannya penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media EdApp sebagai berikut :
 1. Diharapkan kepada seluruh guru untuk dapat menerapkan media pembelajaran EdApp dalam proses belajar mengajar di kelas
 2. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian serupa dengan menggunakan materi dan mata pelajaran yang berbeda

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran selama proses penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Muhammadiyah 1 Kuningan yang telah mengizinkan penelitian ini dilakukan, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kerjasamanya selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Arnandi, N. Siregar, and D. Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar," *Plusminus J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 3, pp. 345–356, 2022, doi: 10.31980/plusminus.v2i3.2194.
- [2] M. Ilman Abi and B. Sujatmiko, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon," *J. IT-EDI*, vol. 7, pp. 84–91, 2022, [Online]. Available: <https://apjii.or.id/>

- [3] N. D. Iryanto, “Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3829–3840, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1415.
- [4] O. Alfina, “Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19,” *Maj. Ilm. METHODODA*, vol. 10, no. 1, pp. 38–46, 2020, doi: 10.46880/methoda.vol10no1.pp38-46.
- [5] R. S. Sinaga *et al.*, “Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora,” vol. 1, no. 4, pp. 552–559, 2022.
- [6] N. E. Sam, R. Idrus, S. Hasan, and S. Wonomulyo, “Jurnal basicedu,” vol. 5, no. 5, pp. 4271–4280, 2021.
- [7] A. maulana Putra, “Pengaruh EDAPP Sebagai LMS Terhadap Kecakapan Bahasa Inggris Siswa Smp Murid Sekolah,” pp. 31–38, 2023.
- [8] S. Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Merdeka Belajar*, no. November, pp. 289–302, 2021.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv | Hotline:081.1213.9848, 2019.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, 2019.
- [11] H. Kurniawan, *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta, 2021.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv | Hotline:081.1213.9848, 2019.