



## **Analisis Pemanfaatan Media *LearningApps* Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik Kelas 2 SD Pada Materi Pendidikan Pancasila "Simbol Keberagaman Agama di Indonesia"**

**Khoirina Az Zahra<sup>a</sup>, Nailah Tresnawati<sup>b</sup>**

<sup>a,b</sup>Universitas Swadaya Gunung Jati

### **Abstract**

This study aims to analyze the use of interactive learning media LearningApps on the ability of 2nd grade elementary school students to understand the Pancasila education material on the symbols of religious diversity in Indonesia. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. The results of the study indicate that the use of LearningApps significantly influences students' ability to understand the aspects of Bloom's taxonomy at levels C1 to C4, including the ability to remember, understand, apply, and analyze. This media encourages active participation, improves memory, strengthens learning concepts, and fosters an attitude of tolerance and mutual cooperation. The role of teachers is very important in facilitating the transition process from conventional to digital learning. LearningApps has been proven to be an interactive learning media that is in accordance with the characteristics of students at the elementary education level in the digital era.

**Keywords :** LearningApps, Student Understanding, Interactive Learning Media.

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif LearningApps terhadap kemampuan pemahaman peserta didik kelas 2 SD pada materi pendidikan Pancasila tentang simbol keberagaman agama di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LearningApps secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada aspek taksonomi bloom tingkat C1 sampa C4, mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Media ini mendorong partisipasi aktif, meningkatkan daya ingat, memperkuat konsep pembelajaran, serta menumbuhkan sikap toleransi dan gotong royong. Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi proses transisi pembelajaran konvensional ke digital. learningApps terbukti sebagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang pendidikan dasar di era digital.*

**Kata kunci:** LearningApps, Pemahaman Peserta Didik, Media Pembelajaran Interaktif.

**Submitted:** 25-05-2025 **Approved:** 29-06-2025. **Published:** 12-07-2025

**Corresponding author's e-mail:** khoirinaazz08@gmail.com

**ISSN:** Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

## INTRODUCTION

Pendidikan di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan menstimulasi berbagai aspek perkembangannya (Desi Pristiwanti, 2022). Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi peserta didik adalah aspek kognitif diantaranya adalah kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pemahaman peserta didik terutama di kelas 2 SD terhadap materi pembelajaran masih bergantung pada media yang menarik dan interaktif. Penggunaan media menjadi salah satu perantara yang dapat mengantarkan pemahaman peserta didik lebih baik lagi, terutama materi pelajaran yang abstrak dan perlu ilustrasi agar pemahaman peserta didik bisa kongkret apalagi jika materi tersebut disampaikan kepada peserta didik kelas rendah (H. Raharjo et al., 2022).

Saat ini pendidikan di Indonesia sudah memasuki era digital, yang sudah banyak mengalami perubahan signifikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media yang masih jarang digunakan dan diketahui khalayak orang adalah *LearningApps*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. *LearningApps* menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses belajar mengajar, termasuk latihan interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (H. Raharjo et al., 2022). Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *LearningApps* memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, yang berdampak positif terhadap keterampilan kognitif mereka (Hasni et al., 2023).

Aplikasi *LearningApps* merupakan media pembelajaran berbasis web yang memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran interaktif. Salah satu keunggulan utama dari *LearningApps* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Seperti pada penelitian terdahulu oleh Susanti, Hasnawati, dan Hidayatullah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *Card Sort* melalui *LearningApps.org* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Dalam studi tersebut, 85% peserta didik menyatakan lebih termotivasi saat belajar, dan 100% peserta didik menyukai media yang digunakan karena interaktif dan menyenangkan (Anggraeni & Retnantiti, 2022). Selain itu, *LearningApps* juga dikenal karena fleksibilitas dan aksesibilitasnya yang tinggi. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis melalui berbagai perangkat yang memiliki koneksi internet tanpa memerlukan instalasi tambahan, sehingga sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan peserta didik di berbagai kondisi pembelajaran, termasuk pembelajaran jarak jauh (S. Raharjo, 2020). Aplikasi ini juga mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif karena menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan pasangan, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar

(Rahmawati, 2021). Tidak hanya itu, LearningApps juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi materi. Aktivitas interaktif yang disediakan aplikasi ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Sulastri, 2022). Di samping itu, LearningApps mendorong pembelajaran mandiri karena memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mengulang materi secara individual sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Anggraeni & Retnantiti, 2022).

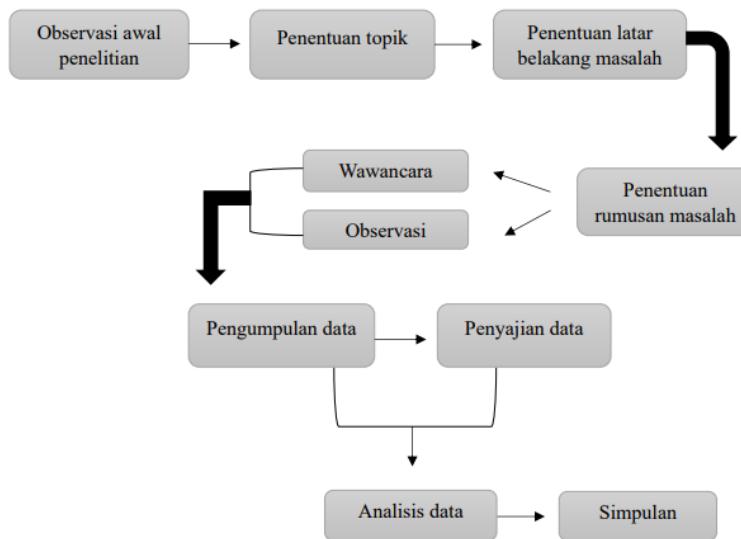
Pada pengamatan awal di sekolah tempat PPL peneliti yaitu SD Negeri Pahlawan terutama di kelas 2 SD, masih banyak peserta didik yang kemampuan pemahamannya masih rendah terhadap materi yang telah disampaikan atau diajarkan oleh guru. Hal ini peneliti ketahui ketika peneliti menanyakan mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan kemarin mereka sudah lupa dengan pembelajaran yang sudah terlaksana tersebut dikeesokan harinya. Dalam konteks ini, *LearningApps* hadir sebagai solusi inovatif yang dapat menjawab tantangan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas 2 SD. Melihat dari beberapa keunggulan yang telah dipaparkan sebelumnya dengan fitur-fitur interaktifnya, *LearningApps* tidak hanya memudahkan penyampaian materi oleh guru tetapi juga membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal yang sudah dijelaskan di atas, maka penelitian ini sangat penting untuk dilakukan mengingat pentingnya kemampuan pemahaman terhadap materi Pelajaran bagi peserta didik. Pemanfaatan media *LearningApps* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 2 SD. Studi analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

## METHOD

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) sering disebut dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang hasil dari penelitian ini diolah melalui analisis data dalam berbagai variasi sesuai dengan keadaan nyata di lapangan ketika direkam dan dikumpulkan, ini disebut dengan metode kualitatif karena data yang dikumpulkan dan analisinya bersifat kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kesimpulan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas, kemudian observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran menggunakan media *LearningApps*, dan kemampuan pemahaman peserta didik kelas 2 SD, serta pengambilan dokumentasi untuk mendukung data hasil penelitian selama di lapangan. Setelah data di lapangan terkumpul, selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman yang memiliki tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Adapun skema atau alur desain dari penelitian ini yang merupakan sintesa dari (Sugiyono, 2010) tentang penelitian kualitatif deskriptif:



Gambar 1. Alur Desain

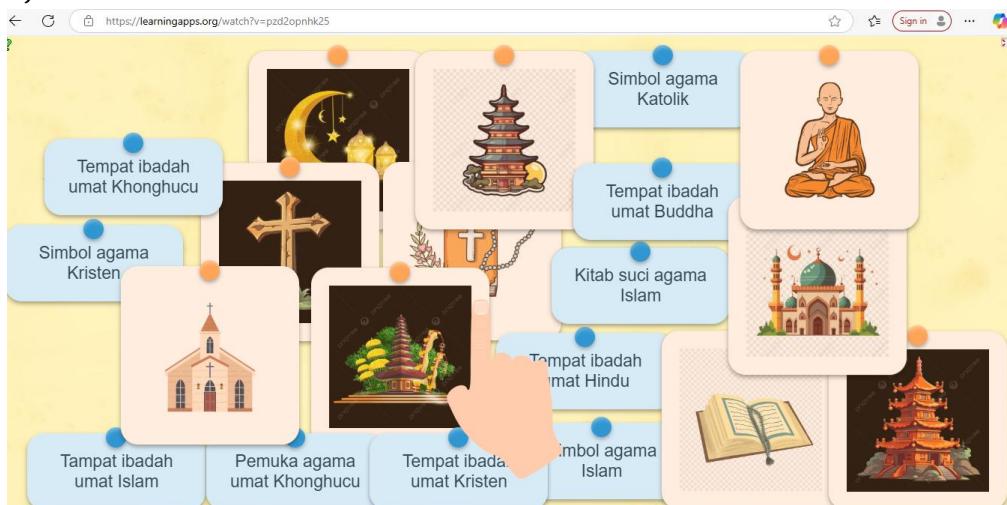
Dari gambar di atas mengenai skema alur penelitian, maka urutan alur penelitian yang dilakukan seperti 1) melakukan observasi awal penelitian untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di tempat penelitian, 2) menentukan topik penelitian dalam hal ini adalah judul penelitian yang telah disepakati bersama oleh dosen pembimbing, dan guru kelas, 3) menentukan latar belakang masalah yaitu latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman peserta didik yang belum maksimal, 4) menentukan rumusan masalah terkait topik penelitian yang didasarkan pada keadaan yang terjadi selama kegiatan observasi awal berlangsung, 5) melakukan kegiatan penelitian kualitatif deskriptif di lapangan, 6) melakukan pengumpulan data melalui teknik wawancara bersama guru kelas, observasi terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *LearningApps* dan kemampuan pemahaman peserta didik hasil dari pemanfaatan media *LearningApps*, dan pengambilan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian, 7) melakukan pengolahan data dari berbagai data yang telah terkumpul di lapangan, 8) melakukan penyajian data yang berbentuk narasi deskriptif kualitatif, 9) melakukan analisis data kualitatif dengan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, 10) melakukan penarikan kesimpulan sebagai hasil penelitian.

## RESULTS AND DISCUSSION

Pada bab hasil dan pembahasan ini, berisi hasil penelitian yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik kelas 2 SD melalui pemanfaatan media *Learningapps*. Setelah melakukan penelitian, peneliti berhasil mengumpulkan data dengan fokus kajian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik khususnya di kelas 2 SD Negeri Pahlawan ini mengalami perkembangan setelah melakukan

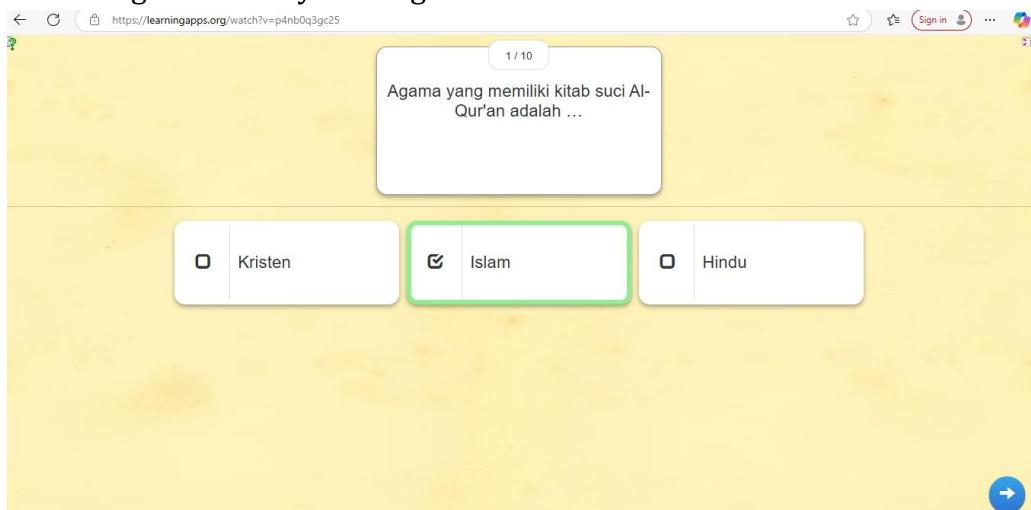
pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif *LearningApps*. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan observasi, proses pembelajaran pada materi "Simbol Keberagaman Agama di Indonesia" di kelas 2 SD Negeri Pahlawan dilaksanakan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) berbasis digital. Peserta didik diperkenalkan pada berbagai simbol-simbol agama melalui kegiatan pengamatan gambar melalui pertanyaan pementik, menyimak video pembelajaran, diskusi kelompok, pengisian LKPD baik individu maupun berkelompok dan mengerjakan soal refleksi dengan menggunakan aplikasi *LearningApps*. Aplikasi *LearningApps* digunakan sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman peserta didik dalam bentuk kuis interaktif yang disesuaikan dengan level kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan media *LearningApps* ini memberikan dampak positif pada keterlibatan dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam membandingkan dan mengidentifikasi simbol-simbol agama. Hal ini sejalan dengan temuan (Raharjo et al., 2022) bahwa *LearningApps* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik secara signifikan dalam konteks pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Dalam aspek pemahaman peserta didik tentunya ada aspek-aspek dari Taksonomi Bloom, pada penelitian ini aspek taksonomi bloom yang digunakan adalah C1-C4 yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Pertama aspek C1 (mengingat), dari hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik menunjukkan peningkatan daya ingat terhadap simbol agama setelah menggunakan fitur "*Matching Pairs*" pada *LearningApps*. Misalnya, peserta didik dapat secara akurat mencocokkan simbol salib dengan Kristen, dharmachakra dengan Buddha, dan sebagainya. Aktivitas ini memperkuat hasil belajar yang sebelumnya diperoleh dari video dan diskusi kelompok. Hal ini mendukung pendapat (Sulastri, 2022) yang menyatakan bahwa media *LearningApps* efektif dalam meningkatkan retensi memori peserta didik terhadap materi yang diajarkan.



Gambar 2. Media Apps Learning

Aspek pemahaman peserta didik selanjutnya yaitu C2 (memahami), pada tahap ini, peserta didik diminta menjawab soal reflektif berupa pilihan ganda di *LearningApps* setelah menyimak video pembelajaran. Guru mencatat bahwa sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan seperti “Apa nama tempat ibadah umat Hindu?” dan “Hari raya umat Buddha disebut?” dengan benar. Penggunaan *LearningApps* setelah tayangan video berfungsi sebagai alat evaluasi sekaligus penguatan konsep. Temuan ini didukung oleh penelitian (Hasni et al., 2023) yang menyatakan bahwa media digital interaktif meningkatkan partisipasi dan kedalaman pemahaman konsep, terutama dalam konteks keberagaman budaya dan agama.



Gambar 3. Media Apps

Aspek pemahaman peserta didik yang ketiga adalah C3 (menerapkan), yang peneliti temui pada saat observasi yaitu setelah berdiskusi dan mengamati gambar, peserta didik mengisi LKPD berisi tabel agama, kitab suci, tempat ibadah, dan hari raya. Peserta didik menunjukkan antusiasme saat mengerjakan LKPD karena telah mendapatkan gambaran awal dari aktivitas digital di *LearningApps*. Guru mengarahkan peserta didik mengakses latihan interaktif secara bergantian dalam kelompok, yang kemudian memperkuat pemahaman mereka terhadap isi LKPD. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam menstimulasi keterampilan berpikir dan bekerja sama, sebagaimana juga ditemukan dalam studi oleh (Anggraeni & Retnantiti, 2022) bahwa aktivitas digital berbasis kelompok mendukung kolaborasi dan pemahaman lintas topik.

Aspek pemahaman peserta didik yang terakhir pada penelitian ini adalah C4 (menganalisis), kegiatan pada tahap ini yaitu peserta didik mengerjakan soal refleksi lanjutan pada *LearningApps* yang dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik membedakan simbol antaragama. Setelah menjawab soal, peserta didik saling menanggapi jawaban satu sama lain. Guru menyampaikan bahwa peserta didik menjadi lebih sadar akan perbedaan dan lebih toleran dalam berdiskusi. Kegiatan ini mendukung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti toleransi dan gotong royong. Temuan ini sejalan dengan (Rahmawati, 2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap sosial yang inklusif.

Pada pembelajaran menggunakan media interaktif *LearningApps* ini tidak terlepas dari adanya peran guru, guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi transisi antara pembelajaran konvensional ke digital. Melalui arahan bertahap, guru membimbing siswa dari tahap pengamatan gambar, diskusi, pengisian LKPD, hingga refleksi menggunakan *LearningApps*. Guru juga mendampingi siswa yang mengalami kesulitan teknis atau konsep. Pendampingan ini penting dalam menjamin bahwa semua siswa mendapatkan pengalaman belajar yang setara. Sesuai dengan penelitian sebelumnya dari (Raharjo, 2020), guru memiliki posisi strategis dalam memaksimalkan potensi *LearningApps* sebagai media pembelajaran adaptif.

Berdasarkan keseluruhan data, *LearningApps* terbukti membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini terlihat dari peningkatan ketepatan jawaban, kemampuan menjelaskan simbol secara lisan, dan kualitas hasil diskusi kelompok. Siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan antusiasme mengikuti kegiatan, berbeda dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Anggraeni & Retnantiti, 2022) yang menunjukkan bahwa 85% siswa lebih termotivasi menggunakan media *LearningApps* karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun *LearningApps* membawa banyak manfaat, guru juga mencatat beberapa tantangan, antara lain keterbatasan sarana (misalnya laptop terbatas), serta variasi kemampuan digital siswa. Namun, dengan pendekatan kolaboratif dan bimbingan yang konsisten, tantangan tersebut dapat diatasi secara bertahap. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran interaktif di jenjang sekolah dasar. *LearningApps* tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana membentuk sikap toleransi dan pemikiran kritis siswa. Penggunaan media ini sangat direkomendasikan untuk topik-topik abstrak seperti keberagaman agama dan nilai-nilai Pancasila.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *LearningApps* secara signifikan membantu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas 2 SD pada materi Pendidikan Pancasila tentang simbol keberagaman agama di Indonesia. Melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis pilihan ganda dan pencocokan simbol, siswa tidak hanya mampu mengingat dan memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menunjukkan keterampilan dalam mengisi LKPD dan membandingkan simbol agama secara kritis. Pembelajaran berbasis digital ini juga mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, serta menumbuhkan sikap toleransi antarumat beragama, yang sangat relevan dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, *LearningApps* terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan adaptif dalam menjawab tantangan pembelajaran tematik di era digital, terutama untuk jenjang pendidikan dasar.

## BIBLIOGRAPHY

- Anggraeni, T. S., & Retnantiti, S. (2022). Application of Media Card Sort With Learningapps.org to Practice German Grammar Mastery of Class X MIPA 2 SMA Negeri 7 Malang. *Journal DaFIIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 6(2), 98. <https://doi.org/10.17977/um079v6i22022p98-111>
- Desi Pristiwanti, B. B. S. H. R. S. D. (2022). *Pengertian Pendidikan* . 4.
- Hasni, U., Surya Amanda, R., Fikri Rosyadi, A., Indriani Harianja, S., & Sherly Utami, W. (2023). Kuras Institute Scidac Plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. In *Jurnal Pengabdian Multidisiplin* (Vol. 3).
- Raharjo, H., Santi Aji, T., Muhammadiyah Cirebon, U., & Syekh Nurjati Cirebon, I. (2022a). PENGGUNAAN LEARNINGAPPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3108>
- Raharjo, H., Santi Aji, T., Muhammadiyah Cirebon, U., & Syekh Nurjati Cirebon, I. (2022b). PENGGUNAAN LEARNINGAPPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3108>
- Raharjo, S. (2020). Penggunaan LearningApps dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pranala Pendidikan*, 3(2), 55–64.
- Rahmawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan LearningApps. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(1), 22–30.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sulastri, E. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Media Interaktif LearningApps. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 101–110.