

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IX SMP

Miftahul Jannah¹⁾, Muhammad Nawir²⁾, Nurindah³⁾

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

e-mail¹⁾: miftahhuljannah958@gmail.com

Abstract. *Development of Smart Apps Creator Learning Media in Science Subjects for Class IX Students of UPT SMP Negeri 2 Kelara, Jeneponto Regency. This study aims to develop an Android-based Smart Apps Creator learning media. The development model used in this study is the ADDIE Model. The result of this research is a product in the form of learning media Smart Apps Creator. The results of the media validation analysis obtained 4 with a valid assessment category, the results of material validation obtained 3.9 with a valid assessment category, and the results of student responses obtained an average value of 106.6 with a very interesting assessment category. The average score of the teacher's response assessment is 4.2 with a good category. The overall responses of students, validators, and teachers in developing the Smart Apps Creator Learning media in the Science Subjects of Class IX students of UPT SMP Negeri 2 Kelara, Jeneponto Regency were declared feasible and well used in the teaching and learning process.*

Keywords: *Development, Learning Media Smart Apps Creator, model ADDIE development. IPA*

Abstrak. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Apps Creator berbasis Android. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran Smart Apps Creator. Hasil analisis validasi media diperoleh 4 dengan kategori penilaian valid, hasil validasi materi diperoleh 3,9 dengan kategori penilaian valid, dan hasil respon siswa diperoleh nilai rata-rata 106,6 dengan kategori penilaian sangat menarik. Nilai rata-rata penilaian respon guru adalah 4,2 dengan kategori baik. Secara keseluruhan respon siswa, validator, dan guru dalam pengembangan media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto dinyatakan layak dan baik digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Smart Apps Creator, model pengembangan ADDIE. IPA

I. PENDAHULUAN

Aktivitas dari kehidupan sehari-hari yang tidak bisa terpisahkan salah satunya adalah belajar. Untuk memperoleh suatu tujuan, belajar melibatkan pribadi baik fisik maupun psikis. Era digital saat ini proses belajar harus efisien dan peserta didik dapat cepat untuk mencapai media informasi. Peningkatan mutu dalam pendidikan harus diawali dari peningkatan pembelajarannya. Pendidikan merupakan salah satu cara mengubah kepribadian dan meningkatkan kualitas hidup, sebagaimana juga yang terdapat di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, (Hasriani, 2020) bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjaga warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Dari semua cara tersebut peningkatan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidik menduduki posisi yang sangat strategis dan akan berdampak positif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan bahan ajar yang di disediakan oleh sekolah dan tidak dapat menutup kemungkinan bahan ajar yang disediakan sesuai perkembangan zaman. Guru diharapkan mampu memanfaatkan bahan ajar yang efisien walaupun sederhana.

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa. Di antara sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer. Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Suatu proses belajar mengajar akan lebih layak bila menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran berarti dunia (manusia, pesan, instrumen/kejadian) yang berisi materi pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan data kepada siswa. Salah satu media pembelajaran adalah media *Smart Apps Creator*, peserta didik akan lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran secara lengkap. Khususnya siswa sekolah menengah pertama.

II METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Gay (Mulyana, 2020) “merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.” Tugas akhir skripsi yang disusun berdasarkan hasil kerja pengembangan (produk) terdiri atas dua bagian yaitu memuat tentang kajian analisis pengembangan produk, dan bagian kedua memuat produk yang dihasilkan dari kegiatan pengembangan tersebut. Rencana yang digunakan dalam karya inovatif ini menggunakan rencana model ADDIE. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Dalam strategi pengembangan ini, hanya sampai pada tahap perbaikan, tepatnya siklus pembuatan, persetujuan, dan pengujian karena porsi waktu yang kurang.

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran sebagai berikut:

A. Tahap Analysis

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. Pada tahap investigasi, dilakukan konsentrasi lapangan pada proses untuk mendapatkan data tentang:

- 1) Permintaan program pendidikan dengan kondisi yang terjadi di sekolah,
- 2) Peserta didik yang terlibat
- 3) Aset pembelajaran diperlukan
- 4) Gadget pendukung dan kerangka kerja penyampaian data yang memungkinkan,
- 5) Rencana media pembelajaran.

B. Tahap Design

Tahap perencanaan dilakukan dengan item media yang akan dibuat dengan Menentukan detail item media serta Merakit bahan aplikasi dasar sebagai rencana gambar dasar, gambar bahan, teks bahan dan rekaman bahan

C. Tahap Development

Yaitu interaksi yang menghasilkan item-item dari konsekuensi rencana yang telah dikonsep melalui pembentukan media pembelajaran dalam tampilan berbasis android dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator*. Adapun cara menyusun materi media pembelajaran berbasis dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator*, yang ditunjukkan dengan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan desain antar muka

- 2) Konfigurasi titik sambung ini sebagai presentasi yang sangat bekerja sama dengan siswa dan pendidik dalam memanfaatkan materi tayangan berbasis Android dalam pembelajaran.
- 3) Pengembangan sajian materi
- 4) Penyelenggaraan pengenalan materi pada media pembelajaran berbasis android adalah topik yang disusun dengan penyajian pesan, gambar dan rekaman.
- 5) Pengemasan produk

Setelah menyelesaikan cara paling umum pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android, aplikasi tersebut akan disimpan di media penyimpanan PC yang dapat dibagikan melalui *WhatsApp* atau hiburan virtual lainnya atau melalui koneksi Google Drive yang dipelajari siswa. dapat men-download nanti dan memperkenalkan pada ponsel. Setelah mengirimkan item aplikasi pembelajaran berbasis Android, kemudian disetujui oleh ahli media. Spesialis materi dan pendidik untuk memutuskan pencapaian aplikasi. Sehingga barang yang telah dikirimkan dapat dipandang layak dan dapat dicoba pada siswa. Setelah disetujui dan ada pembaruan, penyempurnaan harus dilakukan. Maka media pembelajaran IPA berbasis android layak untuk digunakan.

Untuk mendapatkan data tentang model legitimasi media yang disampaikan, diperlukan adanya instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen tersebut sebagai berikut:

1. Observasi

Nasution (Sugiyono, 2019:223) “menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat berkerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”. Observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur tingkah laku ataupun proses yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat diamati. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitarnya. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk memberikan ulasannya. Menurut Bungin (Nurindah, 2015:37) “metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis kemudian diisi oleh responden”. Pada tahap penelitian ini angket digunakan sebagai Reaksi pendidik dan siswa terhadap pengalaman pendidikan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk menentukan kewajaran media yang dibuat. Selain itu, survei juga digunakan untuk melihat reaksi siswa terhadap kesederhanaan berkonsentrasi pada materi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan pendahuluan item yang telah dibuat. Dokumentasi juga digunakan untuk melaporkan latihan yang terjadi dalam siklus ujian. Informasi yang telah dikumpulkan menggunakan instrumen ini kemudian dipecah secara subjektif untuk menentukan sifat media yang disampaikan.

1. Validitas

Informasi dari hasil persetujuan ahli untuk setiap desain media pembelajaran dipecah dengan memikirkan penilaian, sumber data, komentar, dan ide dari validator. Hasil dari ujian tersebut digunakan sebagai pedoman untuk mempertimbangkan kembali penataan media pembelajaran sesuai dengan fokus evaluasi yang masih kurang dinilai sebelum diarahkan ke babak penyisihan.

Tabel 1 Kriteria Validitas

Skor	Kategori
$4,3 \leq M \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,4 \leq M < 4,2$	Valid

$$2,6 \leq M < 3,4$$

$$1,8 \leq M < 2,6$$

$$1,0 \leq M < 1,8$$

Cukup Valid

Kurang Valid

Tidak Valid

Sumber: Azwar (Hasriani 2020)

Keterangan:

M = Nilai Rata-rata Skor

2. Kemenarikan

Selain mempertimbangkan aspek validitas, dan kategori kemenarikan dinyatakan melalui butir-butir instrument yang diberikan subyek ujicoba. Untuk menyatakan status kemenarikan dari model pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* memanfaatkan android, dikategorikan dengan pembagian yang diadaptasi oleh Sugiyono (Hasriani:2020).

Tabel 2 Konversi Skala Likert

Penilaian Skor	
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono, (Hasriani 2020)

Data yang diperoleh terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Guna kepetingan analisis maka setiap item pertanyaan diberikan nilai dengan rentang 20 sampai 100, sebagai berikut:

Tabel 3 Interpretasi Interval

Interval Nilai	Kategori
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
10-20	Tidak Menarik

Sumber : Sugiyono, (Nurindah, 2015)

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Peneliti akan menguraikan lebih jauh mengenai: (1) Proses pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator*, (2) Tingkat kevalidan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. dan (3) Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Hasil studi pendahuluan merujuk pada identifikasi masalah yang menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran. Penyajian data analisis mencakup instrument validasi ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru, sekaligus kriteria pengskoran.

Adapun analisis kevalidan media pembelajara *Smart Apps Creator*, dapat dilihat data hasil angket para ahli/validator berikut ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor Responden	
			R 1	R2
1	Kemudahan Media	a) Kemudahan menggunakan media <i>Smart Apps Creator</i>	4	4
		b) Kemudahan penyampaian materi kepada siswa	4	4
		c) Menu yang terdapat pada media <i>Smart Apps Creator</i> dapat digunakan secara mudah dan efektif	5	4
		d) Menampilkan fitur <i>Smart Apps Creator</i> yang jelas	5	4
2	Desain / Tampilan	a) Ukuran dan bentuk huruf terbaca dengan jelas	4	3
		b) Kemenarikan tampilan background dan isi materi media pembelajaran	4	3
3	Kesesuaian Mata Pelajaran	a) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
		b) Penyajian materi pada pembelajaran IPA jelas dan mudah dipahami	4	4
Jumlah Keseluruhan			34	30
$\frac{R1+R2}{2}$			4.25+3.75= 4	
Kategori			Valid	

Sumber : Olah data, 2022

Adapun penilaian oleh validator I dan II yang telah di analisis, maka diperoleh hasil validasi ahli media dengan tingkat kevalidan dan kemenarikan. Hasil validasi media validator I mendapatkan skor 34 dan validator II mendapatkan skor 30. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dikembangkan “**Valid**”.

a. Validasi ahli materi

Penilaian materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA Siswa UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto. Penilaian ini dilakukan dalam tiga aspek dengan 7 poin. Guru yang melakukan penilaian ahli materi yaitu: Ibu Suharni, S.Pd dan Bapak Ahmad Tika, S.Pd.

Tabel 5 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor Responden	
			R 1	R2
1	Format	a. Kelengkapan materi dengan kompetensi dasar	3	5
		b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4
2	Materi	a. Kedalaman materi yang disajikan	3	5
		b. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	4
		c. Kesesuaian isi penjelasan tambahan	4	4
		d. Kesesuaian penyajian urutan materi	4	4
3	Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan	4	4

Jumlah Keseluruhan	26	30
$\frac{R1+R2}{2}$	3.71+4.28=3,9	
Kategori	VALID	

Sumber : Olah data, 2022

Adapun penilaian oleh validator I dan II yang telah di analisis, maka diperoleh hasil validasi ahli media dengan tingkat kevalidan dan kemenarikan yang didapatkan yaitu valid dan sangat valid. Hasil validasi materi validator I mendapatkan skro 26 dan validator II mendapatkan skor 30. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dikembangkan “**Valid**”.

c. Validasi respon guru

Adapun angket respon guru hasil yang di peroleh dari keterlaksanaan respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Respon Guru

No	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Penggunaan media <i>Smart Apps Creator</i> IPA membantu peserta didik dalam belajar	4
2	Penggunaan media pembelajaran <i>Smart Apps Craetor</i> menyulitkan peserta didik dalam belajar	4
3	Uraian materi, gambar dan video pembelajaran yang terdapat pada media <i>Smart Apps Creator</i> pada materi IPA jelas dan mudah untuk diajarkan	4
4	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> mudah digunakan dalam pembelajaran IPA	4
5	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> sangat efektif digunakan dimanapun dan	4
6	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> tidak membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran	5
7	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> pada materi IPA mencakup informasi yang jelas dan akurat	4
8	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> rumit digunakan dalam pembelajaran	4
9	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> dapat juga diterapkan pada materi lain dan mata pelajaran lain	4
10	Media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri	4
11	Siswa semangat belajar saat diajar dengan menggunakan media pembelajaran	5
Jumlah		42
Rata-rata		4,2
Kategori		Baik

Sumber : Olah data, 2022

Hasil angket respon guru skal besar mendapatkan respon guru 42, maka diperoleh hasil validasi respon guru tingkat kevalidan dan kemenarikan yang didapatkan yaitu kategori **Baik**.

d. Tanggapan peserta didik

Uji coba dilakukan dengan skala kecil yang melibatkan guru dan siswa sebagai responden. Selanjutnya dilakukan pengujian pada 10 orang peserta didik dengan uji coba kelompok kecil dan 27 orang peserta didik untuk uji coba kelompok besar. Adapun cara membagikan angket yaitu secara langsung kepada peserta didik di kelas IV. Angket tersebut memuat beberapa indikator pernyataan. Hasil uji responden dapat dilihat sebagai berikut:

1) Analisis kemenarikan atau uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah dilakukannya validasi ahli media dan materi. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang peserta didik di kelas IX UPT SMP Negeri Kelara Kabupaten Jeneponto.

Tabel 7 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Jumlah responden	Total skor	Rata-rata	Kategori
1	Bagaimana pendapatmu mengenai media <i>Smart Apps Cretor</i> dalam variasi penggunaan huruf ukuran, bentuk, jenis dan warna?	10	44	4.4	Baik
2	Apakah desain tata letak teks dan gambar media <i>Smart Apps Cretor</i> membuat kamu memahami materi?	10	35	3.5	Cukup Baik
3	Apakah penggunaan variasi warna membuat media <i>Smart Apps Cretor</i> menarik dipelajari?	10	38	3.8	Cukup Baik
4	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat media <i>Smart Apps Cretor</i> mudah dipelajari?	10	37	3.7	Cukup Baik
5	Apakah dengan penyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> membuat kamu memahami materi?	10	36	3.6	Cukup Baik
6	Apakah dalam penggunaan media <i>Smart Apps Cretor</i> harus membaca berulang kali untuk mengerti materi pelajaran ?	10	35	3.5	Cukup Baik
7	Apakah sistematika penyajian materi menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> jelas dipelajari?	10	39	3.9	Cukup Baik
8	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> menyenangkan?	10	47	4.7	Baik
9	Apakah kamu suka pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	10	46	4.6	Baik
10	Apakah kamu puas menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> saat belajar?	10	39	3.9	Cukup Baik
11	Apakah kamu dapat memahami materi dengan menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	10	36	3.6	Cukup Baik

12	Apakah kamu memerlukan media <i>Smart Apps Cretor</i> dalam proses pembelajaran	10	37	3.7	Cukup Baik
13	Apakah kamu membutuhkan media <i>Smart Apps Cretor</i> yang didalamnya ada gambar dan tulisan?		39	3.9	Cukup Baik
14	Dari contoh berikut, dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> apa yang kamu suka? 1) Tidak mesti menyalin materi 2) Lengkap pembahasannya 3) Mudah dipahami 4) Bisa dibaca kapan dan dimana saja karena telah tersimpan di hp 5) Memiliki penampilan yang menarik	10	34	3.4	Cukup Baik
15	Apakah alur penyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> mempermudah kamu memahami materi?	10	35	3.5	Cukup Baik
16	Apakah dengan adanya media <i>Smart Apps Cretor</i> anda sering membuka sekedar melihat materi pembelajaran?	10	38	3.8	Cukup Baik
17	Bagaimaa alur peyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	10	36	3.6	Cukup Baik
18	Apakah dalam penggunaan media <i>Smart Apps Cretor</i> sulit digunakan?	10	42	4.2	Baik
19	Apakah kamu suka menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	10	41	4.1	Baik
20	Apakah kamu selalu bersemangat belajar menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> dalam belajar?	10	41	4.1	Baik
Jumlah keseluruhan				775	
Rata-rata				38.75	
Kategori				Cukup Baik	

Sumber: Olah data, 2022

Hasil analisis kemenarikan dari tanggapan uji coba kelompok kecil peserta didik dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil dari 10 orang peserta didik dengan rata 38.75. Sehingga media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat diperoleh bahwa tingkat kategori “**Cukup Menarik.**”

2) Analisis kemenarikan dan uji coba lapangan (kelompok besar)

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba atau kemenarikan kelompok kecil. Setelah uji coba atau kemenarikan kelompok kecil maka dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto. Adapun hasil penilaia media pembelajaran *Smart Apps Creator* peserta didik dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Coba Kelompok Besar:

No	Pernyataan	Jumlah responden	Total skor	Rata-rata	Kategori
1	Bagaimana pendapatmu mengenai media <i>Smart Apps Cretor</i> dalam variasi penggunaan huruf ukuran, bentuk, jenis dan warna?	27	111	4.11	Baik
2	Apakah desain tata letak teks dan gambar media <i>Smart Apps Cretor</i> membuat kamu memahami materi?	27	102	3.77	Cukup
3	Apakah penggunaan variasi warna membuat media <i>Smart Apps Cretor</i> menarik dipelajari?	27	104	3.85	Cukup
4	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat media <i>Smart Apps Cretor</i> mudah dipelajari?	27	107	3.96	Baik
5	Apakah dengan penyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> membuat kamu memahami materi?	27	102	3.77	Baik
6	Apakah dalam penggunaan media <i>Smart Apps Cretor</i> harus membaca berulang kali untuk mengerti materi pelajaran ?	27	98	3.62	Baik
7	Apakah sistematika penyajian materi menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> jelas dipelajari?	27	113	4.18	Sangat Baik
8	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> menyenangkan?	27	120	4.44	Baik
9	Apakah kamu suka pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	27	115	4.25	Baik
10	Apakah kamu puas menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> saat belajar?	27	108	4	Baik
11	Apakah kamu dapat memahami materi dengan menggunakan media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	27	97	3.59	Cukup
12	Apakah kamu memerlukan media <i>Smart Apps Cretor</i> dalam proses pembelajaran?	27	107	3.96	Cukup
13	Apakah kamu membutuhkan media <i>Smart Apps Cretor</i> yang didalamnya ada gambar dan tulisan?	27	107	3.96	Cukup
	Dari contoh berikut, dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> apa yang kamu suka?				
14	1) Tidak mesti menyalin materi 2) Lengkap pembahasannya 3) Mudah dipahami 4) Bisa dibaca kapan dan dimana saja karena telah tersimpan di hp 5) Memiliki penampilan yang menarik	27	105	3.88	Cukup
15	Apakah alur penyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> mempermudah kamu memahami materi?	27	94	3.48	Cukup
16	Apakah dengan adanya media <i>Smart Apps Cretor</i> anda sering membuka sekedar melihat materi pembelajaran?	27	105	3.88	Cukup
17	Bagaimaa alur peyajian materi dalam media <i>Smart Apps Cretor</i> ?	27	102	3.77	Cukup
18	Apakah dalam penggunaan media <i>Smart Apps Cretor</i> sulit digunakan?	27	115	4.25	Baik

19	Apakah kamu suka menggunakan media <i>Smart Apps Creator</i> ?	27	107	3.69	Cukup
20	Apakah kamu selalu bersemangat belajar menggunakan media <i>Smart Apps Creator</i> dalam belajar?	27	113	4.18	Baik
Jumlah keseluruhan				2132	
Rata-rata				106.6	
Kategori				Sangat Menarik	

Sumber : Olah data, 2022

Hasil analisis kemenarikan peserta didik dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar 27 orang dengan rata-rata 106.6. Sehingga media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat disimpulkan bahwa tingkat kategori **“Sangat Menarik”**.

B. Pembahasan

1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Pengembangan media ini menghasilkan bahan ajar media pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan materi Sistem Reproduksi Manusia. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisa (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis yaitu tahap analisis kebutuhan guru pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator*, analisis kebutuhan peserta didik pengembangan media *Smart Apps Creator*, dan analisis media bahan ajar pembelajaran *Smart Apps Creator*. Tahap analisis ini dilakukan sebagai tahap awal dalam penelitian pengembangan sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru. Berdasarkan informasi yang didapatkan maka peneliti mendapatkan informasi bahwa penerapan media pembelajaran beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar diantaranya kurangnya konsentrasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih kurang fokus dalam pembelajaran. Selain itu dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang hanya berfokus pada materi dalam buku tanpa adanya media lain. Permasalahan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

Untuk mengukur kevalidan media pembelajara dalam proses penelitian dengan menggunakan instrument validator ahli media dan ahli materi. Dimana instrument ini dilakukan oleh 2 (dua) orang ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini dalam mengukur kevalidan materi yang akan digunakan dalam proses penelitian maka peneliti mengambil penilaian dari Ibu Suharni, S.Pd, dan Bapak Ahmad Tika, S.Pd, selaku ahli materi. Validasi ahli materi digunakan agar dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-5 dengan aspek format, materi, dan bahasa. Dimana lembar validasi dalam keseluruhannya terdiri dari 7 pernyataan.

Untuk mengukur kevalidan ahli media yang akan digunakan dalam proses penelitian maka peneliti mengambil penilaian dari Ibu Nurindah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sebuah media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran apakah sudah layak atau belum. Ahli media menilai dengan menggunakan lembar validasi yang disusun oleh peneliti dengan skor 1-5 dengan aspek kemudahan media,

desain/tampilan layar, dan kesesuaian materi. Dimana lembar validasi dalam keseluruhannya terdiri dari 8 pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian dari 2 validator ahli media dan 2 ahli materi, di peroleh hasil dengan kategori “Valid” bahwa instrument penelitian media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi dari sumber secara terencana sehingga tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan dapat termotivasi dalam proses pembelajaran, dan dapat lebih aktif dalam belajar.

3) Kemenarikan Media Pembelajaran Smart Apps Creator

Untuk menilai kemenarikan sebuah media pembelajaran maka peneliti memperhatikan setiap kriteria yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Adapun kriteria yang diperhatikan peneliti yaitu (1) dinilai dari kemudahan menggunakan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dirancang sesederhana mungkin, (2) menganalisis media pembelajaran untuk menilai isi dari media pembelajaran, apakah media pembelajaran *Smart Apps Creator* telah memenuhi kebutuhan belajar peserta didik atau belum. (3) memerhatikan dalam penyusunan dan penulisan materi, agar menghasilkan tampilan media yang menarik untuk minat belajar peserta didik. (4) fungsi secara keseluruhan, media yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan peserta didik. Sehingga setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* maka peserta didik merasa belajar sesuatu.

Respon yang di peroleh dari siswa melalui soal yang dibagikan secara *offline* di Kelas IX dengan peserta didik yang berjumlah 27 orang dengan pertanyaan 20 poin. Di mana lembar soal di bagikan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajara *Smart Apps Creator* di Kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jenepoto di dapatkan dengan nilai rata-rata 106,6 yang dikategorikan “Sangat Menarik”.

Sedangkan respon yang di peroleh dari guru yang dibagikan secara langsung dengan pernyataan yang mencakup 11 poin. Hasil yang diperoleh dari respon guru dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,2 dengan kategori “Baik”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dimaa dalam peneltian ini menunjukkan pengaruh positif antara pengguna media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* sangat sederhana, mudah di akses dimanapun dan kapanpu, menyajikan gambar, animasi, video, dan praktis. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada penelitian ini dapat menarik minat siswa dalam belajar.

IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) *Proses pengembangan media Smart Apps Creator pembelajaran Smart Apps Creator pada mata pelajaran IPA kelas IX UPT SMP Negeri 2 Kelara Kabupaten Jeneponto menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analisi (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) yang hanya tiga yang digunakan dari lima model pengembangan tersebut yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development). Dalam proses pengembangan dilakukan dengan menggabungkan semua aspek dalam pembuatan media Smart Apps Creator setelah melakuka penggabungan maka dilakukan uji validator untuk dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran. Setelah memperoleh hasil dari validator maka dilakukan uji coba kepada peserta didik.*

- 2) Penulis mengambil kesimpulan dari hasil analisis dengan menggunakan data penelitian yang diperoleh dari hasil uji coba respon peserta didik menggunakan beberapa soal pernyataan. Adapun hasil yang diperoleh dari tanggapan peserta didik yaitu memperoleh skor rata-rata 106.0 dengan pengkategorian dinyatakan **Sangat Menarik** sesuai dengan hasil responden peserta didik.
- 3) Tingkat kevalidan media pembelajaran Smart Apps Creator dari hasil validator ahli media, ahli materi, dan respon guru memperoleh dengan pengkategorian yaitu kategori **Valid**.

Ketiga dari simpulan diatas saling berkaitan satu sama lain karena dalam proses pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dilakukan dengan memadukan semua aspek dalam pembuatan media. Setelah dilakukan pemaduan maka dilakukan uji kevalidan. Sesudah mendapatkan hasil dari uji kevalidan maka dapat dilakukan uji coba responden. Dimana dari hasil yang didapatkan dari uji kevalidan dan uji responden di peroleh media pembelajaran yang sangat menarik dan valid. Sehingga media pembelajaran *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

- 1) *Bagi pendidik*, hendaknya menggunakan berbagai macam media dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami isi materi pembelajaran dengan baik.
- 2) *Bagi peserta didik*, media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif untuk digunakan.
- 3) *Bagi peneliti*, selanjutnya diharapkan menambah variasi yang lebih baik pada media pembelajaran yang dikembangkan.

REFERENSI

- Asyikur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Negeri 2 Lamongan*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada: 4.
- Cecep Kustandi dan Daddy, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group.
- Hasbullah. (2012). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada: 5.
- Hasriani. (2020). *Pengembangan media pembelajaran flikbook pada mata pelajaran IPA kelas IV SD INPRES Tello Baru Makassar*.
- Hasian, P. R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan smart apps creator pada subtema jenis jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar*. Universitas Jambi, 2.
- Khasanah. (2020). *Pengembangan media pembelajaran e-learning smart apps creator (SAC) bagi karyawan penjual pada TV berbayar*. Jurnal Akademika.
- Karwono dan Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada: 13.
- Mulyana, a. (2020). *Penelitian pengembangan (research and development) pengertian, tujuan dan langkah-langkah R&D*. (Online) (ainamulyana.blogspot.com, 1. diakses 20 febuari 2022)
- Neicy, T. (2020). *Kelebihan dan kekurangan smart apps creator*. (Online). (<https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html?m=1> diakses 2 Februari 2022).
- Nurindah. (2015). *Pengembangan media pembelajaafan Word Scuaire berbasis komputer pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Madrasah Tsaniwiyah Pondok Pesantren Babul Khaer Kalumeme Bulukumba*. Tesis.

- Nurindah dan kasman. (2021). *Implementasi Media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia*. Akademika, 3.
- Nurrasyid, M. (2019). *Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android pada materi bentuk molekul untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Bandar Lampung*. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung.
- Pratiwi. M. T. I dan Meilani. I. R, (2018). *Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Vol. 3 No. 2, 176.
- Pratiwi, N. I. (2017). *Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi*. Ilmiah Diamika Sosisal, 212.
- Riyadi, H. (2020). *Pengertian android beserta sejarah, kelebihan dan kekurangannya*. nesamedia.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi penelitiann kuantitati kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta Pranamedia Group.