

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR (SAC) DALAM MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Elliana Surya Nengsih¹, Muhammad Firdaus², Rahman Haryadi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI
Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak
Email : *ellianasuryanengsih00@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D dengan model yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluating). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli (validator) yaitu validator materi dan validator media. Serta subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Cara pemilihan sampel menggunakan Sampling Purposive. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran awal dari proses pembelajaran, gambaran dari produk awal, mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta melihat produk akhir setelah direvisi. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis android berbantuan Smart Apps Creator (SAC) mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 86,66% dan kevalidan media mencapai 86,98%. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis android berbantuan Smart Apps Creator (SAC) mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 95,2% dan angket respon siswa mencapai 92,7%. Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis android berbantuan Smart Apps Creator (SAC) mencapai kriteria efektif melalui hasil test yang mencapai 62,5%.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator, Aritmatika Sosial, R&D*

Abstract

This research is a type of development research or R&D with the model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluating). The subjects in this study consist of experts (validators) namely material validators and media validators. And the subject of this research trial is VII grade students of SMP Negeri 1 Sungai Kakap. The method of selecting samples using purposive sampling. This study aims to see the initial description of the learning process, an overview of the initial product, determine the validity, practicality, and effectiveness and see the final product after revision. The level of validity of the learning media based on android-assisted Smart Apps Creator (SAC) reached very valid criteria with material validity reaching 86.66% and media validity reaching 86.98%. The practicality level of android-based learning media assisted by Smart Apps Creator (SAC) reached very practical criteria through response questionnaires teachers who achieved 95.2% and the response questionnaire was students reached 92.7%.

*The level of effectiveness of android-based learning media assisted by Smart Apps Creator (SAC) reaches the effective criteria through test results which reach 62.5%.
Keywords: Smart Apps Creator, Social Arithmetic, R&D.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena melalui pendidikan manusia memperoleh pengetahuan keterampilan dan nilai. Dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat membawa suatu bangsa kearah yang lebih baik. Untuk meningkatkan generasi muda yang berkualitas dan dapat bersaing pada abad 21 diperlukan pendidikan yang lebih baik. Salah satu bunyi Permendikbud yaitu “Pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran” (Permendikbud 2016, No 22). Dengan adanya pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan, karena teknologi merupakan faktor pendukung dalam pembelajaran abad 21. Di zaman ini telah terjadi pergeseran paradigma pendidikan, yang mana alat tulis yang sebelumnya digunakan sebagai alat untuk menulis telah bergeser kearah digital. Oleh karena itu peserta didik dituntut untuk siap dalam menghadapi generasi milenial yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait dengan pemanfaatan teknologi. Dengan adanya teknologi semua pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah, salah satunya dibidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK), matematika juga merupakan produk budaya. Oleh karenanya matematika harus dipelajari karena kebermanfaatannya dalam kehidupan. Matematika juga harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Rancangan kurikulum matematika harus dapat menyiapkan siswa-siswa tidak hanya untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, namun juga dipersiapkan untuk kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Sungai Kakap, bahwa guru hanya menggunakan media powerpoint dan buku paket dalam mata pelajaran matematika. Suasana belajar yang dihadapi guru dimana siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, karena media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran matematika tergantung pada materi yang diajarkan, jika materi mudah dipahami siswa akan lebih semangat belajar, sedangkan materi yang sulit dipahami membuat siswa kebingungan dalam mengerjakan soal. Salah satu materi yang sulit dipahami siswa dalam proses pembelajaran adalah materi aritmatika sosial, siswa sangat membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi ini, dikarenakan faktor

penyebabnya ialah metode dan media yang digunakan guru. Hal ini sangat dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan melatih kemampuan berpikir siswa.

Pada dasarnya guru telah menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Akan tetapi, hal tersebut belum dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, alternatif solusi yang peneliti berikan antara lain mengembangkan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, informatif, dan interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC). Pertimbangan tersebut dikarenakan *Smart Apps Creator* (SAC) mudah digunakan, file dapat diperbaiki jika ada kesalahan, serta aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan paket data (Jannah, 2019).

Salah satu pemanfaatan teknologi yang telah berkembang dengan sangat pesat yaitu teknologi *smartphone*. *Smartphone* memiliki sistem operasi dan salah satunya yang diminati saat ini adalah android. Android merupakan sistem operasi yang berbasis open source. Sistem operasi android dengan berbagai macam pengembangan aplikasinya mampu menghasilkan media pembelajaran yang representative. Dengan teknologi berbasis android pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa membuat unsur-unsur audio atau visual bahkan animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memberikan hasil yang maksimal.

Smartphone dengan sistem operasi android saat ini hampir dimiliki semua oleh siswa, pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Aziz (dalam Handayani, 2020: 14) menyatakan bahwa UNICEF di Indonesia pada tahun 2013 kepemilikan *smartphone* di Indonesia terus mengalami kenaikan. Hal ini menjadikan dasar pemikiran peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, pemanfaatan android sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan menggunakan media komputer yaitu lebih mudah digunakan dan portable (Kim, et al., 2013). Pembuatan media pembelajaran berbasis android pada umumnya memerlukan keahlian khusus yaitu pemahaman tentang bahasa pemrograman. Namun, pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan cara yang lebih sederhana. Pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC).

Penelitian terkait mengenai penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dilihat pada penelitian Robianto & Marsono (2019) yang berkesimpulan media pembelajaran berbasis android layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran mandiri. Penelitian lainnya dilakukan oleh Jannah (2019) yang

berkesimpulan penggunaan media pembelajaran mobile learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Materi Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap”. Maka penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran awal dari proses pembelajaran, gambaran dari produk awal, mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta melihat produk akhir setelah direvisi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau biasa disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 407). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2019: 409) terdapat 5 tahapan langkah yang dilaksanakan diantaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli (validator) yaitu validator materi dan validator media. Serta subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Cara pemilihan sampel menggunakan Purposive Sampling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan instruksional. Berikut penjabaran dari masing-masing tahap analisis.

1. Hasil analisis kebutuhan

Selama proses pembelajaran guru menggunakan powerpoint dan buku paket yang telah diberikan kepada peserta didik. Namun hal ini mendapatkan respon yang kurang maksimal dari peserta didik. Melihat hal yang demikian, guru bersama pengembang melakukan inovasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar yaitu dalam bentuk media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian materi, meningkatkan hasil belajar dan menarik motivasi belajar peserta didik.

2. Analisis karakter peserta didik

Peneliti melakukan analisis peserta didik melalui wawancara dengan guru. Hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik pada kelas VII H rata-rata memiliki gaya belajar Visual. Artinya dalam hal belajar peserta didik lebih tertarik apabila media yang dikembangkan dapat dilihat. Produk yang dikemas dengan memanfaatkan gambar, teks, warna-warna yang menarik, dapat digunakan secara offline diharapkan mampu untuk memberikan dampak pada peserta didik.

3. Analisis materi dan tujuan

Peneliti juga melakukan analisis terhadap kompetensi inti, kompetensi dasar, materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut dan atas pertimbangan serta persetujuan dari guru matematika maka ditetapkan bahwa materi yang akan dikembangkan adalah materi aritmatika sosial. Pembuatan produk media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial, dibuat untuk memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan hasil belajar dan mempermudah pemahaman materi.

B. *Design* (merancang)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan terhadap media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan membuat story board dan juga validasi instrumen penelitian seperti angket validasi ahli, soal test dan juga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan dikelas. Peneliti dalam melakukan perancangan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dan instrumen penelitian dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan juga guru mata pelajaran untuk berkonsultasi terkait media dan materi. Gambaran umum terkait produk yang akan dikembangkan dituangkan dalam bentuk story board sederhana.

C. *Development* (mengembangkan)

Tahap ketiga adalah pengembangan produk. yang bertujuan untuk menilai atau memvalidasi kelayakan produk. Story board yang telah dibuat pada tahap pendesainan ini dijadikan acuan untuk pengembangan produk pada media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).

Langkah-langkah pembuatan produk media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebagai berikut: 1) Mengembangkan desain Interface (antar muka); 2) Pengembangan sajian materi, 3) Pengemasan produk. Setelah terselesaikannya proses pembuatan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam pembelajaran interaktif ini, aplikasi akan di simpan dalam

media penyimpanan computer dengan ukuran file 10Mb yang bisa dibagikan lewat media sosial WhatsApp maupun lainnya atau lewat link google drive yang nantinya bisa didownload siswa dan dapat di install di PC maupun smartphone yang menggunakan OS *android* minimal versi 4.0.

Produk yang dihasilkan yang berupa media pembelajaran berbasis *android* lalu di validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru untuk mengetahui kelayakan aplikasi. Dari hasil validasi tersebut lalu di revisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media, ahli materi dan guru. Sehingga produk yang sudah di hasilkan dapat di anggap layak dan bisa diuji coba kepada siswa, Instrumen yang di gunakan sebagai alat pengumpulan data adalah kuesioner angket dan wawancara untuk memperoleh data kualitatif. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media bahan ajar yang dikembangkan dan menilai produk valid atau tidak.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Produk media pembelajaran berbasis *android* ini diproduksi dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dengan pengaturan hanya dapat dimanfaatkan pada *smartphone android*. Produk ini dibuat dengan tampilan horizontal yang memiliki *width* (lebar) 1920 dan *heigh* (tinggi) 1080. Komposisi terdiri dari 16 *page* dengan dibagi menjadi 5 bagian yang meliputi *star page*, judul, menu, kompetensi dasar dan tujuan, materi, *quiz* dan profil pengembang. Pemilihan tampilan latar belakang dalam produk media interaktif ini menggunakan warna-warna yang terang untuk menarik minat peserta didik.

Produk yang telah dikembangkan divalidasikan kepada ahli. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan melakukan pengisian angket media dan angket materi. Tujuan dari adanya validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Angket penilaian yang diberikan kepada para ahli dalam bentuk *skala likert* dengan rentang 5, 4, 3, 2 dan 1. 5 memiliki arti sangat setuju atau sangat baik, 4 memiliki arti setuju atau baik, 3 memiliki arti cukup setuju atau cukup baik, 2 memiliki arti kurang setuju atau kurang baik dan 1 memiliki arti sangat tidak setuju atau sangat kurang baik.

Produk yang telah berhasil untuk diproduksi langkah selanjutnya dengan memvalidasikan produk kepada ahli yaitu ahli media dan materi. Tujuan dari

validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diberikan pada saat uji coba produk. Hasil penilaian dari para ahli selanjutnya dilakukan interpretasi dan saran-saran dari para ahli dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan. Berikut adalah hasil penilaian media pembelajaran berbasis *andorid* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC).

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli

No. Ahli	Nama Ahli	Bidang Ahli	Persentase Total Skor	Kriteria
Ahli 1	Validator I	Materi	80%	Sangat Valid
		Media	80%	
Ahli 2	Validator II	Materi	93,84%	Sangat Valid
		Media	95,23%	
Ahli 3	Validator III	Materi	86,15%	Sangat Valid
		Media	85,71%	

Dengan demikian diperoleh hasil kevalidan dengan skor rata-rata 86,80% dalam kriteria sangat valid. Selain itu rpp, soal *test*, angket respon guru, dan angket respon siswa tergolong sangat valid dan dapat di uji cobakan. Selain itu peneliti juga melakukan perbaikan pada beberapa bagian sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) baru yang telah direvisi.

D. Implementation (mengimplementasikan)

Tahap keempat adalah implementasi produk yang telah dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC). Tahap ini peneliti memberikan produk untuk uji coba lapangan. Data hasil uji coba yang sudah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan soal test. Uji lapangan diberikan pada kelas VII H di SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan jumlah 24 peserta didik dengan memberikan soal test dan angket kepada siswa dan guru. Hasil angket yang telah diperoleh selanjutnya dijadikan acuan untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan hasil test yang telah diperoleh selanjutnya dijadikan acuan untuk mengetahui keefektifan produk.

Berikut hasil Uji lapangan diberikan pada kelas VII H di SMP Negeri 1 Sungai Kakap:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Hasil	Persentase	Kriteria
1	<i>Test</i> siswa	62,5%	Efektif
2	Angket Respon Siswa	95,2%	Sangat Praktis
3	Angket Respon Guru	92,7%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada Tabel 2 dapat diketahui bahwa; 1) Hasil *android* test siswa kelas VII H terdapat 15 siswa dari 24 siswa mendapat nilai di atas KKM yaitu 70 yang ditetapkan sekolah dan sisanya dibawah KKM. Dari hasil perhitungan diperoleh persentase keefektifan media buku saku digital sebesar 62,5% dengan kriteria efektif. 2) Hasil pengisian angket penilaian guru, tidak terdapat komentar pada angket yang udah diisi kemudian data penilaian dihitung dengan rumus persentase indeks untuk memperoleh tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan rumus persentase indeks dan diperoleh sebesar 95,2% sehingga masuk pada kriteria sangat praktis. 3) Hasil pengisian angket respon siswa beserta komentar/saran dianalisis dan diperoleh media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) tergolong baik setelah itu dihitung tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan rumus persentase indeks. Dari hasil analisis data respon siswa diperoleh tingkat kepraktisannya sebesar 92,7% dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan prosedur yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Maka telah dihasilkan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap yang telah sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

E. *Evaluate* (mengevaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengevaluasi hal-hal terkait media pembelajaran yang perlu dievaluasi. Media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) yang telah dikembangkan dan telah diuji cobakan selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang diperoleh.

Setelah melakukan uji coba media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dikemas menjadi produk akhir. Guru matematika ditempat uji coba tidak memberikan saran apa pun. Beliau hanya berpendapat bahwa coba media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) ini dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu siswa untuk memiliki kemampuan untuk memahami materi aritmatika sosial.

Proses pengembangan media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) pada penelitian ini mcnggunakan model pengembangan ADDIE. Pada model ini terdapat 5 tahap yang dilaksanakan diantaranya (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Model pengembangan ADDIE yang dilakukan bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Akker dan Nieveen (Rochmad, 2012: 68) yang menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan

model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*). Media berbasis android berbantuan Smart Apps Creator (SAC) harus melewati kevalidan terlebih dahulu agar dapat di uji cobakan melalui hasil validasi oleh validator, kemudian ditentukan kepraktisan dan keefektifannya berdasarkan hasil angket respon dan hasil test.

Kevalidan media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga validator. Media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dinyatakan valid dengan persentase indeks rata-rata kevalidan sebesar 86,80% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi berupa komentar dan saran terhadap media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) yang ingin dikembangkan beserta instrumen yang akan digunakan pada penelitian. Sebelum di uji cobakan media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) melalui tahap implementasi terlebih dahulu berdasarkan hasil validasi, komentar, dan saran dari validator.

Kepraktisan dan keefektifan diperoleh berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan menggunakan hasil angket respon siswa dan guru, serta hasil test. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang sudah disediakan alternatif jawabannya sehingga jawaban dari reponden sesuai dengan batasan jawaban yang disediakan. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba lapangan, diperoleh persentase indeks rata-rata kepraktisan sebesar 92,7% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan hasil persentase indeks kepraktisan dari angket respon guru adalah sebesar 95,2% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru, maka media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dikatakan sangat praktis bagi guru dan siswa. Untuk melihat Keefektifan dapat dilihat dari hasil test yang dikerjakan siswa. Hasil dari uji coba lapangan diperoleh persentase indeks keefektifan sebesar 62,5% dengan kriteria efektif.

Dari hasil uji coba media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) ini ada beberapa hal yang ditemukan yaitu; (1) media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk menjelaskan seluruh atau sebagian materi karena media media berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) mudah digunakan,. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (Labib dkk, 2017) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. (2) Media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) membuat siswa dapat pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini

sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Nurrita, 2018) bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain. (3) Penggunaan media dalam pembelajaran, siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Falahudin (2014: 104) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan sebuah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile learning* berbasis android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman. Serta bisa menghasilkan format HTML5 dan exe. *Smart Apps Creator* (SAC) dapat diajarkan untuk para pelajar SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA untuk meningkatkan kretatifitasnya dalam mengola konten dan membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ada pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan bahwa media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 86,66% dan kevalidan media mencapai 86,98%.
2. Tingkat kepraktisan bahwa media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mecapai 95,2% dan angket respon siswa mencapai 92,7%.
3. Tingkat keefektifan bahwa media pembelajaran berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII

SMP Negeri 1 Sungai Kakap mencapai kriteria efektif melalui hasil test yang mencapai 62,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25.
- Jannah, I.M. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Matriks untuk Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students Perceptions and Experiences of, 17(3), pp 52–73.
- Labib, A., Hudallah, N., & Purbawanto, S. (2017). Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal. *Edu Elekrika Journal*, 6(2), 15–21.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permendikbud. (2006). Undang-Undang Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Isi.
- Robianto, A., & Wahono, M. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, 2(2), 124-133.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.