

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC)

Erlando Doni Sirait¹, Dwi Dani Apriyani²

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No. 80, Kel. Gedong, Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur

¹erlandodoni19@gmail.com, ²dwidani12@gmail.com,

ABSTRAK

Teknologi yang berkembang pesat mengiring media pembelajaran digitalisasi. *Smart Apps Creator* yang mudah digunakan membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik. Siswa dengan mudah mengakses *Smart Apps Creator* sehingga siswa belajar mandiri dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan pengaruh media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Metode penelitian yang digunakan adalah *study literatur review* dengan memilih 8 jurnal penelitian. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* menggunakan model pengembangan ADDIE, serta media yang sudah memiliki nilai validitas baik jika digunakan kepada siswa akan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Belajar, *Smart Apps Creator*, *Study Literatur Review*

ABSTRACT

Rapid developing technology leads to digitized learning media. The easy-to-use Smart Apps Creator helps teachers create interesting learning media. Students can easily access Smart Apps Creator making it easier for students to learn independently anywhere and anytime. This research was conducted to find out how to develop and influence learning media using Smart Apps Creator. The research method used was a literature review study by selecting 8 research journals. The results of this research are the development of learning media using Smart Apps Creator using the ADDIE development model, as well as media that already have good validity values when used with students will help increase student interest and learning outcomes.

Key Word: Learning Media, *Smart Apps Creator*, *Study Literatur Review*

PENDAHULUAN

Penyampaian pesan akan berhasil ketika komunikasi antara pengirim dan penerima pesan terjalin dengan baik. Dalam proses komunikasi diperlukan alat dan media yang mendukung, sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penyampaian pesan (Sutejo & Yogi Ersan Fadrial, 2021). Begitu juga dalam proses belajar mengajar, komunikasi antara guru dan siswa harus terjalin dengan baik (Sutarsih, 2021). Komunikasi guru dengan siswa terbilang baik jika Guru menyampaikan bahan ajar kepada siswa dan siswa mampu menerima serta memahami sesuai dengan yang disampaikan (Karseno et al., 2021). Untuk memudahkan penyampaian materi perlu adanya media pembelajaran (Fina Fitriya, Firda, 2021). Di era digitalisasi saat ini, media belajar mengarah pada teknologi digital (Pramessti & Mashabi, 2023). Hampir setiap siswa sudah mahir menggunakan *gadget*, bahkan para siswa lebih tertarik dengan *gadget* dibandingkan buku pelajaran (Rustandi & Asyiril, 2020). Pemilihan model

pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital memberikan peluang luas kepada siswa untuk melakukan belajar mandiri (Yuberti et al., 2021). Media Pembelajaran digital dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh siswa (Armandi et al., 2022). Dengan begitu media pembelajaran dapat membantu memaksimalkan siswa menerima materi ajar (Handayuni & Zainil, 2023). Media belajar digital memanfaatkan teknologi internet dan perangkat ponsel serta laptop. Pendukung perangkat yang mudah digunakan ialah android. Android saat ini mudah digunakan berbagai kalangan dan menjadi salah satu wadah membuat media pembelajaran (Mahfud et al., 2020). Pembuatan aplikasi android dapat dilakukan dengan inovasi *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* memberikan fasilitas yang mudah dalam membuat aplikasi interaktif bagi para guru (Widiastika et al., 2020). *Smart Apps Creator* dapat menggabungkan teks, gambar, dan video sehingga menghasilkan suatu multimedia yang menarik sebagai media pembelajaran (Elviana & Julianto, 2022).

Tampilan yang sederhana dan mudah dipadukan menjadi ebook dan power point memudahkan akses yang akan diterima siswa (Amalia, 2023). Penelitian menggunakan *Smart Apps Creator* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, hasil yang didapatkan menyatakan bahwa pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan bantuan *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan dengan baik dan mudah serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar (Fauziyyah et al., 2023).

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah salah satunya dikembangkan dalam media pembelajaran mendorong peneliti untuk mencari dan mengulas penelitian sebelumnya yang terkait dengan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Penulis tertarik untuk mengidentifikasi inovasi yang berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur atas hasil penelitian yang sudah ada. Penulis mengumpulkan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Pencarian jurnal tersebut diakses melalui Google Cendikia dengan kata kunci *Smart Apps Creator*, media pembelajaran, android. Berkembangnya teknologi mengiringi penggunaan media belajar dalam dunia pendidikan, untuk memahami sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *smart app creator* dan sejauh apa pengaruhnya maka pertanyaan penelitian (*Research Question*) ialah:

RQ1: Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* ?

RQ2: Bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada siswa ?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan literatur yang sudah penulis kumpulkan, dilakukan pengkajian kualitas dari 8 jurnal yang dianalisis berdasarkan judul, tujuan, metode atau cara penelitian, seperti dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil ekstraksi data

No	Judul	Tujuan	Metode
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> untuk Mata Pelajaran Matematika pada Materi Pecahan kelas 4 SD (Hidayat & Mulyawati, 2022)	Memecahkan masalah kurangnya media interaktif materi pecahan yang digunakan di kelas	Metode <i>Research and Development</i> (RnD)
2.	Media Pembelajaran Matematika Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar (Arnandi et al., 2022)	Mengetahui kelayakan dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang interaktif serta untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	Metode <i>Research and Development</i> (RnD)
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> pada kelas VII (Fauziyyah et al., 2023)	Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> yang mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran	Metode <i>Research and Development</i> (RnD)
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Daring berbasis Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Rianti. et al., 2022)	Mengembangkan media pembelajaran <i>online</i> berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) dan mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran <i>online</i> terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa	Metode <i>Research and Development</i> (RnD)
5.	Penerapan Media <i>Smart Apps Creator</i> dalam Pembelajaran Berbasis Inkuiri untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Sholihah et al., 2023)	Mengetahui peningkatan hasil belajar dalam rana pengetahuan dan respon siswa menggunakan media SAC dalam pembelajaran berbasis inkuiri	Metode <i>One Group Pretest Posttest Design</i>

6.	Optimalisasi Penggunaan <i>Smart Apps Creator</i> dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA (Tasyakuri et al., 2022)	Mengetahui analisis pengoptimalan penggunaan <i>Smart Apps Creator</i> terhadap peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA	Metode Deskriptif kualitatif
7.	<i>Implementation of literacy and numeracy through media Smart Apps Creator (SAC) in elementary school student</i> (Imanning Tyas et al., 2022)	Menganalisis implementasi dan hasil analisis ketrampilan literasi dan numerasi melalui penggunaan <i>Smart Apps Creator</i>	Metode Deskriptif kualitatif
8.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas IX Teknik Audio Vidio di SMK Negeri 1 Ranah Ampek Hulu (Yunanda & Efrizon, 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan media berbasis Andorid	Metode <i>Research and Development</i> (RnD)

Pengumpulan informasi dari 8 literatur akan dianalisis lebih dalam untuk membahas sesuai dengan *Research Question*.

RQ1: Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* ?

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation*). Dimana terdapat 5 tahap utama yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan yang fokus terhadap kondisi lapangan serta analisis materi. Analisis kebutuhan dan materi dapat diperoleh dari hasil wawancara dan angket objek penelitian dalam hal ini siswa dan guru. Tahap dua adalah desain, dimana membuat *flowchart* atau bagan untuk menunjukkan langkah suatu program dan *storyboard* yang

merupakan visualisasi pengembangan media. Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan dimana peneliti mengubah desain yang telah dirancang menjadi sebuah aplikasi yang dapat diterapkan dalam hal ini adalah *Smart Apps Creator*. Dalam tahap pengembangan perlunya validasi dari ahli media dan ahli materi yang berfungsi sebagai penilai sebelum digunakan oleh siswa. Jika hasil validasi ahli media dan ahli materi mencapai nilai skor positif maka dapat lanjut pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kegunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* terhadap siswa. Dalam tahap ini peneliti dapat menggunakan angket yang diberikan kepada siswa untuk menilai keefektifan media ini.

Pada penelitian literatur 3 memperoleh hasil uji keefektifan sebesar 87% yang berarti media pembelajaran matematika berbasis *Smart Apps Creator* untuk kelas VII SMP yang dikembangkan adalah layak. Literatur 2 peneliti memuat materi pembelajaran, video pembelajaran dan latihan soal dalam aplikasi. Sehingga siswa memiliki minat belajar dan lebih tertarik untuk memahami materi ajar. Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dikemas lebih interaktif dengan menyisipkan suara, menambahkan animasi serta menggunakan warna yang lebih variasi. Pada literatur penelitian 8, peneliti mendesain tampilan yang meliputi halaman cover dengan judul dan desain yang menarik agar meningkatkan minat siswa. Pada halaman start menuju halaman menu utama menggunakan warna yang cerah. Halaman menu utama menampilkan pilihan menu petunjuk pengguna yang berisikan cara menggunakan aplikasi, kata pengantar, identitas media, silabus berisikan rencana pembelajaran, materi, referensi dan profil penulis. Terdapat juga halaman uraian materi, quiz dan menu praktek yang dilengkapi dengan beberapa lembar kerja. Sehingga siswa dapat mencoba latihan soal setelah memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilakukan dengan metode penelitian pengembangan seperti Metode *Research and Development* (RnD). Metode yang dilakukan dalam proses pembuatan media pembelajaran *Smart Apps Creator* menggunakan metode ADDIE sehingga media yang digunakan

memenuhi validitas yang tinggi dan mendapatkan respon yang baik.

RQ2: Bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada siswa ?

Proses pembelajaran menggunakan media belajar berbasis *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Pada literatur penelitian 1 hasil penilaian siswa dikategorikan sangat baik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, hal ini menandakan bahwa media pembelajaran interaktif bermanfaat dalam proses pembelajaran. Pada literatur 4, membuktikan bahwa adanya perbedaan hasil uji pada siswa yang sebelum dan sesudah menggunakan media belajar serta memiliki perbedaan terhadap hasil belajar kognitifnya. Dari hasil perhitungan angket didapatkan bahwa siswa yang telah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran daring memiliki rata-rata hasil uji lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Peneliti menggunakan instrumen hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dan angket dengan 13 butir pernyataan, hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *smart apps creator* berbasis inkuiri terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil pemberian angket tersebut memperoleh nilai N-Gain dengan kategori tinggi, maka dapat ditarik kesimpulan pada penelitian tersebut penggunaan media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran berbasis inkuiri mendapat respon yang baik dari siswa. Siswa yang menggunakan media *Smart Apps Creator* merasa terbantu dan mudah melakukan pembelajaran.

Hasil belajar rata-rata siswa yang menggunakan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media *Smart Apps Creator*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar sehingga berdampak baik pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan secara studi literatur ialah pengembangan media pembelajaran seiring teknologi yang berkembang pesat dapat dilakukan dengan cara yang mudah menggunakan *Smart Apps Creator*. Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilakukan dengan metode penelitian pengembangan dan model ADDIE. Terdapat 5 tahapan yang dilakukan untuk memberikan kelayakan pada Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Media pembelajaran yang telah valid dapat diterapkan dan berdampak positif pada minat serta hasil belajar siswa.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta jangan ragu untuk mengkolaborasi suara, animasi serta warna dan karakter sehingga media belajar bisa lebih hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37.
- Andi Rustandi, Asyiril, N. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Smk Teknologi Informasi Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 10(3), 297–300.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356.
<https://doi.org/10.31980/Plusminus.V2i3.2194>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Fauziyyah, I., Ika Purwaningsih, W., & Maryam, I. (2023). Pengembangan

- Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Kelas Vii. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 132–153. <https://doi.org/10.47668/Edusaintek.V10i1.673>
- Fina Fitriya, Firda, Siti Faizah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika*, 1(2), 104. <https://doi.org/10.51574/Kognitif.V1i2.108>
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 291–303.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.
- Imanning Tyas, A., Puji Rahmawati, F., Widyasari, C., & Pendidikan Dasar, M. (2022). Implementation Of Literacy And Numeracy Through Media Smart Apps Creator (Sac) In Elementary School Student. *International Journal Of Elementary Education*, 6(3), 575–584.
- Karseno, Sariyasa, & I.G. Astawan. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i1.621
- Mahfud, M., Maulana, I., & Dimo, D. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android (Smart App Creator) Pada Mata Pelajaran Sistem Administrasi Jaringan Di Smk Ulil Albab. *Periskop: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 96–107. <https://doi.org/10.58660/Periskop.V1i2.13>
- Pramesti, A. C., & Mashabi, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Mata Kuliah Bartending. *Jurnal Teknologi ...*, 13, 44–55.
- Rianti., R. R. P., Karyanto, P., & Wahyuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. 11(2), 103–110. <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V11i2.58704>
- Sholihah, L. L., Hidayati, S. N., & Surabaya, U. N. (2023). Penerapan Media Smart Apps Creator Dalam. *Jurna Ilmiah Pendidikan Ipa,Edupromixa*, 5(2), 116–122.
- Sutarsih, S. (2021). Pengembangan Aplikasi Sac Sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2014*, 338–342.
- Sutejo, & Yogi Ersan Fadrial. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Di Smk Negeri 2 Pinggir. *J-Coscis : Journal Of Computer Science Community Service*, 1(2), 45–52. <https://doi.org/10.31849/Jcoscis.V1i2.7215>
- Tasyakuri, A. N., Nuranisak, P. F., & Cahyani, V. P. (2022). Optimalisasi Penggunaan Smart Apps Creator (Sac) Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik Ipa. *Proceeding Of Integrative Science Education Seminar*, 2(2022), 59–67.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachrurroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i1.602>
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics And Science Education Journal (Psej)*, 1(2), 90–95.
- Yunanda, G., & Efrizon. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis

Android Pada Mata Pelajaran
Penerapan Rangkaian Elektronika
Kelas Xi Teknik Audio Video Di Smk
Negeri 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal
Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1157–
1166.