

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas X

Rhesty Said Sake<sup>1</sup>, Zila Razilu<sup>2</sup>, Hendra Nelva Saputra<sup>3</sup>

Program Studi Informasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari, Kota Kendari, Indonesia  
email: [rhestysaid07@gmail.com](mailto:rhestysaid07@gmail.com)

**Abstract:** Learning media is one of the things needed in the learning process in the classroom. With this development research that aims to determine the feasibility of Android-based learning media using the Smart Apps Creator 3 application for use in science and social studies subjects at SMK Negeri 1 Kendari. This study uses development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Learning media using Smart Apps Creator 3 were tested by three media expert lecturers from FKIP Muhammadiyah University of Kendari by obtaining an average score of 93.00% in the "very appropriate" category, two material expert teachers from SMK Negeri 1 Kendari by obtaining an average score -an average of 92.67% in the "very decent" category and 10 class X students of SMK Negeri 1 Kendari obtained an average score of 95.60% in the "very decent" category. From these results indicate that this learning media is appropriate for use in schools as one of the learning media

**Keywords:** Smart Apps Creator 3, Learning Media, IPAS

**Abstrak:** Media pembelajaran adalah salah satu hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya penelitian pengembangan ini yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* untuk digunakan pada mata pembelajaran IPAS di SMK Negeri 1 Kendari. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*). Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator 3* diuji oleh tiga dosen ahli media dari FKIP Universitas Muhammadiyah Kendari dengan memperoleh hasil rata-rata skor sebesar 93,00% dengan kategori "sangat layak", dua guru ahli materi dari SMK Negeri 1 Kendari dengan memperoleh rata-rata skor sebesar 92,67% dengan kategori "sangat layak" dan 10 orang peserta didik kelas X dari SMK Negeri 1 Kendari memperoleh hasil rata-rata skor sebesar 95,60% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan di sekolah sebagai salah satu media pembelajaran

**Kata kunci:** Smart Apps Creator 3, Media Pembelajaran, IPAS

### Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan menjadi lebih jelas (Dwijayani, 2019). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi siswa untuk

belajar, sehingga dengan demikian akan mempengaruhi psikologis siswa untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar. Media yang digunakan sebaiknya merupakan media interaktif, maksud dari media interaktif yaitu media yang dapat menimbulkan komunikasi dua arah atau interaksi antara siswa dengan guru. Jadi, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat interaktif, berfikir kritis, dan tidak mengalami kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang ada akan

tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal.

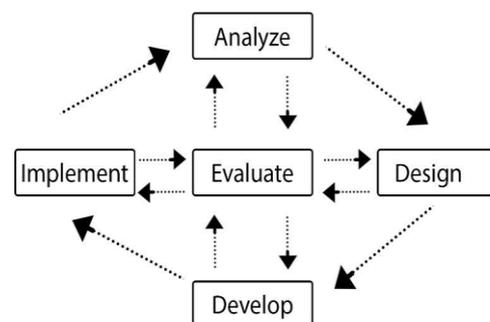
Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran *android*. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran *android*. Sifat *android* yang *open source* menyebabkan Aplikasi *android* mudah dibuat atau dioperasikan setiap orang. Selain bersifat *open source*, *android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. (Andi, 2015). 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. *Android* juga memiliki kemampuan penyimpanan data dan fitur yang interaktif sehingga menjadi nilai tambah bagi *android*. Hal itu dapat pula dikembangkan menjadi media pembelajaran yang akan mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Kendari pada mata pelajaran IPAS. Mata Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang mana gabungan dari dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Guru Mata Pelajaran IPAS mengungkapkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru menggunakan beberapa metode pembelajaran yaitu, diskusi, observasi dan penugasan. Dalam hal ini sekolah tidak menggunakan sumber pembelajaran lain yaitu hanya berfokus pada buku mata pelajaran saja. Selama observasi di sekolah peneliti melihat bahwa dengan berbagai metode yang digunakan guru untuk menunjang kreativitas siswa

tetap saja siswa kadang bosan dengan metode yang sama yang di gunakan. Siswa akan aktif di dalam kelas jika mereka diberikan keleluasaan oleh guru untuk berdiskusi yaitu dengan membentuk kelompok. Dengan melihat permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi *android* atau *smartphone*. Sehingga peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas X.

### Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono (2018), bahwa metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Hasil produk akan diuji kepraktisan dan efektivitas produk sehingga cocok digunakan dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model desain ADDIE ini pengembangannya dirancang dengan lima pengembangan yang dilakukan dengan sistematis seperti yang ada pada Gambar 1 (Benny, 2009).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

*Analysis* (analisis) berarti kegiatan analisis terhadap lingkungan sehingga ditemukan produk yang perlu di kembangkan. *Design* (perencanaan) adalah kegiatan perencanaan produk sesuai yang dibutuhkan berdasarkan analisis sebelumnya. *Development* (pengembangan) adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* (implementasi) adalah kegiatan menggunakan produk.

*Evaluation* (evaluasi) adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah dan produk yang dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum. Hasil data validasi yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus persentase (Arikunto, 2016).

$$\text{persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang di observasikan}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

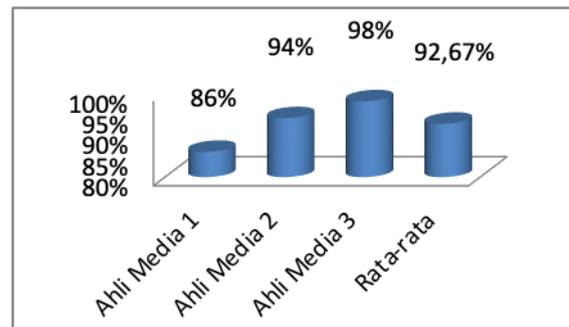
Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing data. Pada tabel 1 disebutkan persentase pencapaian, dan interpretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan.

Tabel 1. Skala Persentase Menurut Arikunto (2016)

| No. | Persentasi pencapaian | Interpretasi  |
|-----|-----------------------|---------------|
| 1   | 80-100%               | Sangat baik   |
| 2   | 70-79%                | Baik          |
| 3   | 60-68%                | Cukup         |
| 4   | 50-59%                | kurang        |
| 5   | 0-49%                 | Sangat kurang |

**Hasil**

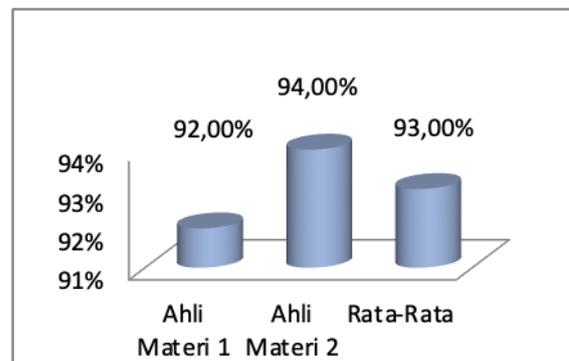
Hasil media dalam penelitian melibatkan 3 dosen tetap Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Kendari. Adapun hasil pengujian oleh ahli media dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Tanggapan Ahli Media

Kelayakan media pembelajaran dari hasil ahli media 1 memperoleh persentase 86%, ahli media 2 memperoleh persentase 94%, dan ahli media 3 memperoleh persentase 98%, dari aspek penilaian ketiga persentase ahli media menghasilkan rata-rata 92,67% dari hasil tersebut media pembelajaran *Smart Apps Creator 3* masuk kategori “sangat layak” untuk digunakan.

Ahli materi dalam penelitian melibatkan 2 guru dari SMK Negeri 1 Kendari. Adapun hasil pengujian oleh ahli materi seperti pada Gambar 3.

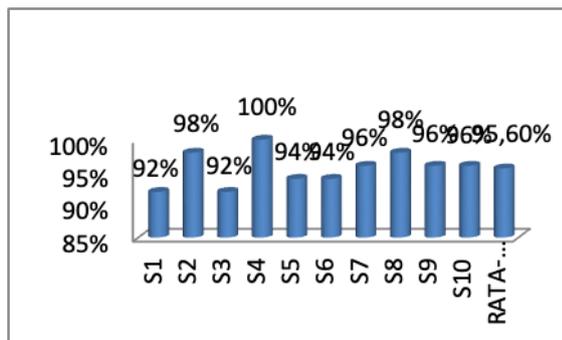


Gambar 3. Grafik Tanggapan Ahli Materi

Kelayakan media pembelajaran dari hasil ahli materi 1 memperoleh persentase 92% dan ahli materi 2 memperoleh persentase 94%, dari aspek penilaian kedua persentase ahli materi menghasilkan rata-rata 93% dari hasil tersebut media pembelajaran *Smart Apps Creator 3* masuk kategori “sangat layak” untuk

digunakan. Ahli materi berpendapat bahwa dengan adanya media *Smart Apps Creator 3* ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan media tersebut sangat menarik untuk digunakan untuk kalangan anak SMK terutama media yang digunakan pada *smartphone android*.

Uji siswa dalam penelitian melibatkan 10 orang siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kendari. Adapun hasil uji siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Tanggapan Uji Siswa

Tanggapan peserta didik dalam pengisian angket terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada mata pelajaran IPAS. Rata-rata peserta didik memperoleh persentase 95,60% dari hasil tersebut masuk kategori “sangat layak” untuk digunakan pada SMK Negeri 1 Kendari. Peserta didik berpendapat media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* mudah untuk digunakan didalam kelas dan dapat dipahami dengan mudah dalam penggunaannya, serta tampilan yang menarik dan penambahan video pembelajaran menjadikan proses belajar bukan hanya melihat gambar saja pada materi.

## Pembahasan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian tentang pengembangan

media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* aplikasi media pembelajaran ini memiliki file Apk yang dapat diinstal pada *android*. berikut kajian akhir pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Splash Screen

Halaman *splash screen* ini akan ditampilkan beberapa detik sebelum masuk ke halaman menu utama. Pada halaman ini akan muncul kalimat ucapan selamat datang dan nama mata pelajaran dengan *background* pemandangan, dan warna hitam pada tulisan selamat datang di media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas X SMK Negeri 1 Kendari. Pemilihan warna biru dapat meningkatkan konsentrasi seseorang menurut (Alwi, 2007), warna kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya dan hijau pada *background* berkaitan dengan suasana alam. Dalam psikologi hijau dinilai memiliki kemampuan menyeimbangkan emosi dan komunikasi.



Gambar 6. Tampilan Menu Start

Pada Gambar 6 terdapat *button start* untuk memulai ke menu utama dengan menggunakan warna *button* hijau, terdapat *button* mematikan *sound* menggunakan warna merah,

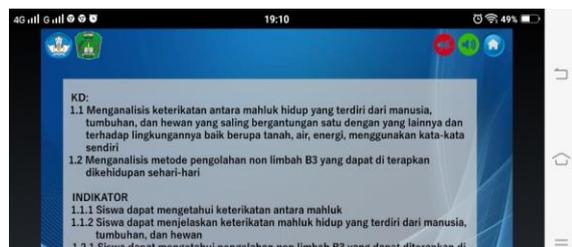
button membunyikan *sound* menggunakan warna hijau, terdapat logo sekolah SMK Negeri 1 Kendari berwarna hijau dan terdapat logo kemendikbud RI berwarna biru. Tampilan pada *background* berwarna hijau memiliki sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketengan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru (Purnama, 2010). Pemilihan warna dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermuda mengingat bagi siswa terhadap materi yang dimuat dalam media pembelajaran (Purnama, 2010).



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Pada Gambar 7 terdapat button kompetensi dasar, *button* materi, *button* evaluasi, *button* home, *button* mematikan *sound* yang menggunakan warna merah, *button* membunyikan *sound* menggunakan warna hijau, terdapat logo sekolah SMK Negeri 1 Kendari berwarna hijau dan terdapat logo kemendikbud RI berwarna biru. Untuk perintah kembali ke menu *start* dengan menggunakan warna biru. Tampilan *background* berwarna biru dengan menggunakan warna tulisan berwarna putih.

Halaman kompetensi dasar dan Indikator pada Gambar 8 menggunakan tampilan *background* berwarna biru abu-abu dengan tulisan berwarna hitam yang terdapat *button* home untuk kembali ke menu utama, *button* mematikan *sound* menggunakan warna merah, *button* membunyikan *sound* menggunakan warna hijau, terdapat logo sekolah SMK Negeri 1 Kendari berwarna hijau dan terdapat logo kemendikbud RI berwarna biru.



Gambar 8. Tampilan Halaman KD



Gambar 9. Tampilan Menu Materi

Pada Gambar 9. terdapat tiga *button* materi dengan gambar berbeda, setiap materinya menggunakan warna hijau dan kuning. Warna kuning memiliki energi dan kecerahan (Dameria, 2007). Terdapat *button* home berwarna biru untuk kembali ke menu utama, *button* mematikan *sound* menggunakan warna merah, *button* membunyikan *sound* menggunakan warna hijau, terdapat logo sekolah SMK Negeri 1 Kendari berwarna hijau dan terdapat logo kemendikbud RI berwarna biru. Halaman ini akan menampilkan tujuan pembelajaran, materi, dan latihan.



Gambar 10. Tampilan Materi

Pada Gambar 10 akan menampilkan latihan pada materi, dengan *background* berwarna abu-abu terdapat *button* home berwarna biru untuk kembali ke menu materi, *button* mematikan *sound* menggunakan warna merah, *button* membunyikan *sound*

menggunakan warna hijau, terdapat logo sekolah SMK Negeri 1 Kendari berwarna hijau dan terdapat logo kemendikbud RI berwarna biru.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*). Media pembelajaran dilakukan pengujian oleh 3 dosen ahli media dari FKIP, 2 guru ahli materi dari SMK Negeri 1 Kendari, dan 10 orang siswa kelas X SMK Negeri 1 Kendari, menunjukkan perolehan hasil nilai rata-rata dari ahli media memperoleh nilai 92,67% yang dinyatakan masuk dalam kategori sangat layak, hasil rata-rata ahli materi memperoleh nilai 93,00% yang dinyatakan dalam kategori sangat layak dan hasil rata-rata uji siswa memperoleh nilai 95,60% yang dinyatakan masuk dalam kategori sangat layak. Dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengajar agar berjalan dengan baik, efisien dan agar media pembelajaran berbasis *android* ini dapat digunakan pada tingkat SMK dengan model pembelajaran inovasi baru dan lebih fokus dalam menerima materi di dalam kelas

### Referensi

Andi, J. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika

(KOMPUTA), 1(1), 1–8. [elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375).

A'yun, Q. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Hafalan Alfiyah Di Pondok Pesantren Al Ma'ruf Bandar Lor Kediri*. 15–58. [Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/1319/](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/1319/)

Arikunto, (2010). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta

Asykur, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk meningkatkan hasil belajar siswadi Mts Negeri 2 Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Dwijayani, N. M. (2019). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.

Prokoso. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator*. Ilmu Pendidikan.

Purnama, S. (2010). *Elemen Warna Dalam Pengembangan*. 113–130.

Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta. Indeks

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Yasdinul, H.(2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(1) (2022): April 2022.