PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PRAKARYA TIK BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA KELAS VI DI SD KATOLIK ST. THERESIA MALALAYANG

Herald Randy Tangkilisan[1], Arje Cerullo Djamen[2] ,Trudi Komansilan[3]
[1,2,3]Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: [1]18208191@unima.ac.id, [2]arjedjamen@unima.ac.id,
[3]trudikomansilan@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research & Development yang menghasilkan media pembelajaran prakarya tik berbasis android yang valid dan praktis untuk siswa SD Katolik St. Theresia Malalayang. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan 4D (Four-D Model). Yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: mendefinisikan, (pendefinisian) desain, (perancangan) mengembangkan, (pengembangan) dan menyebarkan (penyebaran) akan tetapi peneliti hanya fokus sampai pada tahapan pengembangan atau pengembangan dikarenakan tahapan penyebaran memerlukan waktu yang cukup lama. Penelitian ini di uji oleh seorang dosen ahli Pendidikan Teknik Informatika dari Universitas Negeri Manado dan seorang guru mata pelajaran prakarya tik SD Katolik St. Theresia Malalayang. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi ini mendapatkan nilai indeks $\bar{x}$= 3,7 dengan kategori "sangat valid" pada uji media dan nilai indeks $\bar{x}$= 3,4 dengan kategori "sangat valid" pada uji materi menunjukkan kelayakan isi aplikasi. Kesimpulannya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan setelah dilakukan validasi dan dinyatakan valid layak di uji cobakan di lapangan untuk mengetahui kepraktisan media. Hasil uji coba ini dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah subjek 10 orang siswa, dan uji coba kelompok terbatas dengan jumlah subjek 20 orang siswa dan hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa hasil media pembelajaran Smart Apps Creator praktis digunakan dan telah memenuhi kriteria.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Smart Apps Creator

ABSTRACT

This research is a Research & Development development research that produces valid and practical Android-based typing craft learning media for St. Catholic Elementary School students. Theresia Malalayang. The development of this learning media refers to the 4D development model (Four-D Model). It consists of 4 stages, namely: defining, (defining) design, (designing) developing, (development), and disseminating (distribution), but researchers only focus on the development or development stage because the dissemination stage takes quite a long time. This research was tested by an expert lecturer in Informatics Engineering Education from Manado State

ISSN 2798-141X

University and a teacher of typing crafts at St. Catholic Elementary School. Theresia Malalayang. The test results show that this application received an index value of $\bar{x}$ = 3.7 in the "very valid" category in the media test and an index value of $\bar{x}$ = 3.4 in the "very valid" category in the material test indicating the suitability of the application content. In conclusion, the results of this research show that the media developed after validation and being declared valid is worthy of being tested in the field to determine the practicality of the media. The results of this trial were carried out in two stages, namely a small group trial with 10 students as subjects, and a limited group trial with 20 students as subjects, and the results of the trial showed that the results of the Smart Apps Creator learning media were practical to use and met the criteria.

***Keywords**: Development, Learning Media, Smart Apps Creator*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya saat ini sudah semakin maju. Di era globalisasi ini penerapan teknologi informasi dan komunikasi telah mencakup berbagai bidang. Oleh sebab itu, masyarakat perlu memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini agar dapat bersaing mengikuti perkembangan zaman menurut Anggraini (2018). Menurut Yuhelman (2016) Mobile learning adalah bentuk pengembangan media alternatif bagi proses pembelajaran di Indonesia, proses pembelajaran menggunakan smartphone dapat membuat pembelajaran menjadi fleksibel sehingga dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran atau praktikum menjadi maksimal. Menurut Oktiana (2015), dalam kegiatan pembelajaran di sekolah ini masih menggunakan cara konvensional yakni guru menerangkan dan menjelaskan secara verbal materi-materi pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan praktikum muncul masalah, karna terbatasnya perangkat komputer yang tersedia di sekolah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal (Harsiwi dan Arini, 2020).

Dari permasalahan tersebut, muncul sebuah gagasan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan smart apps creator (SAC) guna membantu proses kegiatan belajar-mengajar. Aplikasi media pembelajaran ini akan berisi materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teks,gambar, dan video guna menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi media pembelajaran ini juga akan dibuat berbasis mobile atau android agar dapat digunakan oleh siswa tidak hanya disekolah namun juga dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk belajar di rumah. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif prakarya tik berbasis mobile untuk siswa, khususnya siswa kelas VI di SD Katolik St. Theresia Malalayang berbasis Mobile atau Android. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi-materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

ISSN 2798-141X

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk benda (misalnya: instrument, sarana, saluran komunikasi) dan peristiwa yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan pendidikan untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercipta dengan efektif dan efisien (Pratasik & Ahyar, 2022).

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Sari (2020) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengumpulan, pengambilan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Definisi Aplikasi Teknologi meliputi semua perangkat keras, perangkat lunak, komunikasi dan inrastruktur computer (Sari, 2023).

Android

Zuhriyah (2021) menjelaskan bahwa Android adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang memiliki keunikan dalam karakteristiknya dikarenakan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, juga didukung dengan visualisasi yang menarik. Media tidak lagi dipandang hanya sebagai alat semata bagi guru untuk mengajar, melainkan sebagai sarana penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik). Peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan tetapi karena tidak adanya motivasi belajar, agar peserta didik tidak berusaha mengerahkan segala kemampuannya, peran media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Smart Apps Creator

Astuti (2022) menjelaskan Smart apps creator adalah aplikasi untuk membuat aplikasi seperti membuat aplikasi mobile android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format exe dan HTML5. Smart apps creator dapat digunakan untuk membuat aplikasi mobile multimedia pembelajaran, game,marketing,guide dan sebagainya. Serta dapat juga diajarkan kepada peserta didik SD, SMP, SMA/SMK untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam membuat konten dan juga aplikasi-aplikasi mobile yang menarik (Wardiyan, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian. Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan, ini merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu media,produk atau aplikasi yang telah ada dengan cara memperbarui atau menyempurnakan media/produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Media atau produk ini dapat berupa perangkat lunak (software) atau perangkat keras (hardware).

ISSN 2798-141X

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Thiagarajan, Sugiyono (2013) menjelaskan langkah atau tahapan penelitian dan pengembangan ini menggunakan model yaitu "Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran)". Tetapi pada penelitian ini peniliti hanya menggunakan sampai pada tahap 3D, yakni pertama Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan). Karena pada penilitian ini peneliti hanya fokus pada pembuatan media dan penilaian kelayakan media berdasarkan penilaian validator dan kepraktisan media berdasarkan penilaian dari peserta didik. Sedangkan pada tahap Disseminate (Penyebaran) memerlukan waktu yg lama.Secara garis besar berikut dijelaskan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 3D (*Define*,*Design* dan *Development*).

Define / Pendefinisian

Pendefinisian adalah tahapan untuk mencari dan menetapkan syarat-syarat dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini mencakup lima bagian yaitu, Front end analisys (analisis depan dan ujung belakang), Learner analisys (analisis siswa peserta didik), Task analisys (analisis tugas), Concep analysis (analiisis konsep), Specifying instuctional objectives (perumusan tujuan dalam pembelajaran).

Design / Perancangan

Pada tahapan ini tujuannya untuk merancang suatu perangkat pembelajaran. Ada empat langkah dalam merancang suatu perangkat pembelajaran yaitu, pertama criterion-test construction (standart penyusunan test), media selection (pemilihan media) agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, format selection (pemilihan format) hal ini bertujuan untuk mengkaji format-format pembelajaran yang akan di kembangkan dan di terapkan dan yang terakhir initial design (rancangan awal) rancangan awal ini berdasarkan format yang dipilih sebelumnya sesuai dengan pembelajaran yang akan di terapkan dan di laksanakan.

Develop / Pengembangan

Pengembangan adalah tahapan untuk menghasilkan suatu produk atau media ada dua langkah yg dilakukan yakni, Penilaian Ahli kemudian selanjutnya Revisi dan Uji Coba Pengembangan (Development Testing). Tujuan tahap pengembangan ini adalah membuat atau menghasilkan hasil atau bentuk akhir setelah melewati revisi berdasarkan tanggapan dan masukan dari para ahli media, siswa dan data dari hasil uji coba.

Alat dan Bahan

Laptop digunakan untuk membuat produk aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan software smart apps creator, hand phone digunakan untuk menguji aplikasi yang di buat file berupa apk di pindahkan dari laptop ke handphone apabila ada revisi materi dapat di buat kembali dalam software smart apps creator, buku sebagai refrensi materi dasar komputer dalam pembelajaran prakarya tik.

ISSN 2798-141X

Jalannya Penelitian

Langkah-langkah prosedur pengembangan yang peneliti gunakan terdiri dari tiga fase atau tahapan, yaitu, define (perencanaan), design (perancangan), dan development (pengembangan). Proses 3D ini mencakup seluruh tahapan pengembangan media berbasis Smart Apps Creator, mulai dari analisis awal hingga menghasilkan produk akhir. Penelitian ini diawali dengan pengamatan atau observasi awal saya, di sekolah SD Katolik St. Theresia Malalayang, di mana saya menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran mendukung kegiatan pembelajaran dengan cara yang baru pada mata pelajaran prakarya tik yang masih monoton dan biasa saja. Penggunaan media oleh guru terbatas hanya pada buku cetak.

Pada tahapan perencanaan dan pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC), hal-hal yang direncanakan dan dilakukan antara lain yakni, mempersiapkan bahan bahan berupa aplikasi pendukung dan media pendukung lain-nya serta berbagai refrensi berupa buku,jurnal,yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan, membuat RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai acuan dalam penyusunan dan penginputan materi. Materi yang dibuat diaplikasiskan disekolah tersebut, sehingga perlu adanya pengkajian dan perencanaan serta kompetensi dasar (KD) dan indikator tujuan pembelajaran yang termuat di dalam media pembelajaran. Merencanakan pembuatan konsep media dengan baik, menyesuaikan tampilan dan tema yang sesuai dengan umur dan karakteristik siswa yang akan memasuki jenjang sekolah menengah pertama (SMP), selanjutnya menyusun evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) dan dilanjutkan dengan uji coba ahli media.

Pada tahap pengembangan produk awal, melakukan perancangan produk terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan pengembangan produk sesuai dengan (SK) Standart Kompetensi dan (KD) Kompetensi Dasar. Yang akan di aplikasikan dalam pembuatan produk media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC). Pada tahapan penyempurnaan produk awal, ditingkatkan dengan lebih banyak fokus pada pendekatan dan pendalaman bahan serta materi. Adapun evaluasi yang dilakukan yakni, evaluasi lebih terfokus terhadap proses, sehingga tindakan yang dilakukan lebih berorientasi pada perbaikan internal dan tampilan interface media. Pada tahapan uji coba produk akhir ini, dilakukan untuk menguji suatu produk apakah produk media pembelajaran yang dibuat ini layak menjadi media pembelajaran, dan di aplikasikan dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan praktikum. Tapi dalam pengujian kali ini tujuan nya bukan lagi menyempurnakan produk, karna produk yg dibuat dapat di katakan sudah layak dan mumpuni.

Analisis Data

Ahli media dalam hal ini adalah dosen,pakar atau ahli dalam media pembelajaran. Ahli media dalam pendidikan adalah dosen yang sesuai dengan program studipendidikanteknologi. Dalam hal ini juga peran ahli media adalah menilai kelayakan media yang sedang dalam pengembangan apakah media dari segi penggunaan gambar, teks, suara, warna serta gerak. Ahli media terdiri dari dua orang. Ahli materi dalam hal ini adalah guru yang berkompeten dalam menguji materi media yang sedang dikembangkan. Serta mengukur dan menilai kelayakan materi dalam media yang akan

ISSN 2798-141X

digunakan. Analisis kevalidan yang diperoleh dari dua orang ahli kemudian dianalisis skornya menggunakan penilaian kriteria dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x_i \quad \frac{Jumlah\ Score}{Score\ Maks} \quad x^4$$

Ket :
$\overline{x}$ = rata-rata akhir.
x_i = nilai uji angket setiap siswa.
n = banyaknya siswa yang mengisi angket.

Kepraktisan media dilakukan validasi pada media pembelajaran, kemudian membuat instrument uji kepraktisan yang digunakan pada saat pengambilan data. Instrumen uji kepraktisan yang digunakan adalah kuisioner uji respon siswa / peserta didik yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar pemakaian dan penggunaan media pembelajaran. Pengukuran data skalah, diperoleh dari kuisioner. Kemudian skor di cari rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah selesai dilakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran Smart Apps Creator. Validator adalah seorang dosen Universitas Negeri Manado yaitu Mner / Bapak Arje Cerullo Djamen, S.T., M.T,. Dan guru dari SD Katolik St. Theresia Malalayang Mner / Bapak Rico Renaldi Polii,S.Kom. Tahap develop atau tahap pengembangan dilakukan perancangan sebelum dilakukan evaluasi atau uji coba lapangan. Tahap perancangan ini dimana dilakukan validasi para ahli untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Smart Apps Creator dari seluruh aspek (media,materi dan tampilan).

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian media dengan aplikasi Smart Apps Creator yang akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh setiap siswa. Adapun validator yang menjadi ahlimedia yang terdiri dari 2 ahli media. Hasil validasi dengan menggunakan dua validator. Validator 1 pada setiap aspek dilakukan analisis dengan menggunakan indeks sehingga diperoleh nilai $\bar{x}$ = 3,82 dengan kategori "sangat valid" dan validator 2 diperoleh nilai $\bar{x}$ = 3,59 dengan kategori "sangat valid", maka dapat disimpulkan bahwa untuk aspek dari media $\bar{x}$ = 3,70 dimana nilai indeks berada pada kategori "sangat valid".

Maka dari itu media dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, media dinyatakan valid. Setelah dilakukan validasi media dari dua orang ahli, maka selanjutnya media di uji cobakan oleh peserta kelompok kecil, setelah media memenuhi tingkat kepraktisan (praktis) maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terbatas.

ISSN 2798-141X

Hasil validasi ahli materi menggunakan penilaian indeks dengan aspek kelayakan isi dengan hasil $\bar{x}$ = 2,96 dengan kategori "cukup valid" maka dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi dengan sedikit revisi, maka dapat digunakan pada media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menggunakan indeks penilaian dengan aspek kelayakan penyajian materi dengan hasil $\bar{x}$ = 3,32 dengan kategori "sangat valid" maka dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi dengan aspek kelayakan penyajian tanpa revisi, dan dapat digunakan pada media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menggunakan indek penilaian dengan aspek kelayakan bahasa dengan hasil $\bar{x}$ = 3,4 dengan kategori "sangat valid " dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi dengan aspek kelayakan bahasa tanpa revisi, dapat digunakan pada media pembelajaran. Aplikasi atau media yang telah selesai dibuat, selanjutnya di uji coba dalam kegiatan belajar mengajar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran Smart Apps Creator apakah praktis atau tidak. Untuk uji coba media ada dua cara yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas.

Respon Siswa Tingkat Kepraktisan Media

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa mengenai kepraktisan produk aplikasi, dalam uji coba kelompok kecil. Uji coba melibatkan 10 orang siswa yang berdasarkan kemampuan di kelas kemudian siswa diberi lembar angket untuk melihat kepraktisan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor	Xi
1	50	3,33
2	44	2,93
3	48	3,2
4	52	3,47
5	46	3,07
6	50	3,33
7	50	3,33
8	52	3,47
9	50	3,33
10	49	3,27
Rata-Rata X	49,1	3,27

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil uji coba kelompok kecil respon siswa terhadap media pembelajaran Smart Apps Creator diperoleh nilai rata-rata x = 3,27 dengan kriteria interprestasi yang di capai yakni "baik", hal ini berarti media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria "praktis" untuk digunakan sebagai media / alat bantu dalam mencapai pembelajaran pada mata pelajaran prakarya tik di sekolah.

Uji Coba Lapangan Terbatas

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudia produk aplikasi di ujicobakan kembali dalam uji coba lapangan terbatas. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kepraktisan media produk aplikasi secara luas.

ISSN 2798-141X

Responden pada uji coba lapangan terbatas ini / kelompok besar ini berjumlah 20 orang siswa uji coba dilakukan dengan cara memberi lembar angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kepraktisan media Smart Apps Creator. Hasil uji coba lapangan terbatas ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Respon Siswa Uji Coba Lapangan Terbatas

Responden	Skor	Xi
1	50	3,33
2	44	2,93
3	48	3,2
4	52	3,47
5	46	3,07
6	50	3,33
7	50	3,33
8	52	3,47
9	50	3,33
10	49	3,27
11	55	3,67
12	54	3,6
13	52	3,47
14	55	3,67
15	54	3,6
16	54	3,6
17	54	3,6
18	54	3,6
19	55	3,67
20	53	3,53
Rata-Rata X	51,55	3,44

Berdasarkan uji coba lapangan terbatas pada tabel 2 hasil responden siswa memperoleh rata-rata $\bar{x}$= 3,44 dengan kategori dicapai “sangat praktis” hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria “sangat praktis” untuk digunakan sebagai alat bantu media dalam pembelajaran prakarya tik di sekolah. Hasil respon dengan menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator ditinjau dari kompetensi dasar, dan standart kompetensi. Hasil respon guru setiap aspeknya dilakukan analisis dengan menggunakan indeks sehingga diperoleh nilai $\bar{x}$= 3,65 dengan kategori “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba terkait kepraktisan media yang dilakukan melalui tiga tahapan yakni, uji coba kelompok kecil dengan 10 orang responden, uji coba lapangan terbatas dengan 20 orang responden dan mengalami peningkatan rata-rata skor pada aspeknya. Adapun hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata $\bar{x}$= 3,27 dengan kriteria “praktis” sedangkan uji coba lapangan terbatas diperoleh skor rata-rata $\bar{x}$= 3,44 dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon guru diperoleh rata-rata $\bar{x}$= 3,65 dengan kriteria “sangat praktis”.

ISSN 2798-141X

Pembahasan Hasil Tingkat Kebutuhan Pengembangan

Media pembelajaran Smart Apps Creator pada mata pelajaran prakarya tik yang dikembangkan dengan metode penelitian research and development (R&D). Proses pengembangan media pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahap sebelum menghasilkan media aplikasi pembelajaran yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk mecapai suatu tujuan pembelajaran. Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian dengan menggunakan model pengembangan 3D (define, design, develop). Pada tahap Pendefinisian (define) banyak hal yang dipikirkan sebelum perancangan, mulai dari materi apa saja sehubungan prakarya tik yang sesuai sekaligus menentukan tujuan dari pegembangan media, dengan melakukan serangkaian kegiatan seperti observasi awal, mengenai sifat dan karakteristik siswa dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar media yang dikembangkan nantinya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Selanjutnya masuk pada tahap Perancangan (design). Perancangan tentang media pembelajaran, dengan merancang RPP yang nantinya akan dikembangkan dan mengacu pada tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar. RPP mengacu pada mata pelajaran, media pembelajaran, serta bentuk dan metode pembelajaran, estimasi waktu, kriteria, dan indikator penilaian. Setelah dilakukan nya perancangan perangkat pembelajaran, didapatkan hasil dari tahap perancangan yaitu berupa media pembelajaran yang akan digunakan. Selama proses pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator terdapat hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya dalam materi media pembelajaran harus memenuhi KD (Kompetensi Dasar), dan SK (Standart Kompetensi), serta fokus pada penulisan bahasa dan kosakata yang baik dan benar. Rata-rata penilaian yang diberikan validator memenuhi kategori valid dan media dapat digunakan dalam pembelajaran.

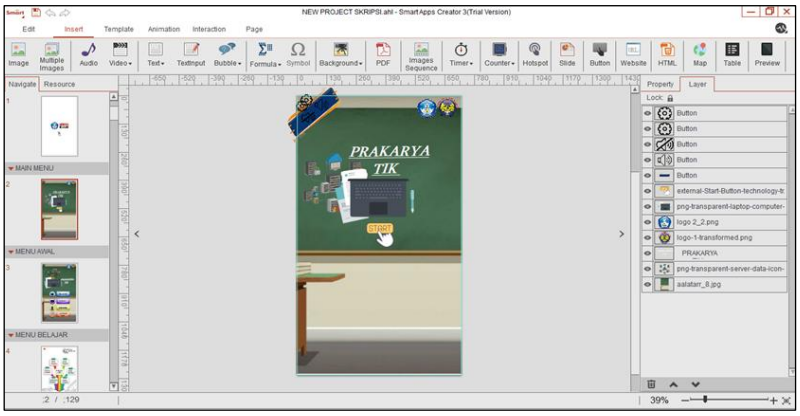
Setelah melakukan validasi media maka dilakukan validasi materi dengan satu orang ahli materi dalam hal ini guru yang menilai media dengan kategori valid dan media dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga tidak dilakukan revisi. Penelitian ini sesuai dengan hasil validasi dari validator ahli media dan ahli materi. Dapat diketahui bahwa hasil ini menggambarkan media pembelajaran Smart Apps Creator yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kevalidan diperoleh bahwa media pembelajaran Smart Apps Creator yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat valid” dari setiap aspek. Media pembelajaran telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan akan dievaluasi dengan melakukan uji coba kepada subjek penelitian dalam hal ini siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk uji kepraktisan media Smart Apps Creator diperoleh dari hasil respon siswa. Selanjutnya untuk hasil analisis respon siswa uji coba kelompok kecil diperoleh hasil nilai rata-rata 3,27 dengan kategori “sangat praktis” dan dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Dari hasil uji coba lapangan terbatas diperoleh nilai rata-rata 3,44 dengan kategori “sangat baik” dan memiliki kriteria “sangat praktis”. Setelah itu dilakukan analisis respon guru kepraktisan media pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran prakarya tik, dengan nilai rata-rata 3,65 dengan kategori “sangat praktis”.

ISSN 2798-141X

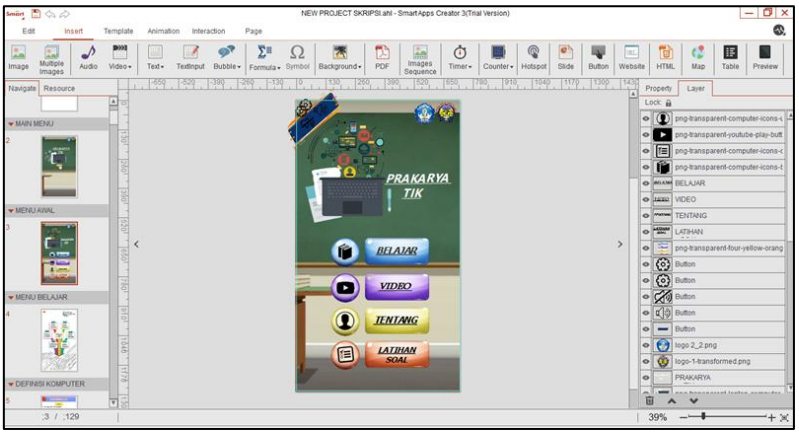
Pembahasan Hasil Rancangan Pengembangan

Hasil akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran Smart Apps Creator dengan materi pembelajaran dasar komputer prakarya tik. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi android / mobile. Adapun hasil akhir dari media aplikasi pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media

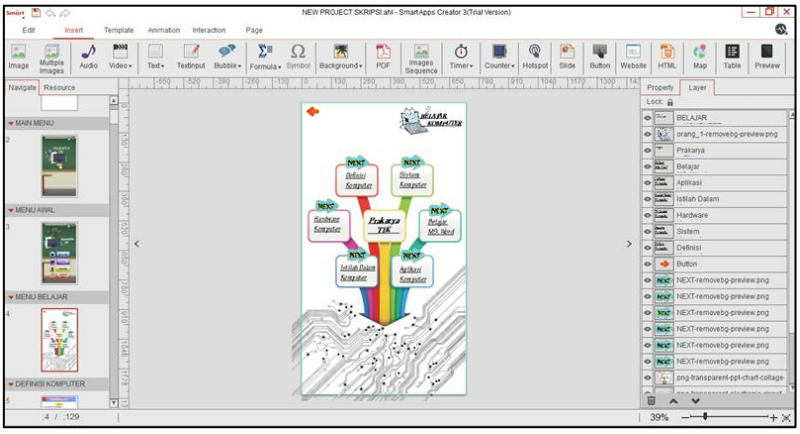
Pada tampilan awal media pada Gambar 2 siswa harus mengklik atau menekan tombol start berwarna kuning pada aplikasi untuk mulai dan masuk ke page selanjutnya menu awal aplikasi yang berisi materi,video,tentang dan latihan soal dalam media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Awal Pendahuluan Media

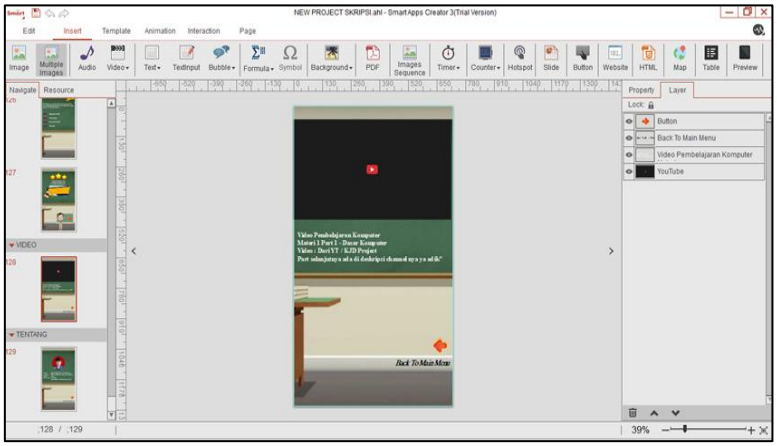
Pda Gambar 3 berisi informasi utama dalam media pembelajaran yang dibuat, siswa dapat memilih dan mengklik tombol option yang tersedia, adapun beberapa option yang disajikan dalam aplikasi ini yakni Belajar, Video Tentang dan Latihan Soal

ISSN 2798-141X



Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran

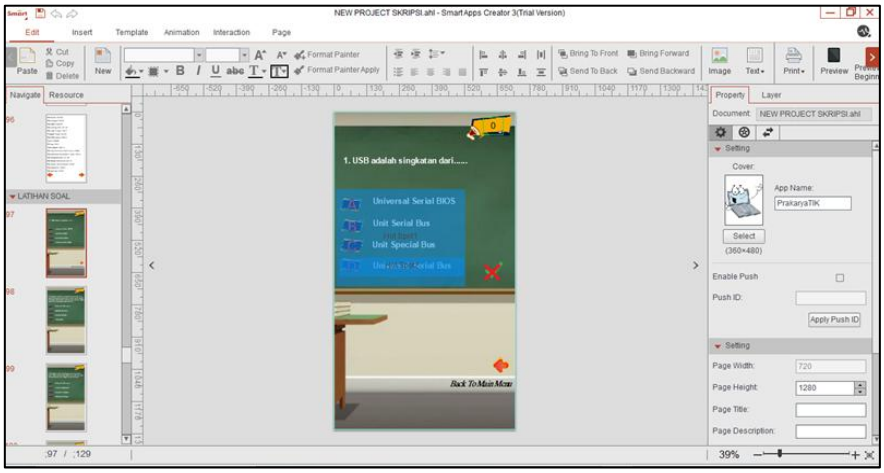
Selanjutnya tampilan materi pada option belajar dalam media pembelajaran Smart Apps Creator yang berisikan materi definisi komputer,sistem komputer, hardware komputer istilah dalam komputer aplikasi komputer sampai belajar Microsoft word yang dibuat untuk menunjang pembelajaran prakarya tik. Siswa dapat mengklik tombol next berwarna biru untuk masuk pada page atau tampilan selanjutnya sesuai materi yang ingin di pelajari.



Gambar 4. Tampilan Video pada Media

Pada Gambar 4 dan Gambar 5 tampilan video pada media pembelajaran Smart Apps Creator PrakaryaTiK yang berisikan tentang pembelajaran dasar komputer, video bersumber dari link tautan youtube yang di ambil dari channel kjd project dalam channel ini ada pun materi dan part sehubungan pembelajaran komputer yang berjenjang untuk sekolah dasar, setelah di klik tombol button play merah yang ada di tengah video, maka video akan otomatis muncul jangan lupa menyalakan data di ponsel karna ini memerlukan data internet untuk menjalankan nya karna bersifat tautan dari youtube.

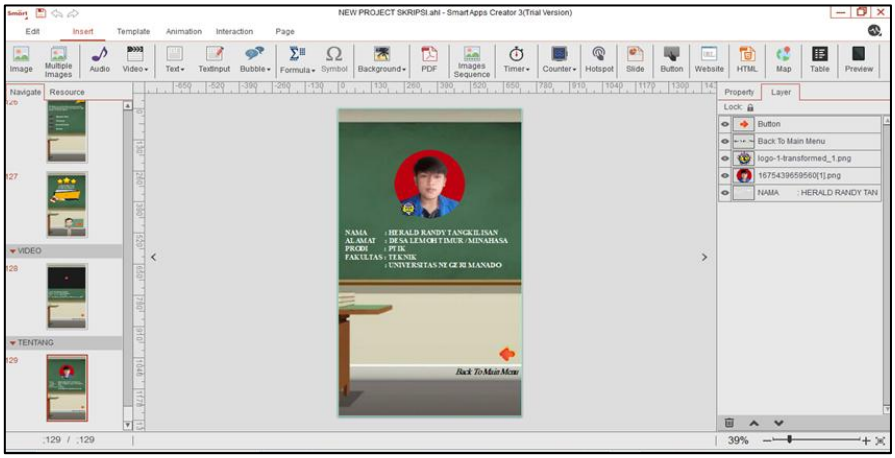
ISSN 2798-141X



Gambar 5. Tampilan Video pada Media

Berikut tampilan latihan soal, siswa dapat mengklik option pilihan jawaban yang sudah tersedia a,b,c,d, sebelum itu untuk masuk ke tampilan evaluasi latihan soal klik tombol latihan soal pada menu awal aplikasi di bagian bawah kotak merah ada button latihan soal, dalam tampilan soal berisikan option-option seperti yang di jelaskan untuk memilih jawaban pilih option button a,b,c atau d dalam mengerjakan soal dalam media aplikasi seperti gambar di atas.

Jika jawaban benar akan muncul centang hijau jika salah akan muncul tanda silang berwarna merah. Nilai akan di hitung di papan score berwarna kuning di pojok kanan atas total soal pada aplikasi ini 30 soal dengan perhitungan nilai jumlah benar di bahagi tiga di kali sepuluh.



Gambar 6. Tampilan Tentang Profil

Pada Gambar 6 menampilkan profil pembuat media, siswa dapat mengklik tentang dan akan muncul profil biodata pembuat media tersebut.

ISSN 2798-141X

Pembahasan Hasil Validitas dan Kepraktisan

1. Materi

Pada penelitian ini, penilaian materi dilakukan oleh ahli materi bapak / mner Rico Polii, S.Kom guru mata pelajaran prakarya tik di SD Katolik St. Theresia Malalayang sebagai ahli materi. Ahli materi menilai dengan menggunakan lembar validasi materi yang telah di susun oleh peneliti dengan skor 1-4 dan penilaian terdiri dari aspek kwalitas isi dari materi, bahasa dan penyajian nya. Adapun format lembar validasi materi yang telah di isi. Pada tahap validasi, kesimpulan ahli materi bahwa media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator layak untuk di uji cobakan di lapangan dengan sedikit revisi, dan hasilnya menunjukkan total rata-rata 3,32 dan skor penilaian "Cukup Valid". Dengan di adakan juga validasi media maka diperoleh validitas dan instrumen penelitian yang sesuai dengan indikator, validitas instrument yang ditetapkan diperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis.

2. Media

Pada penelitian ini, penilaian media oleh ahli media dilakukan oleh Bapak / Mner Arje Cerullo Djamen,S.T.,M.T dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Negeri Manado sebagai ahli media I dan juga selaku dosen pembimbing akademik 1 saya dan Bapak / Mner Rico Renaldi Polii,S.Kom guru prakarya tik SD Katolik St. Theresia Malalayang selaku ahli media II. Ahli media menilai menggunakan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti dengan skor 1-4 dan aspek penilaian nya yakni kwalitas media yang di amati. Kesimpulan ahli media I dan ahli media II bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* layak untuk di uji cobakan dilapangan tanpa revisi dengan total rata-rata akhir 3,44 dan skor kriteria penilaian "Sangat Valid".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peniliti maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator, sangat dibutuhkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran prakarya tik pembelajaran komputer dasar terutama dalam pembelajaran Ms.Word kelas VI SD Katolik St. Theresia Malalayang.Rancangan pengembangan media Smart Apps Creator hasil akhir dari penelitian ini berupa media aplikasi pembelajaran berbasis android PrakaryaTIK. Aplikasi berbasis mobile/android. Validitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator yang dihasilkan valid dan praktis digunakan, dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara ahli media II dengan kepala sekolah di SD Katolik St. Theresia Malalayang. Adapun beberapa indikator kevalidan dan kepraktisan berada pada kategori valid, penilaian ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran Smart Apps Creator Prakarya TIK yang dibuat.

ISSN 2798-141X

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Astuti, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) DI SMPN 12 bulukumba.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104-1113.

Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online). Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*.

Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS. Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2(3), 359–373.

Sari, D. S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 9 Metro Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Sari, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas Vi Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Wardiyan, T. N. (2020). Media Pembelajaran Berbasis TIK Dan Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Se-Dabin II Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. 1–314.

Yuhelman, N. (2016). Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi. Jurnal Zarah, 4(1), 34-46.

Zuhriyah, S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Mi Mambaul Ma'Arif Jombang. *Undergraduate Thesis. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya*.

ISSN 2798-141X