

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR

Utami Wulandari<sup>1)</sup> Bayu Insanisty<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> SD IT Insan Mulia Kota Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [utamiw82@gmail.com](mailto:utamiw82@gmail.com) <sup>2)</sup> [bayuinsanisty@unib.ac.id](mailto:bayuinsanisty@unib.ac.id)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan : (1) Media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang layak untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. (2) efektifitas media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis *android* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik SD IT Insan Mulia Kota Bengkulu untuk uji coba terbatas dan 44 peserta didik kelas V SD Negeri 65 Kota Bengkulu untuk uji coba skala luas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan hasil tes siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan media dengan menggunakan uji pakar kemudian uji keefektifan media menggunakan uji t. Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan layak dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas V. (2) Media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas V berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji skala luas.

**Kata Kunci:** IPS, *Smart Apps Creator*, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA SMART APPS CREATOR BASED ANDROID TO  
IMPROVE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT**

**Utami Wulandari<sup>1)</sup> Bayu Insanisty<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> SD IT Insan Mulia Kota Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [utamiw82@gmail.com](mailto:utamiw82@gmail.com) <sup>2)</sup> [bayuinsanisty@unib.ac.id](mailto:bayuinsanisty@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to describes: (1) Learning media with Android-based smart apps creators that are feasible to improve student learning achievements. (2) the effectiveness of learning media with Android-based Smart Apps Creator (SAC) in improving student learning achievement. This research is a type of development research (R&D). This research was developed by using the five-step ADDIE development model, that are 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The subjects in this study were 21 students of SD IT Insan Mulia, Bengkulu City for a limited trial and 44 students of class V SD Negeri 65 Bengkulu City for a large-scale trial. The data collection techniques in this study were interviews, observations and student test results. The data analysis used is media feasibility analysis by using expert test and then media effectiveness test using the t test. The conclusions of this research are (1) Learning media with Android-based smart apps creators developed are feasible in improving student achievement on social studies subjects in fifth grade student (2) Learning media with android-based smart apps creators developed are effective in improving student achievement on social studies subjects in fifth grade student based on the results of limited trials and broad-scale tests*

**Keywords:** IPS, Smart Apps Creator, ADDIE.

## PENDAHULUAN

Pendidikan penting untuk pembentukan dan pengembangan sumber daya manusia untuk bertahan terhadap perkembangan zaman. Kemajuan zaman yang begitu pesat menuntut generasi manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Upaya yang dapat dilakukan agar manusia memiliki kualitas dan daya saing adalah membentuk pola berpikir kritis, memiliki penalaran yang baik, kreatif dan inovatif. Pendidikan sesuai dengan UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kerohanian, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peserta didik secara aktif mengembangkan kerohanian, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan negara melalui pendidikan, yang merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mengubah hampir semua aspek kehidupan. Salah satu faktor yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya adalah luasnya penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keadaan ini mencontohkan pentingnya kemampuan masyarakat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam agar dapat berkontribusi dan unggul dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat. Laju kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Telah banyak pergeseran sistem pendidikan dari tahun ke tahun. Salah satu perubahan nyata dalam

pendidikan Indonesia adalah revisi berkelanjutan dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Satu-satunya tujuan dari revisi ini adalah untuk meningkatkan standar pendidikan Indonesia.

Mengajar tidak hanya sebatas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi lebih dari itu, bagaimana agar siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran yang terus menerus. Dengan demikian, kurikulum diperlukan agar siswa dapat dengan mudah mengambil pelajaran dan menyimpan ingatan pelajaran di otak. Guru harus benar-benar mempersiapkan proyek apa yang akan disampaikan dengan cara yang tepat agar siswa dapat menerima pelajaran sehingga siswa mendapatkan kebermaknaan belajar.

Konsep pengajaran di negara maju menggunakan teknologi komunikasi yang saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat kompleks ini mempengaruhi pembentukan karakter generasi milenial, informasi dan data yang dengan cepat mempengaruhi bagaimana generasi milenial, sehingga dimanapun media selalu menjadi pedoman bagi generasi muda ini. *Handphone* merupakan alat yang sangat penting bagi setiap siswa dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembelajaran siswa, karena setiap saat dan dimanapun *handphone* merupakan alat komunikasi yang dibutuhkan.

Dari data hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti yang dilihat dari hasil penjumlahan semester 1 khususnya untuk isi materi pelajaran IPS di SD IT Insan Mulia kota Bengkulu menunjukkan bahwa 5 dari 21 siswa memperoleh nilai tinggi dari 78-85, 4 siswa dengan nilai rata-rata dalam kategori 70-77, 9 siswa dengan nilai rendah dari 60-69, dan masih ditemukan 3 siswa dengan nilai sangat rendah dari 0-59 untuk siswa yang mendapat nilai di atas 90, saya masih tidak menemukannya. Sementara KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal) kedua sekolah tersebut adalah 70, dari data pada studi pendahuluan menunjukkan hanya sekitar 42% siswa lolos KKM. Hasil studi lapangan ini menunjukkan bahwa penting untuk meneliti dan mengembangkan produk media yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pentingnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah menjawab permasalahan tersebut di atas dan mencari jalan keluar dari hambatan dalam proses pembelajaran. Pengajaran yang baik di sekolah adalah tentang perkembangan yang selalu mengikuti laju perkembangan teknologi yang meningkat dari waktu ke waktu. Selain itu, media pendidikan juga dapat memudahkan guru untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Alat peraga yang dikembangkan juga dapat memfasilitasi kegiatan belajar mandiri bagi siswa. Pengajaran yang baik di sekolah adalah tentang perkembangan yang selalu mengikuti laju perkembangan teknologi yang meningkat dari waktu ke waktu. Selain itu, media pendidikan juga dapat memudahkan guru untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Alat peraga yang dikembangkan juga dapat memfasilitasi kegiatan belajar mandiri bagi siswa. Pengajaran yang baik di sekolah adalah tentang perkembangan yang selalu mengikuti laju perkembangan teknologi yang meningkat dari waktu ke waktu.

Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi, sangat penting untuk memiliki media yang sesuai sehingga siswa dapat berkonsentrasi pada kegiatan akademik dan keterampilan sosial, memecahkan masalah dengan pikiran terbuka, dan membuat pembelajaran lebih menarik untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Bentuk pengembangan teknologi informasi yang paling banyak berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah *Mobile learning (M-Learning)*. *M-Learning* adalah sebuah media pembelajaran sebagai bentuk

pengembangan guna menjawab kesulitan belajar siswa. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa karena tidak hanya tersedia setiap saat, tetapi juga tersedia sebagai *gadget android*. Perangkat pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain keberadaan fasilitator (guru) dan peserta didik (siswa), media pembelajaran juga menempati posisi yang sangat penting yaitu sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. Hal ini menjadikan media pembelajaran sebagai komponen yang sangat penting keberadaannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi,

Kemajuan ini kemudian mempengaruhi banyaknya alternatif yang dapat digunakan guru untuk menggunakan alat peraga yang lebih bervariasi ketika menggunakan bahan ajar di kelas. Penggunaan media belajar tidak hanya dapat mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga lebih menarik dan menyenangkan (Sanjaya 2008:70). Artinya media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, karena tujuan pembelajaran dapat dikomunikasikan melalui media pembelajaran. Untuk memaksimalkan pembelajaran, pendidik harus memperhatikan desain pembelajaran agar dapat dikomunikasikan dengan baik dan membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas, pengembangan *M-Learning* dengan menggunakan *smart apps creator (SAC)* pada sistem operasi *android* merupakan pendekatan pembelajaran sistematis yang melibatkan *device* (perangkat) yang mampu berfungsi selayaknya *handphone* atau media sejenis, yang menyederhanakan pengalaman pengguna dan dapat dilakukan kapan saja, di mana saja. Alasan menggunakan *smart apps creator (SAC)*

karena berbagai alasan, seperti kemudahan perangkat teknologi seperti *handphone* yang bisa dibawa kemana-mana, serta laptop dan berbagai jenis perangkat lainnya, dan berbagai jenis perangkat teknologi. dapat digunakan. dalam proses pembelajaran (Darmawan, 2012:15). Keuntungan belajar dengan *smart apps creator* (SAC) dibandingkan pembelajaran biasa adalah siswa dapat mengulang pelajaran sendiri, di mana pun mereka berada.

*Smart apps creator* (SAC) akan memudahkan siswa dalam memberikan materi yang dapat diakses melalui *smartphone*. Siswa harus membaca dari halaman ke halaman agar dapat melanjutkan materi pembelajaran. *smart apps creator* (SAC) memiliki gambar, teks, video, dan gambar 3D. Objek 3D yang ditampilkan dapat merangsang memori siswa untuk memahami objek tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan *smart apps creator* (SAC) berbasis *android* untuk meningkatkan prestasi belajar

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, yang juga dikenal sebagai *RnD (Research and Development)*. Menurut Sugyono (2016):26, penelitian pengembangan adalah studi tentang produk baru, efektivitasnya, serta pengembangan dan penciptaannya. Sukmadinata (2006:169) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai metode untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan Langkah-langkah model ADDIE. Model ADDIE lebih sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan media. Januszweski dan molenda (2008:108) secara garis besar

menjabarkan Model ADDIE terdiri dari 5 fase yaitu *Analyzep, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Mulyatiningsih (2011:5) model ADDIE merupakan model rasional dan lengkap serta saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis mulai dari tahapan pertama sampai tahapan kelima. Kelima tahapan atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model yang lainnya, Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model ini mudah dipahami dan diaplikasikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan pada 21 peserta didik di kelas 5 SD Negeri Insan Mulia Kota Bengkulu hasil tabulasi kebutuhan peserta didik didapatkan bahwa masih ada peserta didik yang merasa pembelajaran IPS hanya biasa saja yakni 76% dari responden, 10% responden menyatakan pembelajaran IPS kurang menyenangkan, dan hanya 14% responden yang sangat menyukai pembelajaran IPS di sekolah. dalam pembelajaran IPS materi peristiwa menjelang kemerdekaan guru tidak begitu banyak menggunakan contoh soal, sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sekolah terkadang hanya menggunakan satu atau dua contoh soal. sumber belajar yang digunakan peserta didik Pada umumnya menggunakan lembar kerja siswa, buku paket dan internet. Sedangkan untuk penggunaan *android* masih kurang. ketertarikan peserta didik belajar menggunakan alat elektronik khususnya *android* sangat tepat untuk dimanfaatkan, hal ini sesuai dengan hasil tabulasi angket peserta didik terlihat bahwa 86% sangat menyukai belajar menggunakan *android*. hasil tabulasi angket 95% peserta didik tertarik untuk menggunakan *smart apps creator* untuk belajar IPS. dari analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *smart apps creator*

berbasis *android* dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan telah peneliti lakukan, pembelajaran IPS yang dilaksanakan masih terpusat pada guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton, yang membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS di kelas sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku cetak. kurangnya contoh soal dalam menambah pemahaman materi menjadikan wawasan siswa belum berkembang. Melalui media pembelajaran yang interaktif berbasis *android* ini siswa dapat melakukan berbagai aktifitas pembelajaran dalam mengakses materi maupun melaksanakan pembelajaran dimana saja, kapan saja dan tidak terbatas pada jarak maupun waktu dan dapat mengembangkan wawasan secara luas.

### Hasil

#### 1. Tahap pengembangan media pembelajaran smart apps creator berbasis *android*

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluation*. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPS kelas V.

*Analyze* (analisis). Pada tahap ini selain melakukan studi pendahuluan yang berupa analisis terhadap peserta didik, analisis materi selain itu dilakukan kajian pustaka terkait data yang didapatkan selama studi pendahuluan, lalu dilanjutkan mencari informasi terkait analisis kebutuhan sehingga dihasilkan suatu deskripsi mengenai produk media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* (SAC) berbasis *android*.

*Design*, merupakan langkah kedua dari model ADDIE yang dimaksudkan untuk menindaklanjuti data atau fakta pada

tahapan sebelumnya. Pada penelitian ini, design akan berisikan penentuan materi pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum, pengembangan tujuan pembelajaran, menyusun produk awal, menentukan format produk yang akan dikembangkan serta mengembangkan strategi pengujian produk. Sehingga produk yang dikembangkan akan mampu menyelesaikan problematika yang ada.

*Development*, prosedur tahapan pengembangan akan berisikan kegiatan yaitu proses membuat dan memvalidasi produk media pembelajaran atau sumber pembelajaran. Pengembangan pada penelitian ini meliputi pengembangan media dan materi pembelajaran, mengembangkan panduan penggunaan produk serta melakukan revisi formatif yaitu validasi, validasi atau penilaian akan terdiri dari validasi oleh tim ahli lalu kemudian revisi terkait masukan – masukan dari ahli dan praktisi.

*Implementation*, merupakan tahap produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran setelah dinyatakan layak, maka akan diuji coba kepada peserta didik. Pada prosedur *implementation* kegiatan yang akan dilakukan adalah melakukan user validation guna mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum dilakukan penerapan beberapa tahapan, yaitu uji coba satu-satu, uji coba skala kecil, dan uji coba lapangan.

*Evaluation*, merupakan prosedur terakhir pada model ADDIE, setelah guru dan peserta didik dipersiapkan untuk proses pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* (SAC) berbasis *android* yang telah dikembangkan maka tahapan berikutnya adalah menguji efektivitas produk tersebut. Prosedur *evaluation* pada model ADDIE ini berguna untuk mengetahui seberapa efektif produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil pengembangan pembuatan media *smart apps creator* berbasis *android* seperti berikut:



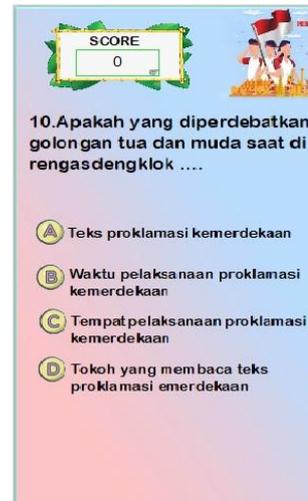
Gambar 1. Splash Screen



Gambar 2. Halaman Utama



Gambar 3. Halaman materi

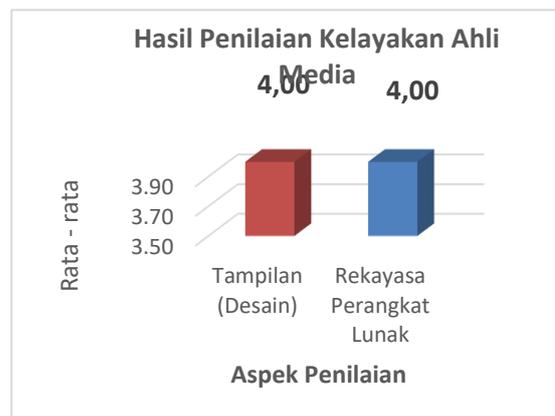


Gambar 3. Halaman latihan

2. Hasil uji coba produk : Pada tahap uji coba produk ini dilakukan dengan uji validasi oleh 2 (dua) orang ahli yang meliputi: ahli validasi media dan ahli validasi materi.

a. Validasi ahli media

Lembar penilaian ahli media mencakup 21 indikator yang terdiri dalam 2 aspek yaitu: 1) Aspek tampilan (desain) yang terdiri dari 14 indikator. 2) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak terdiri dari 7 indikator



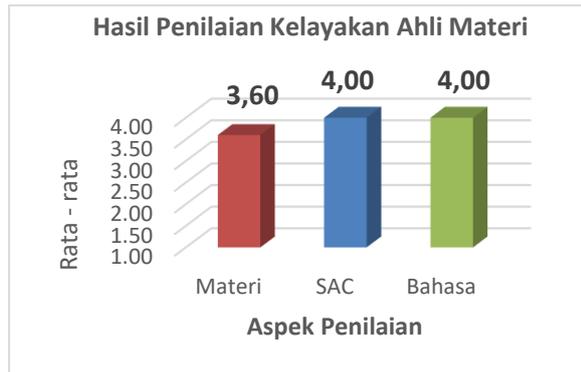
#### Kelayakan Ahli Media

Pada aspek kelayakan tampilan (desain) terdiri dari 14 butir indikator penilaian, dengan memperoleh nilai rata - rata 4,00 yang dapat dikategorikan sangat layak. Pada aspek kelayakan rekayasa perangkat lunak terdiri dari 7 butir indikator penilaian memperoleh rata-rata penilaian adalah 4,00 yang dapat dikategorikan

sangat layak.

#### b. Validasi ahli materi

Lembar penilaian ahli materi terdiri dari 15 pertanyaan yang terdiri kedalam 3 aspek yaitu: 1) Aspek materi yang terdiri dari 5 indikator penilaian, 2) Aspek media yang dikembangkan yaitu *smart apps creator* yang terdiri dari 5 indikator penilaian, 3) Aspek Bahasa yang terdiri dari 5 indikator.



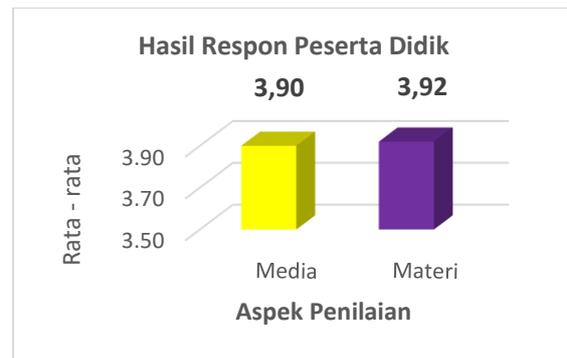
Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Pada aspek penilaian materi terdiri 7 butir indikator penilaian memperoleh rata-rata penilaian adalah 3,60. Pada aspek kelayakan SAC terdiri dari 6 butir indikator penilaian memperoleh rata-rata penilaian adalah 4,00

Pada aspek kebahasaan terdiri dari 5 butir indikator penilaian diperoleh rata-rata penilaian adalah 4,00. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap ahli materi diperoleh nilai 3,87 dengan kriteria "Sangat Layak".

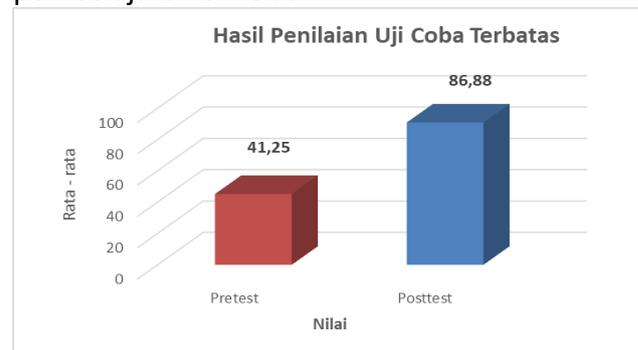
#### 3. Hasil uji coba terbatas.

Uji coba lapangan skala kecil ini dilaksanakan setelah perbaikan berdasarkan revisi dari para ahli media dan ahli materi. Tujuan diadakannya uji coba lapangan skala kecil ini untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan.



Gambar 6. Grafik Hasil Respon Peserta Didik

Pada aspek media terdiri dari 5 butir indikator penilaian memperoleh rata-rata penilaian adalah 3,90. Pada aspek materi terdiri dari 12 butir indikator penilaian memperoleh rata-rata penilaian adalah 3,92. Untuk rata-rata keseluruhan penilaian siswa adalah sebesar 3,91 dengan kategori "Sangat Layak" sehingga media pembelajaran *smart apps creator* berbasis android sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.



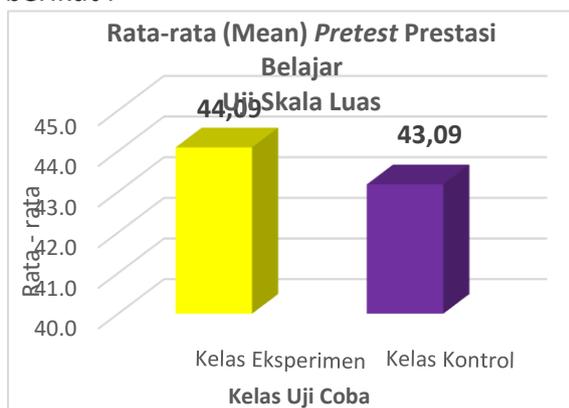
Gambar 7. Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil nilai rata-rata pretest adalah 41,25 yang ditunjukkan pada diagram warna merah dan nilai rata-rata *posttest* diperoleh 86,88 yang ditunjukkan pada diagram berwarna biru.

#### 4. Hasil uji coba skala luas

Langkah pertama yang dilakukan pada uji coba skala luas adalah memberikan pretest berupa pilihan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. *Pretest* dilakukan untuk melihat seberapa jauh kemampuan awal peserta didik. Langkah kedua yaitu memberikan proses pembelajaran

(*treatment*) dengan media yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis android. Sedangkan kelas kontrol menggunakan media cetak. Hasil dari analisis data *pretest* terhadap prestasi belajar siswa pada uji skala luas dapat dilihat pada gambar grafik berikut :

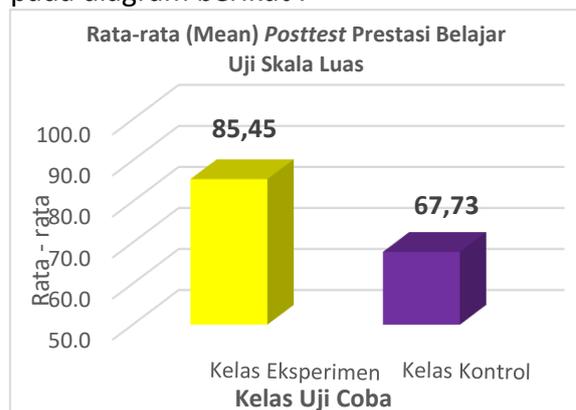


Gambar 8. Grafik nilai rata-rata pretest uji skala luas

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat hasil rata-rata pretest variabel X (kelas eksperimen) diperoleh nilai sebesar 44,09 dan nilai rata-rata pretest untuk variabel Y (kelas kontrol) diperoleh nilai sebesar 43,09. Pada uji t diperoleh df 42 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t hitung 0,21 dan t table 2,02. Sehingga diperoleh t hitung < t table. Jika t hitung lebih kecil dari t table. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dengan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *smart apps creator* berbasis android sebelum dilakukannya perlakuan atau *treatment* tidak terdapat perbedaan.

setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android*, selanjutnya untuk melihat peningkatan

prestasi belajar siswa dilakukan tahapan *posttest* terhadap variabel X (kelas eksperimen). Pada variabel Y (kelas kontrol) setelah diberi perlakuan menggunakan media cetak selanjutnya dilakukan juga tahapan *posttest* untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa. Adapun hasil dari analisis data *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 9. Grafik nilai rata-rata posttest uji skala luas

Berdasarkan gambar grafik diatas, dapat dilihat hasil rata-rata posttest variabel X (kelas eksperimen) diperoleh nilai sebesar 85,45 dan nilai rata-rata posttest variabel Y (kelas kontrol) diperoleh nilai sebesar 67,73. Pada uji t diperoleh df 42 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan t hitung 7,41 dan t table 2,02. Sehingga diperoleh t hitung > t tabel. Jika t hitung lebih besar dari t tabel dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dengan variabel Y (kelas kontrol).

##### 5. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*)

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi *smart apps creator* berbasis *android* dengan materi peristiwa menjelang kemerdekaan Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala luas, peneliti tidak melakukan perbaikan dari segi tampilan, pemrograman, maupun materi pada media. Produk akhir yang dikembangkan diberi nama aplikasi "SAC Jas

Merah (Belajar Seru Mengenai Sejarah)".

### **Pembahasan**

1. Media Pembelajaran *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar (studi pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V )

Dari hasil penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* berbasis *android* layak untuk meningkatkan prestasi belajar (studi pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V di SD IT insan mulia kota Bengkulu) materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Hal ini sejalan dengan Prokoso (2020:160) menjelaskan bahwa penggunaan *smart apps creator* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan serta pembelajaran yang dilakukan akan lebih interaktif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Media Pembelajaran *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar (studi pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V )

Hasil pengujian terbatas yang dilakukan di kelas V SD IT insan mulia kota Bengkulu, didapat nilai rata-rata *pretest* 41,25 dan nilai *posttest* setelah perlakuan sebesar 86,88. Hasil pengujian skala luas di SD 65 kota Bengkulu diketahui bahwa nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 44,09 dan kelas kontrol sebesar 43,18. Kemudian berdasarkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 85,45 dan kelas kontrol sebesar 67,73. Adapun peningkatan prestasi belajar yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 41,73 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,55.

Dari hasil uji keefektifan yang telah

dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* berbasis *android* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar (studi pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V di SD IT insan mulia kota Bengkulu)..

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Pengembangan media pembelajaran dengan *smart apps creator* jas merah berbasis *android* menggunakan desain ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Media pembelajaran dengan *smart apps creator* jas merah berbasis *android* disusun setelah melakukan analisis kebutuhan siswa. Kemudian divalidasi oleh ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi dari ahli media, diperoleh skor rata - rata dari kedua aspek penilaian yaitu sebesar 4,00 dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan berdasarkan validasi ahli materi diperoleh skor rata – rata dengan ketiga aspek penilaian materi yaitu 3.87 dengan kategori penilaian "Sangat Layak". Dengan demikian media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdasarkan uji coba terbatas dan uji skala luas

#### **Saran**

Berdasarkan hasil maka disarankan agar siswa dapat menggunakan media pembelajaran *smart apps creator* berbasis *android* didalam proses belajar mengajar sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Kemudian bagi guru – guru, diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan dengan *smart apps creator* berbasis *android* yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Disamping itu juga berdasarkan kebutuhan siswa dan dengan melalui pengujian oleh para ahli, maka media pembelajaran ini diharapkan dapat dipergunakan disekolah sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Kemudian yang juga sangat penting pengembangan media pembelajaran dengan *smart apps creator* berbasis *android* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik serta dapat diterapkan untuk materi yang lainnya

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Januszewski, A. dan Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition with Complementary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Sanjaya, Winna. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmadinata, Nana. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakary