

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Diana Tri Septiani¹, Yoyo Zakaria².

¹Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

²Dosen *Homebase* Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

triseptianidiana@gmail.com

yoyo_ptik@upmk.ac.id

ABSTRACT

ABSTRACT Diana Tri Septiani (181223003). This study aims (1) to find out how learning media with Smart Apps Creator (SAC) can be applied in class X Multimedia SMK PGRI Ciawigebang, (2) to find out how the use of learning media with Smart Apps Creator (SAC) on student learning interest in class X Multimedia SMK PGRI Ciawigebang. This research is a research that uses a quasi-experimental approach with a quantitative approach to measure students' interest in learning in Informatics subjects and the application of Android-based learning media assisted by Smart Apps Creator (SAC) on students' interest in learning. The sample in this study were 18 students of class X Multimedia 1 and 18 students of class X Multimedia 2 SMK PGRI Ciawigebang. The results of this study were obtained: (1) The achievement of the percentage score of student interest in learning before using android-based learning media with Smart Apps Creator (Pretest) was 63.89% including the sufficient category while the achievement of the percentage score of student interest in learning after using android-based learning media with Smart Apps Creator (Posttest) of 72.78% is in the good category. Thus, learning media with Smart Apps Creator (SAC) can increase students' interest in learning.

Keywords: *Learning Media, Smart Apps Creator, Student Interests*

ABSTRAK

ABSTRACT Diana Tri Septiani (181223003). Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran dengan Smart Apps Creator (SAC) dapat diterapkan di kelas X Multimedia SMK PGRI Ciawigebang, (2) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan Smart Apps Creator (SAC) terhadap minat belajar siswa di kelas X Multimedia SMK PGRI Ciawigebang. penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dan penerapan media pembelajaran berbasis android berbantuan Smart Apps Creator (SAC) terhadap minat belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 18 siswa kelas X Multimedia 1 dan 18 siswa kelas X Multimedia 2 SMK PGRI Ciawigebang. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) Pencapaian persentase skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan Smart Apps Creator (Pretest) sebesar 63,89% termasuk kategori cukup sedangkan pencapaian persentase skor minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan Smart Apps Creator (Posttest) sebesar 72,78% termasuk kategori baik. Dengan demikian media pembelajaran dengan Smart Apps Creator (SAC) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Minat Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang seutuhnya melalui kegiatan pengajaran. Ada dua konsep pendidikan yang berkaitan yaitu belajar dan pembelajaran. Konsep belajar berakar pada siswa. Siswa secara tidak langsung harus aktif dalam mengembangkan potensinya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik supaya dapat bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini sudah dijelaskan pada undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (ARFIKA 2011).

Pendidikan harus dimiliki oleh semua siswa agar semua siswa dapat mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya dan agar dapat menghadapi tantangan pendidikan yang akan muncul. Hasbullah (2013) juga telah mengatakan bahwa pendidikan sebagai tuntunan hidup anak-anak, agar mereka mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Untuk itu, siswa terlebih dahulu untuk mengetahui tujuan dari pendidikan sehingga dapat mengetahui pentingnya suatu pendidikan itu sendiri. Tanpa tujuan pendidikan yang jelas, kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara akan tidak terpenuhi sepenuhnya, maka dari itu untuk mewujudkan tujuan tersebut ialah dengan belajar.

Wahab (2012) telah mengatakan bahwa salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan belajar. Belajar ialah suatu usaha yang dilakukan dalam waktu yang panjang dalam rangka memperoleh ilmu

pengetahuan dan keterampilan. Belajar dapat menjadikan siswa lebih baik karena ilmu yang dimilikinya. Belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa) terdiri dari kesehatan, bakat, minat, motivasi dan cara belajar kemudian faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan (Wahab, 2012). Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah minat. Minat merupakan faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar karena minat ialah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Khodijah, 2016).

Minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Beberapa pendapat para ahli telah menjelaskan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Seperti yang dikatakan oleh Tu'u (2004) dan Dayat (2009) bahwa minat belajar yang tinggi akan memberi dampak yang baik karena menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga prestasi siswa meningkat.

Perlu adanya inovasi pembelajaran untuk mengedepankan minat belajar siswa dan meleak akan teknologi dengan memanfaatkan smartphone yang digemari siswa untuk di akses. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat merekonstruksi image smartphone sebagai salah satu media edukasi. Guru sebagai pendidik sudah selayaknya harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang humanis, yaitu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan serta mengoptimalkan peran teknologi dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran inovatif akan sangat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satunya adalah Smart Apps Creator (SAC). Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop untuk

membuat aplikasi berbasis android tanpa kode pemrograman. Smart Apps Creator (SAC) merupakan tool multimedia yang sangat mudah karena bisa dibuat tanpa kode pemrograman sehingga guru yang tidak mempunyai latar belakang programming dapat membuat dengan baik dan menarik, tampilan yang mudah dimengerti, dan tidak memakan banyak ram. Konsep yang ditawarkan adalah pembelajaran jarak dekat dan jauh. Pembelajaran jarak dekat yaitu media ini dapat digunakan saat proses pembelajaran oleh guru di dalam kelas secara langsung, sedangkan pembelajaran jarak jauh yaitu media ini dapat dijalankan dan dipelajari ketika siswa berada diluar lingkungan sekolah serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran Informatika kelas X Multimedia di SMK PGRI Ciawigebang ditemui persoalan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar yang rendah dikarenakan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya siswa masih kurang memahami materi yang diajarkan dan suasana belajar tidak bersemangat. Hal Ini terjadi dikarenakan pembelajaran yang diterapkan masih kurang bervariasi atau pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran pada umumnya yaitu metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang minat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa adanya variasi maupun inovasi baru dari guru.

Dengan mengetahui permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan software Smart Apps Creator (SAC) dan memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran dengan judul penelitian "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas dan dapat

meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan alternatif guru untuk membuat media pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

(Aminoto, Tugiyo & pathoni 2014) menyatakan bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan prilaku, termasuk juga perbaikan prilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap.

B. Minat Belajar

Menurut Syaiful (2008:166) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Pernyataan tersebut didukung oleh Sumadi (2004:14), minat adalah tenaga psikis yang tertuju kepada suatu obyek serta banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.

C. Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir (Gagne dalam Mashuri, 2019: 3). Sedangkan Menurut Yaumi (2018: 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan yang dimaksud tersebut mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan ini harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan ini harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat mengkontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien (Amajida 2021).

D. Android

Menurut Kuswanto (2019) android merupakan sebuah sistem operasi untuk diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (device) dengan penggunanya (user)

sehingga dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia di piranti tersebut. Saat ini sistem operasi android merupakan sistem operasi yang cukup dikenal dan banyak digunakan masyarakat. Bahkan pengguna android di Indonesia di tahun 2020 saja telah mencapai 91,5% dari seluruh pengguna smartphone (Pamungkas 2021).

E. Smart Apps Creator (SAC)

Smart Apps Creator atau SAC adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis ios dan android yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman serta dapat juga dibuat dengan format HTML5 dan exe. (Widiastika, et. al.:2021).

Smart Apps Creator (SAC) sangat kompatibel ketika dibuat di laptop atau komputer untuk menjadi APK (aplikasi yang dapat diterapkan di Android). Siswa sebagai pengguna Android cukup menginstal file APK yang diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar kapan pun dan di mana pun siswa berada serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

Smart Apps Creator di dukung oleh berbagai feature dan tools untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan tools nya adalah menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu insert untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, serta menu interaction untuk memberikan efek pada gambar atau animasi (Muttaqin, Sariyasa, and Suarni 2021).

3. METODE

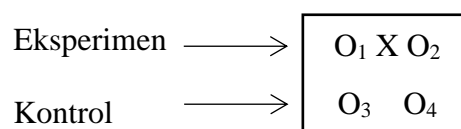
Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode pendekatan kuantitatif, karena pada pengamatan penelitian ini di ukur dan dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC).

Metode penelitian kuantitatif dapat dibagi menjadi dua, yaitu metode eksperimen dan metode survei. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Arsyad and Fatmawati 2018).

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian, yaitu Pre-Experimental Design, True Experimental Design dan Quasi Experimental Design.

Penelitian ini adalah quasi experimental design dengan menggunakan bentuk desain nonequivalent control group design. Termasuk penelitian quasi experimental design, karena sampel tidak dikontrol secara teliti, melainkan sampel hanya menggunakan kelas yang memang sudah ada sebelumnya. Sampel dalam penelitian ini tidak diambil secara acak. Penelitian ini membahas hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian, penerapan media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) pada kelas eksperimen dan tanpa media pembelajaran pada kelas kontrol. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar siswa.

(Langgeng 2012) Desain quasi experimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Menurut (Sugiyono, 2009:79), desain penelitian nonequivalent control group design, adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X =Treatment

O₁ =Hasil pretest kelompok yang diberi perlakuan

O₂ =Hasil posttest kelompok yang diberi perlakuan

O₃ =Hasil pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan

O₄ =Hasil posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PGRI Ciawigebang yaitu kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa (ARFIKA 2011).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Sampel penelitian diambil menggunakan teknik population sampling yang teknik pelaksanaannya dilakukan dengan mengambil semua sampel yang ada di dalam populasi. Peneliti menggunakan teknik tersebut berdasarkan atas ketersediaan jumlah siswa yang disediakan oleh sekolah. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu siswa kelas X Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan X Multimedia 2 sebagai kelas kontrol (ARFIKA 2011).

No	Kelas	L	P	Jml
1	X Multimedia 1	10	8	18
2	X Multimedia 2	10	8	18
Jumlah				36

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan angket.

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert.

(ARFIKA 2011) Skala pengukuran yang digunakan ialah skala likert, dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2015). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu diberi skor, misalnya dapat diketahui pada tabel berikut:

No	Derajat Penilaian	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawabnya. angket ini digunakan untuk mengukur media, materi dan minat belajar siswa.

Instrumen ahli media, Pada instrumen ahli media berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran meliputi aspek tampilan.

Instrumen ahli materi, Pada instrumen ahli materi berisikan poin

tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi media pembelajaran meliputi aspek dari pembelajaran dan materi.

Uji validitas, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Dalam penelitian ini cara mengkorelasikan skor item dengan skor total item tiap variabel, kemudian pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika nilai positif dan r hitung > r tabel, item dapat dinyatakan valid. Jika r hitung < r tabel, item dinyatakan tidak valid. (Suharsimi 2013) Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson. Korelasi product moment pearson dengan memakai SPSS Versi 25.

Uji Reliabilitas, (Suharsimi 2013) Reliabilitas menunjuk ada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja untuk menentukan apakah instrument reliabel atau tidak menggunakan batasan 0,6. Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Dalam penelitian ini uji reliabilitas yang digunakan yaitu Cronbach Alpha. Rumus Cronbach Alpha dengan memakai SPSS Versi 25.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistika yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Supardi, 2014). Pada penelitian ini, teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata serta persentase dari hasil data skala minat

belajar siswa, disertai dengan penyajian data dalam bentuk tabel (ARFIKA 2011).

Menurut Ismail (2014), adapun teknik penskoran untuk skala minat adalah sebagai berikut.

Mencari skor jawaban responden dengan rumus:

$$\text{Skor} = (\text{SS} \times 5) + (\text{S} \times 4) + (\text{RG} \times 3) + (\text{TS} \times 2) + (\text{STS} \times 1)$$

Membuat mean berdasarkan rumus:

$$\text{Mean} = \text{Skor} / \text{N}$$

Membuat kesimpulan nilai responden. Selanjutnya, data skala minat belajar siswa di analisis dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{TCR} = \text{Skor} / 90 \times 100\%$$

Keterangan :

N = Jumlah responden

Skor = Jumlah jawaban responden

Mean = Rata-rata

TCR = Tingkat Persentase Responden (Sudijono, 2008)

No	%Jumlah Skor	Kriteria
1	20,00-35,00	Tidak Baik
2	36,00-51,00	Kurang Baik
3	52,00-67,00	Cukup
4	68,00-83,00	Baik
5	84,00-100	Sangat Baik

4. HASIL PEMBAHASAN

Deskripsi sekolah, tempat penelitian ini dilakukan di SMK PGRI Ciawigebang. SMK PGRI Ciawigebang merupakan salah satu sekolah swasta di bawah naungan Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan (YPLP) PGRI Perwakilan Kabupaten Kuningan. Berada di wilayah Kabupaten Kuningan khususnya di Kecamatan Ciawigebang. Berdiri sejak tahun 1988 sesuai dengan Keputusan Kepala Kanwil Dekdikbud Provinsi Jawa Barat Nomor 921/I02/Kep.E/88.

SMK PGRI Ciawigebang pada mulanya hanya memiliki 1 program keahlian saja, yaitu Penjualan, yang kemudian berubah menjadi Tata Niaga Pemasaran. Berkat kerja keras dan kerja

sama yang baik dengan berbagai pihak, SMK PGRI Ciawigebang semakin berkembang dan hingga sekarang sudah memiliki ijin untuk membuka 6 program keahlian, yaitu Teknik Otomotif Kendaraan Ringan, Teknik Otomotif Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Informatika (Multimedia), Pemasaran, Tata Busana, dan Teknik Produksi Penyiaran Radio dan Pertelevisian (Broadcasting).

Adapun jenjang Akreditasi kelembagaan, SMK PGRI Ciawigebang mendapatkan peringkat A (Amat Baik) sesuai dengan keputusan Badan Akreditasi Sekolah Swasta Propinsi Jawa Barat tanggal 22 November 2007 No. 02.00/90/BAP - SM/XI/2007.

Deskripsi minat belajar siswa kelas X MM 2 di SMK PGRI Ciawigebang dengan menggunakan model konvensional terdapat minat belajar siswa sebelum pembelajaran (pretest). Hasil analisis data penelitian secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap minat belajar siswa melalui pembelajaran konvensional adalah sebesar 63,89 dari hasil tersebut maka tanggapan responden adalah berada pada kriteria cukup karena 63,89 ada pada rentan 52,00-67,00.

Deskripsi minat belajar siswa kelas X MM 1 di SMK PGRI Ciawigebang dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) terdapat minat belajar siswa setelah pembelajaran (posttest). Hasil analisis data penelitian secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap minat belajar siswa melalui pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) adalah sebesar 72,78 dari hasil tersebut maka tanggapan responden adalah berada pada kriteria baik karena 72,78 ada pada rentan 68,00-83,00.

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini uji validitas akan menggunakan teknik korelasi Pearson. Seluruh item pernyataan pada angket penelitian dengan menggunakan program SPSS Versi 25.

Untuk menentukan apakah item valid atau tidak adalah dengan membandingkan r hitung (nilai Pearson Correlation) dengan r tabel yang dicari signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan $n = 18$, atau df (derajat bebas) = $n-2$ atau $18-2 = 16$ maka didapat nilai r tabel adalah 0,468. Pretest didapat nilai yang kurang dari r tabel adalah item 1, 8, 9 yang berarti item tidak valid, sedangkan item yang lain di atas r tabel yang berarti item valid. Sedangkan posttest didapat nilai di atas r tabel yang berarti 10 item valid.

Setelah pengujian validitas, maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan pengujian reliabilitas. Tujuannya adalah untuk menguji kepercayaan alat ukur dari data. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk uji reliabilitas yaitu Alpha Cronbach dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.

Hasil Uji Reliabilitas Pretest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.966	7

Dari tabel output di atas, dapat diketahui nilai Cronbach Alpha adalah 0,966. Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas dan 0,8 adalah baik. Nilai Cronbach Alpha di atas lebih dari 0,6 sehingga hasil telah reliabel dan jumlah item (N) adalah 7 item pernyataan.

Hasil Uji Reliabilitas Posttest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	10

Dari tabel output di atas, dapat diketahui nilai Cronbach Alpha adalah 0,973. Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas dan 0,8 adalah baik. Nilai Cronbach Alpha di atas lebih dari 0,6 sehingga hasil telah reliabel dan jumlah item (N) adalah 10 item pernyataan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis dapat membahas beberapa

hasil penelitian diantaranya membahas gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dengan menggunakan model konvensional dan penerapan dari Smart Apps Creator (SAC) terhadap minat belajar siswa yang bertempat di SMK PGRI Ciawigebang sebagai berikut.

Gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika:

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya pencapaian persentase skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator (pretest) sebesar 63,89 termasuk kategori cukup dengan jarak interval 52,00-67,00. Selanjutnya pencapaian persentase skor minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator (posttest) sebesar 72,78 termasuk kategori baik dengan jarak interval 68,00-83,00.

5. KESIMPULAN

Setelah selesai melakukan kegiatan penelitian untuk mencari kebenaran ada atau tidak ada Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menyusun hasil penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang dibatasi sampai tahap mengukur minat belajar siswa saja maka penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya pencapaian persentase skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator (pretest) sebesar 63,89 termasuk kategori cukup dengan jarak interval 52,00-67,00. Selanjutnya pencapaian persentase skor minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator (posttest) sebesar 72,78 termasuk kategori baik dengan jarak interval 68,00-83,00. Dengan demikian dapat dikemukakan perolehan skor total minat belajar siswa dari posttest lebih besar dari perolehan skor total minat belajar siswa pretest.

6. SARAN

Pada bagian saran ini, peneliti membuat saran untuk beberapa pihak yang terkait dalam penelitian. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan kegiatan penelitian yaitu dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” maka berikut adalah beberapa saran yang dibuat oleh peneliti:

1. Media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) memiliki pengaruh yang baik dan signifikan yang tinggi dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Maka dari itu aplikasi Smart Apps Creator (SAC) lebih diterapkan lagi untuk mata pelajaran yang lainnya agar minat belajar siswa dapat meningkat lebih baik daripada sebelumnya.
2. Aplikasi pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) diharapkan berperan sebagai fasilitator untuk dapat menanamkan rasa tanggung jawab pada diri siswa, lebih aktif, mandiri dan dapat menambah ilmu pengetahuan. Selain itu, peran pendidik sangat dibutuhkan agar dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) yang telah menyediakan fitur-fitur yang dengan mudah diakses oleh siswa maupun pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amajida, Jundina. 2021. “Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy’ Ari 03 Kudus.”
- Aminoto, Tugiyo & pathoni, Hairul. 2014. “Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Usaha Dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi.” *Jurnal Sainmatika* 8(1): 13–29.
- ARFIKA, DEVY. 2011. UNIVERSITAS ISLMAN NEGERI RADEN FATAH “Pengaruh Penerapan

- Model Pembelajaran Tps.” <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI-MARYAM-NOER-AZIZAH-FITK.pdf>.
- Arsyad, Muhammad Naharuddin, and Fatmawati Fatmawati. 2018. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang.” *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 8(2): 188.
- Langgeng, Abraham Rinekso. 2012. Universitas Negeri Yogyakarta “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Student Facilitator Explaining Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA N 1 Mertoyudan.” Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muttaqin, H. P.S., Sariyasa, and N. K. Suarni. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas VI SD Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(1): 1–15.
- Pamungkas, Eryka Mayang. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Metabolisme Kelas XII.” UNIVERSITAS SANATA DHARMA.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian.pdf*. 15th ed. JAKARTA: RINEKA CIPTA.
- Syahputra, Fariz Krisna, and I Gusti Lanang Putra Eka Prisma. 2021. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MATA PELAJARAN ANIMASI 2D & 3D KELAS XI DI SMKN 1 DRIYOREJO GRESIK.” 5(2): 763–68