

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI PELAJARAN PEMBENTUKAN PEMERINTAHAN INDONESIA

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/3186>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i02.3186>

Naskah Dikirim: 2023-11-04

Naskah Direview: 2023-12-16

Naskah Diterbitkan: 2023-12-30

Wanada Rezeki
Universitas Sriwijaya
wanadarezeki25@gmail.com

L.R. Retno Susanti
Universitas Sriwijaya
retno_susanti@fkip.unsri.ac.id

Abstract: *This research aims to develop history learning media based on Smart Apps Creator on material on the formation of the Indonesian government in senior high school. This research is development research using the Hannafin and Peck development model. This model consists of three phases, namely needs assessment, design phases, development and implementation. The subjects in this research were 32 students in class XI Science 5 of SMA Negeri 2 Palembang. The research results obtained include: material expert validation obtained a percentage of 85.2% with very valid criteria, learning design expert validation obtained a percentage of 93% with very valid criteria, and media expert validation obtained a percentage of 81.4% with very valid criteria. From the results of the field trials, the average pretest value was 47.81 and the average posttest value was 83.43. The pretest and posttest scores show an increase in score of 35.62 points with an N-gain value of 0.68, so the results of this research indicate that the Smart Apps Creator-based learning media on the Indonesian government formation material that was developed is suitable for use in the learning process and has a significant effectiveness impact good for student learning outcomes.*

Keywords: *Learning Media, Smart Apps Creator, History Education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pelajaran pembentukan pemerintahan Indonesia di Sekolah Mengah Atas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Model ini terdiri dari tiga tahapan yaitu penilaian kebutuhan, fase desain, pengembangan dan Implementasi. Subjek pada penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 2 Palembang. Hasil penelitian yang didapatkan, antara lain: validasi ahli materi memperoleh persentase 85,2% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli desain instruksional memperoleh persentase 93% dengan kriteria sangat valid, dan validasi ahli media memperoleh persentase 81,4% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,81 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,43. Nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai sebesar 35,62 poin dengan nilai *N-gain* sebesar 0,68 sehingga dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pembentukan pemerintahan Indonesia yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan



dalam proses pembelajaran dan memiliki dampak efektivitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Craetor*, Pendidikan Sejarah

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini masih menghadapi persoalan kesenjangan pendidikan dan pemerataan pendidikan. Solusi yang diterapkan Indonesia terkait mutu pendidikan, salah satunya adalah penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Sesuai Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2020-2024 menekankan bahwa prioritas keempat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi adalah pengembangan teknologi yang diharapkan dapat mendukung setiap aspek pendidikan (Adisel & Pranansa, 2020).

Usaha pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran terjadi dengan menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat dalam membantu pemberian materi atau referensi yang digunakan guru dan peserta didik. Apalagi saat ini kehidupan masyarakat tidak terlepas dari teknologi dan penggunaan *smartphone* juga telah didominasi oleh peserta didik. Ada baiknya juga memanfaatkan keberadaan *smartphone* kedalam proses pembelajaran. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini tidak dilakukan secara optimal dan merata.

Selain itu, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi ini sehingga pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah atau diskusi. Pembelajaran seperti ini tentu kurang relevan untuk dilakukan karena tidak selamanya informasi yang diberikan guru kepada peserta didik dapat diterima dengan baik. Kondisi seperti ini salah satunya terjadi dalam pembelajaran pendidikan sejarah di kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 2 Palembang. Hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa media yang digunakan selama ini adalah materi yang disajikan dalam bentuk buku dan *powerpoint*. Media yang dirancang guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan desain yang inovatif dan kreatif. Peserta didik diketahui membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Oleh karena itu dipilihlah pengembangan aplikasi pembelajaran sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dan sebagai bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Keberadaan aplikasi edukasi dalam dunia pendidikan sangatlah penting khususnya dalam pembelajaran sejarah dan mengingat jumlah pengguna ponsel pintar semakin hari semakin meningkat. Seperti kita ketahui, sebagian besar peserta didik belum menggunakan ponsel pintar dengan baik, hanya menggunakannya untuk bermain dan berjejaring sosial saja. Sementara itu,

aplikasi pendidikan masih jarang digunakan oleh peserta didik dan media pembelajaran pada *Android* jumlahnya masih sedikit (Damayanti et al., 2018). Untuk itu perlu dikembangkan aplikasi pendidikan yang menunjang proses pembelajaran peserta didik khususnya pada pembelajaran sejarah.

Pengembangan aplikasi pembelajaran didasarkan pada asumsi bahwa proses pembelajaran yang komunikatif akan lebih membangkitkan minat peserta didik dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran berkat penyajiannya yang interaktif sehingga dapat mengantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sumber yang digunakan dalam pengembangan aplikasi bisa dari mana saja namun harus jelas dan valid.

Smart Apps Creator adalah salah satu media interaktif digital yang muncul di bidang teknologi untuk menciptakan aplikasi pembelajaran. *Smart Apps Creator* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan berupa aplikasi yang dapat digunakan pada sistem operasi seluler *Android* dan *iOS* tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Aplikasi dapat berisi gambar animasi, video, musik dan menu lainnya. Hasil dari aplikasi berupa *file* berformat apk, exe dan html5 yang dapat diakses melalui jaringan telepon atau melalui program manual untuk mentransfer *file* seperti *flashdisk* dan memori (Azizah, 2020).

Alasan pemilihan pembelajaran berbasis *Android* dengan teknologi *Smart Apps Creator* adalah karena aplikasi ini tidak memerlukan keahlian pemrograman untuk mengoperasikannya sehingga pengguna dapat dengan mudah merancang konten pembelajaran dan menciptakan bahan ajar yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline* serta dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengembang sehingga menghasilkan produk yang dapat digunakan dimana pun dan kapan pun (Fahri, 2022).

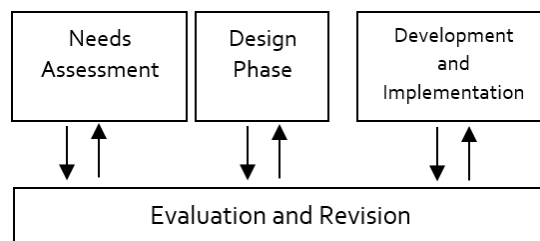
Hal ini terlihat pada penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021” yang dilakukan oleh Jundina Amajida dan penelitian Eryka Mayang Pamungkas dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Materi Metabolisme Kelas XII”. Hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pembentukan pemerintahan Indonesia sangat layak untuk dilakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berupa aplikasi *Android* berbasis *Smart Apps Creator* pada

materi pembentukan pemerintahan Indonesia dalam mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 5. Dari penelitian ini diharapkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi alat dalam menyampaikan materi pelajaran yang mendorong bangkitnya motivasi belajar peserta didik, terutama pada materi pembentukan pemerintahan Indonesia.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah model Hannafin dan Peck yang mencakup tahapan; *Need assesment* (Analisis kebutuhan), *Design phase* (Fase desain), *Development and implementation* (Pengembangan dan implementasi). Setiap tahapan ini dilakukan evaluasi dan revisi. Pada fase pertama, analisis kebutuhan dilakukan kegiatan identifikasi bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti analisis masalah, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis media; fase kedua, desain dilakukan penyusunan materi pelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, selanjutnya menyusun *flowchart* dan *storyboard* yang akan dikembangkan untuk pembuatan media pembelajaran dan fase ketiga, pengembangan dan implementasi merupakan fase dilakukannya pembuatan media, validasi produk, revisi, dan pengujian lapangan (Muhartatil & Putril, 2020).



Gambar 1. Model Hannafin dan Peck
Sumber: (Widyasari & Nurcahyani, 2021)

Penelitian dilakukan mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Agustus 2022. Proses penelitian melibatkan 32 peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini juga melibatkan dua ahli sebagai validator media pembelajaran, yaitu satu ahli sebagai validator desain instruksional dan materi dan satu ahli lainnya sebagai validator media. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar. Selanjutnya peneliti menganalisis data wawancara untuk menilai permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Kuesioner uji kelayakan media menggunakan skala penilaian 1-5.

Tabel 1. Skala Penilaian 1-5

Kategori Jawaban	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Bentuk Angka	5	4	3	2	1

Sumber: (Sugiyono, 2019:147)

Analisis data kuesioner dilakukan dengan rumus perhitungan berikut:

$$\text{Persentase Hasil} = \frac{\text{Total Skor Penilaian yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya peneliti mengkategorikan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sesuai tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
0 - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Adelia et al., 2022)

Adapun untuk mengetahui dampak efektivitas dari sebelum dan sesudah penggunaan media dilakukan melalui analisis tes hasil belajar dengan digunakan rumus perhitungan *N-gain* yaitu:

$$N_{gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah dilakukan perhitungan diatas, peneliti menjadikan nilai *N-gain* tersebut sebagai acuan penilaian dampak efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Kriteria skor *N-gain* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria *N-gain*

Rerata	kategori
Jika $N_{gain} \geq 0,7$	Tinggi
Jika $0,7 > N_{gain} > 0,3$	Sedang
Jika $N_{gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Utami & Mulyana, 2019)

HASIL

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pembentukan pemerintahan Indonesia dalam mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas, peneliti menggunakan prosedur

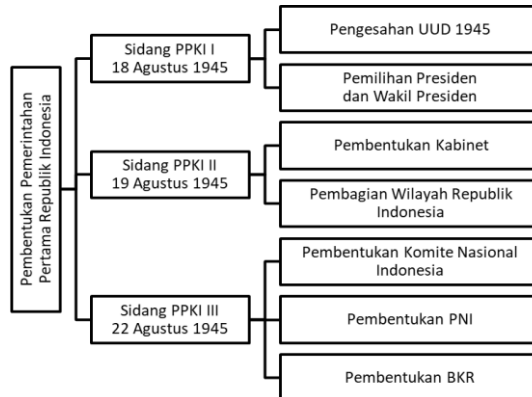
pengembangan Hannafin dan Peck. Adapun rincian dari tahapan model Hannafin dan Peck adalah ini adalah:

Needs assesment (Penilaian kebutuhan)

Penilaian kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini dilakukan analisis melalui wawancara dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang. Hasil wawancara menunjukkan beberapa permasalahan, seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dalam proses pembelajaran sejarah dan pembelajaran masih difokuskan pada kegiatan membaca buku dan mencatat. Guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran dan guru mengalami kesulitan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efisien. Peserta didik membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran untuk membantu dalam pemahaman materi. Hasil analisis kurikulum yang digunakan peserta didik kelas XI adalah kurikulum 2013 dan materi yang digunakan pada pengembangan media adalah materi peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia dalam mata pelajaran sejarah pada kompetensi dasar 3.7. Pada analisis media, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* karena proses pembelajaran sejarah pada materi pembentukan pemerintahan Indonesia dengan menggunakan media berupa aplikasi *Android* belum pernah dilakukan dan banyak peserta didik menggunakan ponsel *Android* di sekolah. Diharapkan dengan pengembangan media ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar materi dapat dipahami dengan mudah dan tercipta suasana belajar yang lebih kondusif.

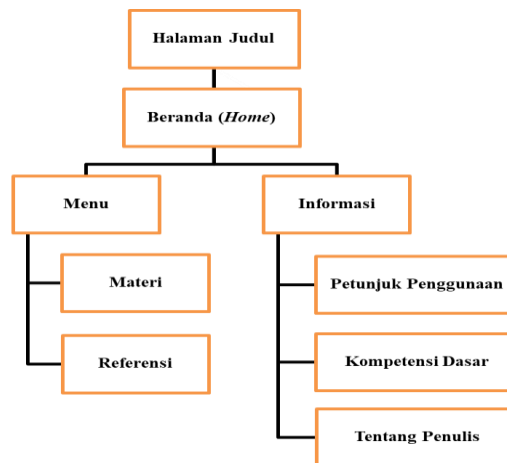
Design phase (Fase desain)

Tahap pertama dalam fase desain adalah menyusun materi pelajaran yang akan digunakan pada pengembangan media. Topik materi yang dipilih adalah materi sejarah Indonesia kelas XI pada KD 3.7 mengenai peristiwa pembentukan pemerintahan Indonesia. Tujuan pemilihan materi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi peristiwa pembentukan pemerintahan Indonesia. Dalam menyusun materi dilakukan pembuatan peta materi untuk mengetahui batas-batas materi yang akan dibahas dalam pelajaran. Selanjutnya peneliti membuat materi dengan menggunakan berbagai sumber buku dan artikel. Peneliti kemudian mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses pembelajaran



Gambar 2. Peta materi

Tahap kedua adalah membuat desain yang akan digunakan dalam pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator*. Pembuatan desain digambarkan melalui *flowchart* yang telah dirancang sebagai berikut:









Gambar 3. *Flowchart*


Selanjutnya dilakukan pembuatan *storyboard* berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* merupakan rancangan produk yang berguna untuk memberikan gambaran dari produk yang akan dihasilkan (Widiastika et al., 2020).

Tabel 4. *Storyboard*

No.	Tampilan	Keterangan
1.	Halaman Judul	<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran ini diawali dengan penampilan halaman yang berisi teks judul, yaitu "Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Mata Pembelajaran Sejarah

No.	Tampilan	Keterangan
		Materi Pemerintahan Pertama RI Kelas XI”
2.	<p data-bbox="493 785 688 814">Halaman Home</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Halaman <i>Home</i> aplikasi terbagi menjadi dua yaitu bagian menu dan bagian informasi. Bagian Menu terdiri dari halaman Materi dan halaman Referensi/ Daftar Pustaka. Sedangkan bagian Informasi terdiri dari Halaman Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar, dan Tentang Penulis. Pembagian ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi mengenai pokok pembahasan yang ada pada media pembelajaran.
3.	<p data-bbox="493 1335 688 1365">Halaman Materi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Halaman materi pembelajaran dibagi menjadi empat sub bahasan yaitu: Rapat PPKI I (18 Agustus 1945), Rapat PPKI II (19 Agustus 1945), Rapat PPKI III (22 Agustus 1945) & Video Pembelajaran. Halaman ini memuat tulisan, gambar, dan video. Penggunaan warna yang menarik dilakukan guna menarik fokus perhatian peserta didik. Sedangkan penggunaan gambar dan video ditujukan untuk meningkatkan pemahaman

No.	Tampilan	Keterangan
4.	Halaman Referensi	peserta didik terhadap materi yang disajikan.
		<ul style="list-style-type: none"> Halaman referensi berisi sumber rujukan yang digunakan pada materi pembelajaran. yang terdiri dari tiga sumber buku, tiga sumber jurnal, lima sumber skripsi, dan satu sumber <i>Youtube</i>.
5.	Halaman Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> Halaman petunjuk penggunaan berisi kumpulan beberapa informasi mengenai cara penggunaan media pembelajaran.
		
6.	Halaman Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> Halaman kompetensi apabila dibuka akan memuat menu Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran.
		
7.	Halaman Tentang Penulis	<ul style="list-style-type: none"> Halaman tentang penulis berisi identitas diri peneliti.

No.	Tampilan	Keterangan
		

Development and implementation (Pengembangan dan implementasi)

Pada pengembangan dan implementasi terdapat beberapa tahapan sebagai berikut: Tahap pertama adalah membuat rancangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Smart Apps Creator*. Isi pada media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini terdiri dari beberapa halaman, seperti halaman awal, halaman beranda (*home*), halaman materi, halaman video pembelajaran, halaman referensi, halaman petunjuk penggunaan, halaman kompetensi dasar dan halaman tentang penulis. Rancangan media yang sudah dibuat pada *software Smart Apps Creator* kemudian diunduh dalam format apk. sehingga dihasilkan aplikasi yang bisa digunakan pada ponsel *Android*.

Tahap kedua, aplikasi yang dihasilkan sebelumnya kemudian dilakukan uji kelayakan produk melalui validasi ahli. Validasi produk meliputi aspek materi, desain instruksional, dan media. Validasi ahli materi dan desain instruksional dilakukan oleh Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi adalah 4,26 dari skala 5,0 dengan keterangan kategori produk sangat baik dan layak digunakan. Dalam aspek desain instruksional diperoleh skor rata-rata sebesar 4,65 dari skala 5,0 dengan keterangan kategori produk sangat baik dan layak digunakan. Adapun validasi ahli media dilakukan oleh Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., diperoleh skor rata-rata penilaian sebesar 4,07 dari skala 5,0 dengan keterangan kategori produk baik dan layak digunakan. Skor rata-rata yang diperoleh tersebut kemudian dihitung persentase hasilnya dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Hasil} = \frac{\text{Total Skor Penilaian yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, sehingga diketahui bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* mendapatkan persentase sebesar 85,2% untuk validasi materi, validasi desain instruksional mendapatkan persentase sebesar 93% dan validasi media mendapatkan persentase sebesar 81,4%. Berdasarkan hasil ketiga aspek validasi tersebut diketahui media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* memiliki total persentase sebesar 86,53% dengan kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi syarat layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Analisis data validator

Validator	Persentase	Komentar dan Saran
Materi	85,2% Sangat Valid, tanpa revisi	<ul style="list-style-type: none"> Sumber bahan ajar dan keruntutan materi perlu diperhatikan Penulisan perlu dicek kembali
Desain Instruksional	93% Sangat Valid dengan revisi	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan pembelajaran perlu direvisi sesuai model ABCD (<i>Audience, Behavior, Condition</i> dan <i>Degree</i>)
Media	81,4% Valid dengan revisi	<ul style="list-style-type: none"> Petunjuk penggunaan akan lebih baik jika bisa menampilkan simbol-simbol fitur/ menu.
Hasil Rerata		86,53% Sangat Valid

Tahap ketiga yaitu dilakukan uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas dari penggunaan media pembelajaran. Tahap ini diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) berupa sepuluh pertanyaan pilihan ganda kepada 32 peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 2 Palembang. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* dan proses terakhir adalah dilakukannya tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik dengan menggunakan soal yang digunakan pada tahap tes awal sebelumnya. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik:

Tabel 6. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik

No.	Peserta Didik	Hasil Tes Awal	Kategori	Hasil Tes Akhir	Kategori
1	AP	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2	APM	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3	AJP	30	Tidak Tuntas	80	Tidak Tuntas
4	AE	30	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
5	A	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas

No.	Peserta Didik	Hasil Tes Awal	Kategori	Hasil Tes Akhir	Kategori
6	APZ	30	Tidak Tuntas	90	Tuntas
7.	AZ	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8.	DPA	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9.	E	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
10.	FST	30	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
11.	F	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12.	H	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13.	HJ	20	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
14.	IRD	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
15.	KS	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16.	LA	30	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
17.	MHDW	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
18.	MN	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19.	MACR	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
20.	MA	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21.	MFN	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
22.	MMA	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
23.	MR	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
24.	MRA	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
25.	MRS	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
26.	MSR	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
27.	NSAS	30	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
28.	NH	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
29.	NRS	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
30.	PAH	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
31.	RFN	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
32.	SP	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Total		1530		2670	
Nilai Tertinggi		70		100	
Nilai Terendah		20		60	
Rata-Rata		47,81		83,43	

Berdasarkan hasil diatas terlihat bahwa hasil tes awal peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 47,81 dan belum ada peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan 75. Adapun hasil tes akhir peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,43 dan terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai

ketuntasan 75. Selanjutnya peneliti menghitung nilai *N-gain* dari hasil tes awal dan tes akhir yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N_{gain} &= \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{Maximum} - S_{Pretest}} \\ &= \frac{83,43 - 47,81}{100 - 47,81} \\ &= \frac{35,62}{52,19} \\ &= 0,68 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan *N-gain* diperoleh skor sebesar 0,68. Hasil ini berarti jika kriteria *N-gain* adalah $0,7 < 0,68 < 0,3$ maka kriteria *N-gain* termasuk dalam kategori “sedang”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* memiliki dampak efektivitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pelajaran pembentukan pemerintahan Indonesia di Sekolah Menengah Atas. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui validitas dan dampak efektivitas media. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan dan memperkenalkan sumber belajar kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikemas dalam bentuk *mobile learning* berupa aplikasi *Android*. *Mobile learning* adalah proses penyampaian materi pembelajaran melalui pemanfaatan perangkat seluler (Budiman, 2018). Format pembelajaran menggunakan perangkat seluler menarik minat peserta didik karena mempunyai keunggulan yaitu kemudahan akses dengan menggunakan ponsel sehingga media dapat diakses, dibaca, dan disimpan pada perangkat tersebut serta media lebih fleksibel digunakan sebagai tempat belajar karena dapat digunakan dimana saja serta mendukung pembelajaran jarak jauh (Junita, 2019). Namun pembelajaran dengan perangkat seluler juga mempunyai kekurangan, salah satunya masih terdapat kesulitan dalam mengakses format media pembelajaran seperti terbatasnya kapasitas memori dan ukuran tombol *keyboard* yang kecil (Kumar & Vasimalairaja, 2019).

Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil valid dari para ahli. Hasil penilaian ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa materi yang disusun sudah sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar. Ahli desain instruksional memberikan hasil valid dari segi kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Ahli

media memberikan hasil valid dalam hal tampilan aplikasi, komunikasi visual dan kemudahan penggunaan. Berikut adalah rangkuman hasil uji validitas media yang dilakukan oleh para ahli:

Tabel 7. Rangkuman hasil validitas media

No.	Penilaian	Nilai	Keterangan
1.	Ahli Materi Pembelajaran	4,26	Sangat Baik untuk Digunakan
2.	Ahli Desain Instruksional	4,65	Sangat Baik untuk Digunakan
3.	Ahli Media Pembelajaran	4,07	Baik untuk Digunakan

Kemudian peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Tes diberikan untuk melihat peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakannya. Tes dilakukan dengan pemberian 10 butir soal pertanyaan pilihan ganda. Pelaksanaan uji coba dilakukan selama 90 menit dengan rincian durasi 15 menit untuk pengerjaan *pretest*, 60 menit untuk mempelajari media pembelajaran dan 15 menit untuk mengerjakan *posttest*. Tes ini menerapkan batas nilai minimum sebesar 75 dan nilai maksimum 100 sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimum di SMA Negeri 2 Palembang.

Hasil tes tersebut memperlihatkan skor rata-rata *pretest* sebesar 47,81 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 83,43. Skor *N-gain* yang diperoleh adalah 0,68 yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator* juga telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* yang dilakukan oleh Eryka Mayang Pamungkas pada tahun 2021 diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 90%. Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik kelas XII pada materi metabolisme di Sekolah Menengah Atas di Provinsi Kalimantan Timur dan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Learning* yang dilakukan Khasanah dan teman-temannya pada tahun 2020 memperoleh kevalidan dalam segi media dan materi. Media yang dikembangkan digunakan untuk meningkatkan kinerja karyawan TV Indovision dalam mengatasi masalah turunnya pelanggan TV Indovision.

Media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* merupakan inovasi baru dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Palembang. *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan aplikasi ini jika digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Aplikasi ini dapat membuat media pembelajaran berbasis *android* tanpa harus terlebih dahulu mempelajari ilmu pemrograman sehingga sangat mudah untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hasil produk dari aplikasi ini tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang terlalu besar sehingga dapat dikirimkan melalui sosial media seperti dalam pesan grup. Hasil produk dari aplikasi ini berupa file dengan format apk sehingga mudah untuk mengaksesnya melalui *smartphone* dan memungkinkan peserta didik untuk menggunakan media ini untuk belajar di mana pun dan kapan pun. Tampilan produk dari aplikasi ini sederhana dan mudah dimengerti sehingga peserta didik dapat mengakses dan memahami aplikasi dengan mudah. Hasil produk dari aplikasi ini memiliki fitur menu untuk melihat materi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, sehingga mendorong peserta didik untuk tidak hanya memantau kemajuan belajarnya tetapi juga mengambil keputusan tentang materi mana yang akan dipelajari atau digali lebih dalam (Yallah & Huda, 2022)

Adapun kekurangan aplikasi *Smart Apps Creator* antara lain: 1) Aplikasi pengembangan media pembelajaran ini hanya tersedia secara gratis selama 30 hari sehingga untuk menggunakannya lagi harus membeli paket langganannya. 2) Aplikasi ini menggunakan resolusi *smartphone* yang tinggi sehingga akan sulit untuk digunakan pada resolusi yang lebih rendah. 3) Aplikasi pengembangan media pembelajaran hanya tersedia dalam bahasa Inggris dan tidak terdapat fitur merubah bahasa menjadi bahasa Indonesia. 4) Hasil produk dari aplikasi ini hanya dapat diakses pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. 5) Hasil produk dari aplikasi ini tidak dapat digunakan secara online namun harus diunduh dan dipasang sebagai aplikasi (Mahuda et al., 2021)

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah proses pengembangan media pembelajaran sejarah dengan materi pembentukan pemerintahan Indonesia untuk kelas XI SMA Negeri 2 Palembang dikembangkan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck dengan tahapan; *Needs Assesment, Design Phase, Development & Implementation*. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli desain instruksional dan ahli media bahwa produk yang dikembangkan dinilai valid dan layak digunakan. Kemudian berdasarkan hasil uji tes akhir terhadap 32 peserta didik bahwa produk dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga media yang dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk mengajarkan materi sejarah pembentukan pemerintahan Indonesia. Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan masih mempunyai keterbatasan, baik dari segi desain maupun materi pelajaran, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis *Smart Apps Creator* yang lebih menarik dari

segi desain dan materi pelajaran yang lebih bervariasi. Dalam penerapan media pembelajaran sejarah berbasis *Smart Apps Creator* untuk guru maupun orang tua diharapkan adanya bantuan pendampingan dan sarana terhadap peserta didik agar penggunaan media berjalan efektif. Saran peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah karena adanya keterbatasan dalam pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator*, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi dan dapat mengakomodasi semua gaya belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, P., Fitriyani, P., & Nopriyanti, T. D. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(2), 240–249. <https://doi.org/10.61291/jpi.v3i2.12>
- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem manajemen pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *ALIGNMENT: Journal of Administration and Educational Management*, 3(1), 1–10. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/ALIGNMENT/article/view/1291>
- Amajida, J. (2020). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021* [Universitas Islam Negeri Salatiga]. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/10051>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>
- Budiman, T. (2018). Perancangan Sistem Pembelajaran Mobile (M-Learning) Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang. *Jurnal AIMS*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.32627/aims.v1i2.16>
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70.

- Eryka Mayang Pamungkas. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Materi Metabolisme Kelas XII* [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40284>
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smit Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Junita, W. (2019). Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 602–609. <http://digilib.unimed.ac.id/38863/3/ATP69.pdf>
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Kumar, G. P., & Vasimalairaja, M. (2019). Mobile Learning. *Digital Education*, 97–105. <https://doi.org/10.1093/elt/ccs064>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Muhartati, E., & Putri, A. N. (2020). *Pengembangan Media Album Herbarium Tumbuhan Spermatophyta di Wilayah Kota Tanjungpinang*. 4(2), 71–78.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, T., & Mulyana. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 33–39.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep

Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

Widyasari, N., & Nurcahyani, A. (2021). Development of E-Comic-Based Mathematics Teaching Materials on the Topic of Multiplication and Division with Realistic Mathematics Education (RME) Approach. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2), 365–375.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.32482>

Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1 Tahun 2022), 1244–1255.