

Penerapan Multimedia Interaktif menggunakan Smart Apps Creator 3 sebagai Media Pembelajaran Kreasi Multimedia

Fadhilah Dirayati, Teuku Muhammad Fawaati HS

Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Komputer

Universitas Mitra Indonesia

Bandar Lampung, Indonesia

fadhilahdirayati@umitra.ac.id

teuku@umitra.ac.id

Abstract- This research aims to produce learning media for multimedia creation subjects using the Smart Apps Creator 3 application at SMPN 3 Palembang that is valid and practical. The research method used refers to the 4D development model (Four D-Model) which consists of 4 stages, namely: defining, designing, developing and disseminating. However, this research was only carried out up to the development stage. Because this research is only limited to developing and producing learning media products based on the Smart Apps Creator 3 application. The research was conducted in class IX IPA 1 SMPN 3 Palembang with 60 students and 2 teachers. Based on the development results of this study, it shows that interactive multimedia learning media using Smart Apps Creator 3 in the assessment aspect has an average value of 3.70 with the category (very good). While in the category While the material expert assessment is also in a very valid category with an average value of 3.70. The results of the small group trial assessment obtained an average value of 3.27 with a good category. While the results of the small group test obtained an average of = 3.27 with practical criteria while in the limited field test an average score of = 3.44 with very practical features and teacher responses obtained an average average of = 3.65 with very practical features. Based on the results of research conducted through the development process, researchers concluded that the learning media developed were valid and practical to use. The development process in this study can make interactive multimedia learning media more creative in accordance with the use of technology 4.0.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning 4.0, Smart Apps Creator

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran mata pelajaran kreasi multimedia dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3 di SMPN 3 Palembang yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D (Four D-Model) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Namun penelitian ini baru dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Karena penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan memproduksi produk media pembelajaran berbasis aplikasi Smart Apps Creator 3. Penelitian dilakukan di kelas IX IPA 1 SMPN 3 Palembang dengan jumlah siswa 60 orang dan guru 2 orang. Berdasarkan hasil pengembangan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Smart Apps Creator 3 dalam aspek penilaian memiliki nilai rata-rata sebesar 3,70 dengan kategori (sangat baik). Sedangkan dalam kategori Sedangkan penilaian ahli materi juga berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,70. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,27 dengan kategori baik. Sedangkan hasil uji kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar = 3,27 dengan kriteria praktis saat dalam uji lapangan terbatas an skor rata-rata = 3,44 dengan fitur yang sangat praktis dan respon guru diperoleh rata-rata rata-rata = 3,65 dengan fitur sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui proses pengembangan, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan. Proses pengembangan pada penelitian ini dapat membuat media pembelajaran multimedia interaktif yang lebih kreatif sesuai dengan pemanfaatan teknologi 4.0.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran 4.0, Smart Apps Creator



1. Pendahuluan

Pada era globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terus mengalami kemajuan yang pesat. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah perkembangan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Seiring perkembangan teknologi, sumber dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik harus ikut serta berkembang[1]. Pendidik dalam hal ini dosen tidak hanya memanfaatkan media konvensional seperti buku terbuka ataupun modul akan tetapi pendidik dituntut untuk membuat inovasi agar proses penyampaian pesan/materi lebih mudah dan peserta didik juga lebih antusias dalam menerima materi. Berdasarkan teori, media pembelajaran merupakan alat untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat merangsang perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik melalui aktivitas komunikasi dan dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran[2]. Dalam perkembangan dunia pendidikan, media pendidikan dijadikan sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman nyata bagi peserta didik. Jenis media yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media dengan jenis multimedia. Berbagai kajian multimedia perlu dipelajari agar dapat memberikan kontribusi besar dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan perlu adanya penyesuaian terhadap teknologi terkini. Salah satunya adalah kegiatan pembelajaran multimedia interaktif[3].

Multimedia interaktif adalah kumpulan dari beberapa media baik berupa teks, suara, video, gambar dan lain-lain yang kemudian disertai dengan interaksi sehingga pengguna seolah-olah mengalami interaksi dua arah dengan media yang sedang digunakan dan kemudian memperoleh pengalaman langsung ketika menggunakan media tersebut[4]. Multimedia interaktif memiliki ciri khas dan keunikan dalam menggunakannya yang mana dalam pengoperasiannya peserta didik dapat terlibat langsung saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan pembelajaran yang dilakukan menjadi semakin bermakna, kemudian untuk mewujudkan hal itu lebih nyata maka dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang juga memuat konten dan aktivitas-aktivitas yang akan dikerjakan oleh peserta didik kemudian dibentuk menjadi satu pembelajaran[5].

Multimedia interaktif ini dijadikan sebagai pendukung dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran online maupun pembelajaran secara tatap muka, multimedia interaktif juga dapat mengembangkan kemampuan inderawi yang kemudian dapat menarik perhatian serta ketertarikan peserta didik dalam belajar. Multimedia interaktif ini bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi smart apps creator (SAC). *Smart apps creator* adalah salah satu pemrograman yang mampu menghasilkan aplikasi pembelajaran secara efektif dan sederhana tanpa proses

pengcodingan, sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan tenaga pendidik yang ingin memberikan inovasi pada pembelajaran[6].

Menurut prokoso smart Smart apps creator Merupakan Aplikasi Multimedia yang mampu merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis android & ios tanpa coding, smart apps creator bisa dijadikan sebagai alternatif ketika belajar daring (dalam jaringan) [7].

Observasi awal di SMPN 3 Palembang yang proses pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan buku paket, lembar kerja siswa dan aplikasi WhatsApp yang dimanfaatkan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran siswa cenderung kesulitan untuk menerima materi, sehingga materi pelajaran tidak maksimal dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan[8]. Kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik memiliki minat serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pertemuan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Prakarya di SMPN 3 Palembang, yang menyatakan bahwa selama proses pembelajaran jarak jauh guru lebih aktif menggunakan Ada apadalam proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan/materi dan tugas.

Peserta didik memiliki telepon pintardan membutuhkan aplikasi pembelajaran yang hemat kuota, interaktif, serta dapat digunakan kapan dan di mana pun yang dilengkapi gambar, video, dan teks bacaan yang menyenangkan sehingga dapat dijadikan materi pendukung pada pembelajaran prakarya khususnya pada materi empat aspek prakarya dan fungsinya. agar peserta didik dapat memahami dan mengetahui mengenai materi tersebut [9]. Dengan adanya media pembelajaran yang disusun melalui aplikasipembuat aplikasi pintardiharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi lebih efektif. Sehingga perlu adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan lebih menarik dengan memvisualisasikan materi dengan variasi gambar[10].

2. Metodologi

A. Data

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four D-Model) *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan pengembangan. Data dikumpulkan menggunakan questioner dan observasi. Subjek penelitian adalah siswa semester tiga dengan jurusan teknologi informasi yang mengambil mata pelajaran Kreasi Multimedia. Sampel terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 35 siswa yang dipilih secara acak. Kelas pun dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol hanya diberikan posttest, tanpa pretest pada kelas eksperimen



dan kontrol. Sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan sebagai kelas yang akan diberikan materi kreasi multimedia selama satu semester. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang meliputi persentase nilai validator ahli, persentase kuesioner, dan data deskriptif kualitatif mengenai bahaiman perilaku mahasiswa dalam proses penelitian[11].

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 2 metode, pengumpulan data dilakukan agar data tersebut dapat diolah sebelum proses pembuatan sistem:

1. Instrumen

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner ke mahasiswa di Universitas Mitra Indonesia Fakultas Komputer yang telah di validasi oleh dua orang validator ahli instrumen. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi dan lembar kuesioner. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui uji validasi media, materi dan penyebaran kuesioner. Teknik analisis data diterprestasikan dengan skor kriteria penilaian Sangat Baik/Valid =4, Baik/Cukup Valid =3, Kurang Baik/Valid=2, dan Sangat Kurang Baik/Tidak Valid=1 [12].

2. Penyebaran Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan penyebaran kuesioner dilingkungan kelas IX IPA 1 dengan jumlah responden 60 siswa dan 2 orang guru. Kemudian dibagi menjadi dua kelompok kecil. Hal ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan juga mengetahui kebutuhan ahan ajar berupa media pembelajaran serta kesiapan alar yang dapat menunjang proses pembelajaran.

C. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D(four D-Model). Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan dan menghasilkan produk media pembelajaran memgggunakan smart apps creator 3. Adapun tahapan pelaksananya : (1) mendefidikan: Analisis awal dan akhir, analisis partisipan siswa, tugas analisis, pengembangan konsep analisis dan tujuan pembelajaran; (2) Desain: Persiapan ujian yang terstandar, pemilihan media, pemilihan format, perencanaan awal, Penciptaan, dan (3) Pengembangan : laporan dan tes pengembangan[13].

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kurioner. Saat ini proses pengumpulan data meliputi analisis validasi media, materi dan penyebaran kuesioner. Proses analisis data digambarkan dengan kriteria analisis Sangat Baik = 4 Baik = 3, Buruk =2 dan Sangat Buruk = 1. Data tersebut juga menjelaskan bagaimana cara mengevaluasi keakuratan suatu sumber pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran yang menggunakan smart creator 3. Untuk mengukur keefektifan materi pembelajaran dengan menggunakan pertanyaan dalam kuesioner dengan responden mahasiswa dan dosen. Sebuah skala ukuran yang diperoleh dari pembagian pertanyaan [14].

Tabel 1 Kriteria Uji

Kelayakan	Skor Kualitas Kriteria
Sangat Baik	$3,24 \leq 4,00$
Baik	$2,51 \leq 3,26$
Buruk	$1,76 \leq 2,51$
Sangat Buruk	$1,00 \leq 1,76$

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi dan lembar kuesioner. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui uji validasi media, materi dan penyebaran kuesioner. Teknik analisis data diterprestasikan dengan skor kriteria penilaian Sangat Baik/Valid =4, Baik/Cukup Valid =3, Kurang Baik/Valid=2, dan Sangat Kurang Baik/Tidak Valid=1. Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis cara analisis kevalidan media pembelajaran smart apps creator yang dinilai ahli media dan ahli materi. Untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang digunakan adalah angket respon peserta didik dan guru. Skala pengukuran yang diperoleh melalui penyebaran angket.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perangkat pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi yang efektif dan praktis. Melihat munculnya inovasi terbaru dalam penyampaian materi di kelas. Maka diperlukan adanya perhatian dalam melakukan pelatihan pengajaran tatap muka agar dapat memepermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan analisis karakteristik siswa ditemukan bahwa : 1. siswa tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. 2. Siswa kurang mempunyai motivasi dan minar belajar. 3. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang rendah. 4. Mahasiswa lebih aktif



menggunakan sosial media atau bermain game ketika proses pembelajaran sedang berlangsung baik secara daring maupun luring. Pada analisis konsep mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun berdasarkan pada pencapaian pembelajaran (CP), dengan pokok pembahasan kreasi multimedia yaitu 1) Pendahuluan, 2) Pembahasan teori, 3) Praktek.

Berdasarkan konsep analisis pada media pembelajaran yang dikaitkan dengan capaian standar kompetensi dasar atau satandar kompetensi dalam pendidikan. Hal ini memudahkan siswa untuk melacak keberhasilan dalam memahami materi yang diberikan. Pertanyaan tujuan disusun berdasarkan hasil tahap analisis melalui kegiatan observasi dan diskusi bersama dosen mata kuliah kreasi multimedia. Pengembangan bahan ajar bagi dosen masih kurang dalam referensi yang relevan, sehingga dapat diasumsikan perlu adanya pengembangan penguasaan bahan ajar lebih lanjut. Kemudian penelitian ini dilanjutkan dengan fase desain yang diawali dengan penyusunan hasil pengembangan materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi smart apps creator tiga menggunakan hasil analisis dan karakteristik siswa. Smart application creator yang dipilih merupakan konsep yang dapat mencakup seluruh hasil pembelajaran pada mata kuliah kreasi multimedia. Salah satu hasil pertama dalam fase ini adalah rencana media yang menghasilkan produk media pembelajaran sebagai prototype media pertama yang dikembangkan

Hasil perancangan menghasilkan prototipe alat pembelajaran berbasis pembangunan aplikasi cerdas yang dikembangkan melalui tahap validasi, revisi, dan pengujian terbatas. Hasil validasi dan data ahli media diverifikasi seluruh aspek/penyajian isi, aspek penerapan, dan aspek tampilan menggunakan ahli media atau validator. Hasil penilaian validator 1 memperoleh skor = 3.80 dengan kategori sangat valid, sedangkan validatr 2 memperoleh skor = 3.70.

Selain itu tinjauan ahli terhadap materi dilakukan dengan menyajikan indikator penilaian teknis dengan hasil = 2.98 dalam kategori cukup dapat diterima. Aspek kelayakan penyajian berada pada kategori sangat dapat diterima dengan nilai = 3.40. Aspek kelayakan pembahasan berada pada kategori dapat dieterima dengan nilai = 3.35. Disimpulkan rata-rata skor penilaian dari validator adalah 3.70 termasuk dalam kategori sangat dapat diterima.

Produk desain media pembelajaran dikembangkan dan memenuhi kriteria validator, kemudian tahap selanjutnya validator melakukan uji coba lapangan terbatas. Dari 20 mahasiswa terpilih dengan karakteristik berbeda mengikuti proses kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata jawaban mahasiswa tersebut menghasilkan nilai rata-rata = 3.30 dengan kriteria baik sehingga menunjukkan bahwa sarana yang dikembangkan mempunyai kegunaan praktis dalam mencapai tujuan pembelajaran

Setelah dilakukan pengujian dalam kelompok kecil, dilakukan pengujian kembali dengan melibatkan 30

mahasiswa yang masing-masing diberikan kuesioner untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap kepraktisan media yang dirancngn dan dikembangkan. Berdasarkan uji lapangan dari hasil kuesioner siswa diperoleh rata-rata 3,54 dengan kategori sangat praktis untuk digunakan seabagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran kresi multimedia yang dikembangkan, juga dilakukan pemberian angket kepada gutu mata pelajaran prakarya. Hasil respon dari gutu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diperoleh nilai rata-rat 3,69 dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti, maka setelah melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan terbatas telah memenuhi kriteria keparkarisan. Adapun hasil uji kelompok kecil dan uji lapangan terbatas telah memenuhi kriteria kepraktisan. Adapun hasil uji kelompok kecil diperoleh rata-rata 3,27 dengan kriteria praktis sedangkan pada uji lapangan terbatas gutu diperoleh rata-rata 3,65 dengan kriteria sangat praktis.

A. Tahapan Uji Coba Aplikasi

Media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya yang didesain dan dikembangkan melalui penelitian research and develoment (R&D) pada mata pelajaran prakarya. Dilaksanakan dengan melalui tahapan proses pengembangan dengan model 4D (Four D-Model) terdiri atas 4 tahapan, yaitu: define, design, development dan dessimininate. Namun penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahapan development. Karena penelitian ini hanya sebatas pengembangan dan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android melalui aplikasi smart apps creator. Adapun tahapan pelaksanaan: (1) define: analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, (2) design: penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, membuat rancangan awal, dan (3) develop: penilaian ahli dan uji coba pengembangan [14].

Pada tahap define merupakan tahapan yang perlu dilakukan sebelum merancang suatu media. Pada tahap define (pendefinisian) banyak hal permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang perlu diselesaikan. Dengan melakukan serangkaian tahapan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran agar media yang didesain dan dikembangkan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya tahap perancangan tentang media pembelajaran, dengan merancang RPP yang akan dikembangkan mengacu pada tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar. RPP ini mengacu pada nama mata pembelajaran, semester, media pembelajaran, serta bentuk dan metode pembelajaran, estimasi waktu, kriteria, indikator penilaian.

Setelah membuat perancangan tahap penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, membuat rancangan awal yaitu berupa media pembelajaran berbasis smart apps creator. Selama proses pengembangan media



pembelajaran smart apps creator terdapat revisi untuk perbaikan agar dapat memenuhi KD (kompetensi dasar), dan SK (standar kompetensi), serta pokok pada penulisan bahasa yang baik dan benar. Dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli memenuhi kategori sangat valid dan media dapat digunakan dengan revisi. Setelah melakukan validasi media maka dilakukan validasi materi dengan satu orang ahli dengan kategori valid dan dapat digunakan sehingga tidak dilakukan revisi. Berdasarkan penilaian hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis smart apps creator yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid. Produk desain media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria dari para ahli media dan ahli materi maka tahapan selanjutnya adalah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti, maka setelah melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan terbatas telah memenuhi kriteria keparkatisan. Adapun hasil uji kelompok kecil diperoleh rata-rata $\bar{X} = 3,27$ dengan kriteria praktis sedangkan pada uji lapangan terbatas diperoleh rata-rata skor $\bar{X} = 3,44$ dengan kriteria sangat praktis dan untuk respon guru diperoleh rata-rata $\bar{X} = 3,65$ dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan diimplementasikan

dengan bentuk inovasi-inovasi yang ada pada media tersebut yaitu dengan memvisualisasikan materi dengan gambar menarik sehingga siswa tidak merasa bosan untuk belajar. Aplikasi berbasis android dengan menggunakan Smart Apps Creator sangat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga materi dapat diterima oleh siswa dengan baik [14]

Pembelajaran berbasis android dengan Smart Apps Creator mudah dalam memasukkan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa dengan pemrograman, sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran sesuai dengan kebutuhan pengembang agar mengasilkan produk yang bisa digunakan [15]. Hal ini menunjukkan bahwa Smart Apps Creator mudah dan menyenangkan dalam mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran

B. Tampilan Media Pembelajaran

Tampilan awal sistem ini terdiri dari beberapa menu utama yang diletakkan pada sisi kiri. Menu-menu tersebut adalah Tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi, dan evaluasi. Berikut ini diuraikan isi menu yang merupakan bagian inti dari media pembelajaran.

1. Halaman data hama atau data penyakit

Halaman pertama ini menampilkan halaman awal yang memberitahukan mata kuliah yang dipelajari menggunakan media pembelajaran tersebut. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar 1. dibawah ini :

MATA PELAJARAN
KREASI MULTIMEDIA

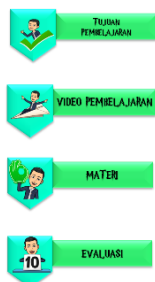


Gambar 1. Halaman awal

2. Halaman Menu

Halaman menu adalah halaman yang digunakan untuk menyampaikan bagian-bagian yang dibahas dalam penyampaian pembelajaran. Pada tampilan menu ini

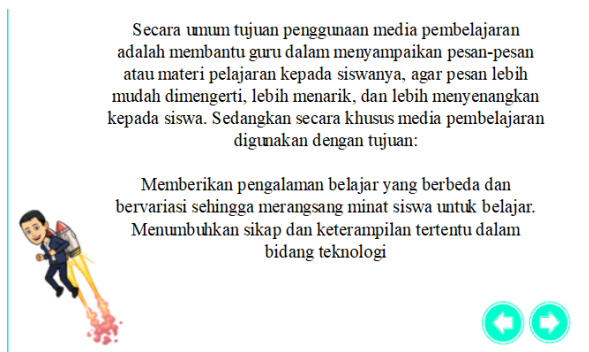
menampilkan bagian-bagian yang membahas tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi, dan evaluasi. Contoh tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 2..



Gambar 2. Halaman Menu

Tampilan pada Gambar 2 terdiri dari 2 bagian yaitu bagian kiri dan kanan. Bagian kiri merupakan tampilan menu yang dapat di klik kemudian menuju halaman yang lain berdasarkan jenis yang ada. Bagian kanan merupakan bagian pendukung. Selanjutnya pengguna dapat mengklik *button menu* Tujuan pembelajaran yang menampilkan tujuan dari pembelajaran materi kuliah kreasi multimedia yang dapat ditunjukkan pada Gambar 3. Kemudian ketika mengklik *button video pembelajaran mahasiswa*

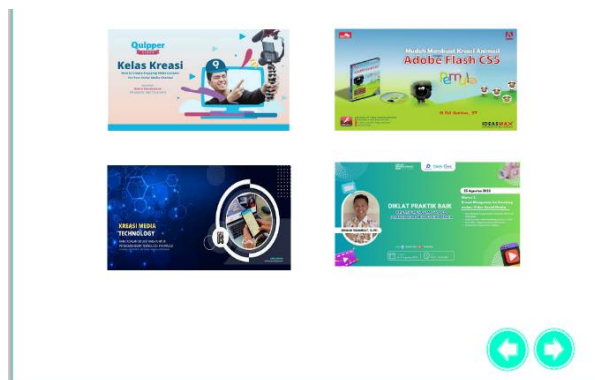
dapat memilih video pembelajaran apa yang ingin mereka pelajari yang mana tampilan media pada gambar 4. Sedangkan untuk *button materi dan evaluasi mahasiswa* dapat melihat tampilan yang dapat memilih materi apa yang akan mereka pelajari kemudian bisa melakukan latihan dan evaluasi dari hasil latihannya ditampilkan pada gambar 5.



Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

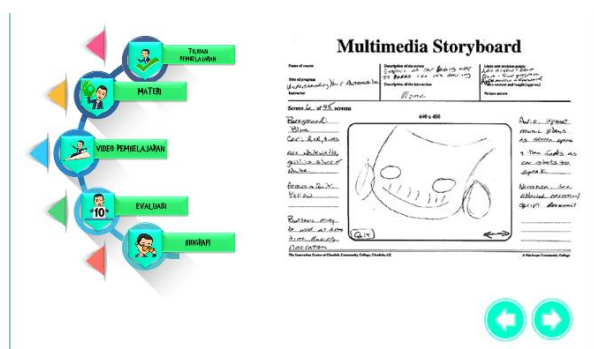
- Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi

Gambar 3. Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Halaman Video Pembelajaran





Gambar 5. Halaman Materi dan Evaluasi

4. Kesimpulan

Sistem berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan peneliti maka disimpulkan bahwa produk desain media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria dari para ahli media dan ahli materi yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran pembuatan dengan aplikasi smart creator 3. Hasil rencana pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid. Selanjutnya media diuji coba dalam kepada Siswayang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini merupakan media yang praktis dan kemudia juga diuji dengan dosen yang akan menggunakan media pembelajaran ini yang juga menghasilkan nilai rata-rata yang sangat baik yang berdasarkan hasil uji coba dalam bentuk kelompok kecil. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi media ini layak diimplementasikan di dalam pengajaran.

5. Daftar Pustaka

- [1] Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of e-learning Smart Apps Creator (SAC) learning media for selling employees on paid tv. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 129-143.
- [2] Nasir, N., & Galung, E. A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 130-138
- [3] Pujiyono, W., Hendriana, Y., & Susanti, I. D. (2016, October). Interactive learning media based on RPP ICT. In 2016 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI) (pp. 1-5). IEEE.
- [4] Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006-1016..
- [5] Pebriani, F., Heliawati, L., & Ardianto, D. (2022). The Effect of STREAM-Based Teaching Materials Using Smart Apps Creator 3 on Students' Scientific Literacy. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 2(1), 78–93.
- [6] Susanti, Y., Syahri, I., Negeri, S., & Selatan, O. (2022). Improving The Motivation And Listening Ability Of Eleventh Grade Students By Using Smart App Creator. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 5(2), 247–251.
- [7] Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator. *Ilmu Pendidikan*, 150-160.
- [8] M. A. Rosid, A. Rachmadany, M. T. Multazam, A. B. D. Nandiyanto, A. G. Abdullah, and I. Widiaty, "Integration Telegram Bot on E-Complaint Applications in College," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 288, no. 1, p. 12159, 2018
- [9] S. D. Sorden, "A Cognitive Approach to Instructional Design for Multimedia Learning," *Informing Sci. J.*, vol. 8, pp. 263–279, 2018
- [10] Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama: Bandung.
- [11] Agustina, T. W., Rustaman, N. Y., Riandi, & Purwianingsih, W. (2019). Membekalkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Stream Menggunakan Konten Bioteknologi Tradisional. *Bioed UIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(1).
- [12] Aprido B. Simamora, Wahono Widodo, & I Gusti Made Sanjaya. (2020). Innovative Learning Model: Improving The Students' Scientific Literacy Of Junior High School. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 1(3), 271–285. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i3.55>.
- [13] Bahri, S. (2018). Pengembangan Kurikulum Berbasis Multikulturalisme di Indonesia (Landasan Filosofis dan Psikologis Pengembangan Kurikulum Berbasis Multikulturalisme). In *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* (Vol. 19, Issue 1, pp. 69–88).
- [14] Dewi Kusumaningsih, Bety Ayu Windi Ariyanto, Haryanti Budi Utami, & Krisna Adi Ismaya. (2019). La PUISIFY the Form of Application-Based Poetry



- Learning Media SAC.2.0 on Android. AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3(2), 334–336. <https://doi.org/10.21009/aksis.030210>.
- [15] Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Unpublished. [Online] URL: [http://www. Physics](http://www.Physics).

