



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA PELAJARAN DESAIN GRAFIS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Ade Fricticarani¹, Popi Dayurni², Muhamad Iqbal Abdala³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

 popi.dayurnipd@binabangsa.ac.id

Article Info

Article History

Received : 28-04-2023

Revised : 15-05-2023

Accepted : 20-05-2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Smart Apps Creator, Minat
Belajar

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada pelajaran desain grafis terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif Quasi Eksperimen. Berdasarkan Hasil Penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pelajaran Desain Grafis masuk dalam sedang yaitu dengan indeks *gain* sebesar 0.63, pengaruh media pembelajaran konvensional masuk dalam kriteria sedang yaitu dengan indeks *gain* sebesar 0.54 dan peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator* lebih baik dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar media pembelajaran konvensional pada pelajaran desain grafis Kelas XI MA Al- Khairiyah Pipitan Serang. Berdasarkan hasil uji t dari nilai rata-rata minat belajar siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,952 > 2,02809$), serta nilai signifikansi (P) adalah $< (0.05)$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada pengaruh media pembelajaran berbasis smart apps creator pada terhadap minat belajar siswa kelas XI di MA Al-Khairiyah Pipitan Serang.

This research aims to determine the effect of Smart Apps Creator-based learning media in graphic design lessons on students' learning interest. This research uses a Quasi-Experimental quantitative research method. Based on the research results, it can be concluded that the influence of Smart Apps Creator-based learning media on graphic design lessons is moderate, namely with a gain index of 0.63, the influence of conventional learning media is included in the medium criteria, namely with a gain index of 0.54 and increased learning outcomes with Smart learning media. Apps Creator is better than increasing learning outcomes from conventional learning media in graphic design lessons in Class XI MA Al-Khairiyah Pipitan Serang. Based on the results of the t test from the average value of students' learning interest, $t_{count} > t_{table}$ ($8.952 > 2.02809$), and the significance value (P) is $< (0.05)$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. There is an influence of smart apps creator-based learning media on class XI students' interest in learning at MA Al-Khairiyah Pipitan Serang.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat menghasilkan batas geografis menjadi semakin pudar. Segala informasi dapat dipertukarkan menggunakan sangat cepat, tak peduli seberapa jauh informasi itu berada bisa diterima dengan mudah adanya teknologi. Tidak hanya batas geografis yang memudar namun juga batas saat yang memudar, segala informasi saat ini dapat dikirim serta diperoleh hanya dengan hitungan detik saja. Kemudahan menerima informasi ini mempengaruhi perubahan sikap masyarakat di dunia ini. Ishak Abdulhak, 2015. Menyatakan penguasaan terhadap media pembelajaran harus benar-benar dikuasai guru, karena penguasaan media tersebut merupakan salah satu aspek krusial pada pembelajaran yang akan mengantarkan tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini tentu mempunyai potensi yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses aktivitas belajar berlangsung.

Pembelajaran yang efektif ialah fasilitas-fasilitasnya yang disediakan di sekolah semata-mata untuk kenyamanan siswa dalam mengikuti aktivitas proses belajar mengajar sebagai akibatnya pada memakai suatu media dalam pembelajaran mampu membarui aktivitas belajar mengajar lebih terarah. Media-media memiliki sebuah keunggulan yang membantu para guru dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajaran lebih cepat serta lebih praktis ditangkap para siswa. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang bisa dipergunakan untuk keperluan pembelajaran.

Azhar Arsyad, 2014, mengungkapkan kehadiran media pembelajaran dapat memberikan dorongan minat belajar siswa, karena banyak sekali jenis komponen pada lingkungan siswa yang bisa memberikan rangsangan untuk belajar. Sehingga penggunaan media secara kreatif akan memperbesar minat belajar siswa pada proses aktivitas belajar mengajar. Sehubungan dengan peran media yang sangat dibutuhkan seseorang guru pada proses aktivitas belajar mengajar, maka pada perkembangan zaman yang serba canggih saat ini media berbasis *Smart Apps Creator* dapat dipakai guru dalam menyampaikan materi ajar pada proses pembelajaran.

Sesuai pemaparan di atas, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada aktivitas belajar mengajar ialah salah satu media pembelajaran yang bisa memberikan dampak terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar. Sehingga pembelajaran pada kelas bisa meningkat. *Smart Apps Creator* adalah sistem operasi yang tergolong "junior" di bandingkan sistem operasi mobile lainnya. Para pengguna *smartphone* pun beralih memakai sistem operasi *android*. Kecanggihan yang dimiliki *android* bisa memberikan kemudahan pada aktivitas belajar mengajar.

Nasution, 2000, minat artinya faktor yang sangat krusial pada aktivitas belajar siswa. Suatu aktivitas belajar yang dilakukan tidak sinkron dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. dengan adanya minat serta tersedianya rangsangan yang terdapat sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan menerima kepuasan batin dari aktivitas belajar mengajar.

Dalam dunia guru di sekolah, Ahmad Susanto, 2016: menyatakan bahwa minat memegang peranan krusial pada belajar. Karena minat ialah suatu kekuatan motivasi yang mengakibatkan seorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda atau aktivitas eksklusif. Dengan demikian, minat adalah unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut bisa berkonsentrasi terhadap suatu benda atau aktivitas eksklusif. menggunakan adanya minat belajar di diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatian di aktivitas belajar tersebut.

Melihat permasalahan tersebut maka perlu diuji sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran desain grafis yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *smartphone* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *smartphone* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini harus dimanfaatkan oleh guru selaku subjek pendidikan yang berperan penting terhadap arah jalannya proses pembelajaran.

Memanfaatkan fitur pembuatan media yaitu *Smart Apps Creator* dimaksudkan karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan seperti bentuk aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara *offline* sehingga apabila siswa ingin mempelajari materi yang terdapat di aplikasi secara langsung menggunakan serta menghambat kuota. *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat juga disambungkan ke situs lain dalam bentuk link. Serta tampilan yang interaktif membuat peserta didik lebih tertarik dan basisnya dapat disesuaikan bisa *andorid*, *iphone*, dan lain sebagainya. Jadi secara singkat, dalam satu aplikasi mencakup beberapa yang dibutuhkan peserta didik dan sangat mudah dioperasikan. Dengan begitu media pembelajaran *Smart Apps Creator* dirasa cocok untuk siswa karena dengan media ini siswa dituntut aktif berinteraksi dalam penggunaan media sehingga memberikan siswa kesempatan dalam mempelajari materi kapanpun dan dimanapun.

Hasil observasi di lapangan pada tanggal 28 Juni 2022 di MA AL-KHAIRIYAH, terdapat beberapa masalah yaitu beberapa guru belum maksimal dalam memakai media pembelajaran dan terdapat minat belajar yang rendah dari siswa karena mereka bosan dan

tidak focus ketika belajar dengan cara konvensional, sebagai akibatnya sebagian siswa kurang bersemangat pada aktivitas belajar mengajar, banyaknya siswa yang kurang aktif pada kegiatan belajar mengajar, seperti halnya mengajukan pertanyaan serta mengeluarkan pendapat pada berdiskusi, banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena konvensional pada kegiatan belajar mengajar, kurangnya yang akan terjadi belajar secara maksimal.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat pada proses aktivitas belajar mengajar seperti, bertanya, memperhatikan penjelasan guru, serta kurangnya peran aktif siswa pada aktivitas belajar mengajar pada dalam kelas. Hal ini mengidentifikasi bahwa kurangnya minat belajar siswa di mata pelajaran desain grafis di MA Al-Khairiyah Pipitan Serang. Melihat masalah tersebut, peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian memakai media berbasis *Smart Apps Creator* pada ketika pembelajaran ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa pada aktivitas belajar mengajar, sebagai akibatnya tercapai pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi yang baik serta aktif di MA Al-Khairiyah Pipitan Serang. Berasal latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Pelajaran Desain Grafis Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Di Ma Al-Khairiyah Pipitan Serang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. (Sugiyono, 2013.) Penelitian kuantitatif *Quasi Eksperimen*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di MA AL - KHAIRIYAH di semester ganjil pada tahun ajaran 2022-2023. Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Pelajaran Desain Grafis Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Di Ma Al-Khairiyah Pipitan Serang dengan responden sebanyak 38 orang siswa dan 1orang validator.

Pengukuran variabel pada angket dilakukan dengan menggunakan skala likert, yaitu sebuah instrument yang diwajibkan pengamat untuk menetapkan subyek kepada kategori atau kontinum dengan memberikan nomer kategori yang diberi bobot nilai (Sugiyono, 2015).

Table 1. Skor Alternatif jawaban

Jawaban	Bobot
Sangat Setuju	5

Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelompok eksperimen kelas XI IPS dengan jumlah 21 siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator*, sedangkan pada kelompok kontrol kelas XI IPA sebagai kelompok pembanding dengan jumlah 17 siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional. Uji validitas variabel Y pada penelitian ini menggunakan teknik uji validitas korelasi product moment.

Table 2. Hasil Uji Validitas Minat

Item Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Nilai Signifikansi	Keterangan
SOAL 13	0.620	0.320	0.000	Valid
SOAL 14	0.234	0.320	0.107	Tidak valid
SOAL 15	0.503	0.320	0.001	Valid
SOAL 16	0.441	0.320	0.009	Valid
SOAL 17	0.520	0.320	0.000	Valid
SOAL 18	0.714	0.320	0.000	Valid
SOAL 19	0.698	0.320	0.000	Valid
SOAL 20	0.445	0.320	0.005	Valid

Data ini di katakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dimana nilai r_{tabel} di peroleh dari tabel r menyesuaikan dengan jumlah sampel sebesar 38 = r_{tabel} sebesar 0,320. Bisa dihitung dengan rumus sebagai berikut: Menentukan valid atau tidaknya butir soal adalah membandingkan hasil r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment*. Dengan jumlah responden 38 dan taraf signifikansi = 5% maka $r_{tabel} = 0,320$. Berdasarkan hasil dari r_{hitung} tiap butir soal jika dibandingkan dengan r_{tabel} , maka butir soal yang tidak valid adalah jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu pada butir soal nomor 14.

Tabel 3. Hasil Gain

Kelas	Gain	<g>	Kriteria
Eksperimen	63,3189	0,63	Sedang
Kontrol	54,7205	0,54	Sedang

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, diperoleh nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 0.63. Nilai tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria, diperoleh pengaruh media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada pelajaran

desain grafis secara simultan terhadap minat belajar dikelas eksperimen & kontrol tergolong sedang.

Berdasarkan setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan nilai 88,42 sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai 84,17 dari nilai rata-rata posttest terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran desain grafis di kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional juga digunakan perhitungan gain ternormalisasi. Hasil perhitungan tes menggunakan memakai gain ternormalisasi diperoleh nilai g untuk kelas kontrol ialah sebanyak 0.54 sedangkan nilai g untuk kelas eksperimen 0.63. Berdasarkan nilai g diatas terlihat bahwa yang akan terjadi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator* lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis Posttest dan nilai gain ternormalisasi. Hasil uji hipotesis Posttest dengan uji t adalah $P(0.001) < \alpha(0.05)$, sehingga H_0 yang berbunyi 'Pengaruh media pembelajaran *Smart Apps Creator* terhadap minat belajar rendah dari konvensional terhadap minat belajar MA Al-Khairiyah Pipitan' ditolak dan H_a , 'Pengaruh media pembelajaran *Smart Apps Creator* terhadap minat belajar tinggi dari konvensional MA Al-Khairiyah Pipitan' diterima. Perhitungan nilai gain ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.63$ dan pada kelas kontrol $g = 0.54$. Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, *Smart Apps Creator* sangat baik diterapkan, karena dengan penerapan *Smart Apps Creator* pada pelajaran desain grafis dan pelajaran lainnya meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan pada penelitian ini di sekolah MA Al-Khairiyah dengan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkhak, Ishak. 2015. *Teknologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Guru Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Candra, Widya (2019). PENGARUH MEDIA VISUAL BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP JAMUR. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hake, R, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division, D, Measurement and Research Methodology*.
- Kandori, Iwan (2021). Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android dan Model Pembelajaran E-LEARNING Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Tondano.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lazuardi, Imam (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps untuk meningkatkan motivasi siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Islam di MTS Darussalam Pipitan Kota Serang. Sekolah Tinggi Komputer Wangsa Jaya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya).
- Octaviani, Maghvira (2020). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA (Studi pada siswa SMA Negeri 1 Waringinkurung kelas 3 tahun ajaran 2019/2020). Universitas Serang Raya, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik dan Ilmu Hukum Ilmu Komunikasi.
- Priansa, Donni Juni 2014. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Prianti, Novita. P. D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Putra, Rizki Suhendra dkk (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Guru Kimia*, (Online) Vol. 11, No. 2, 2017. ([://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628](http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628)).pdf
- S. S. Shapiro, M. B. Wilk & Mrs. H. J. Chen 1968. A Comparative Study of Various Tests for Normality, *Journal of the American Statistical Association*.
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.
- Sugiyono. 2013. *metode kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Bandung: CV alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *metode kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Bandung: CV alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta Prenada Media Group.
- Wardhani, Dyah Kusuma (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis SAC (SMART APPS CREATOR) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widodo, Apri & Wiyatmo, Yusman (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 Jetis.