ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i6.1938

PENGEMBANGAN MEDIA SMART APPS CREATOR UNTUK PEMBELAJARAN WAWANCARA DI SEKOLAH DASAR

Septa Khairani Herlina[1], Otang Kurniaman[2], M. Jaya Adi Putra[3]
Universitas Riau
septa.khairani5179@student.unri.ac.id; otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 10, 2023	Oct 14, 2023	Oct 17, 2023	Oct 20, 2023

Abstract

This research aims to produce interactive multimedia development products on human digestive system material in elementary schools. The method used in this research is the R&D (Research and Development) development method with the 4D model. There are 4 stages carried out, namely definition, planning, development, distribution. In this research, researchers only carried out the development stage. The media developed by researchers was validated by 2 media experts. The practicality can be seen from the small group limited trial questionnaire. The data collection technique used by researchers in this research was a questionnaire. The data obtained from this data collection is then processed using quantitative analysis and description techniques. Based on the validation results of the smart apps creator media which was developed with very valid criteria with an average percentage of 95.93%. Meanwhile, the practicality of this media is based on the average percentage score of teacher response questionnaires of 93.63% and the average percentage of students' practicality score of 86.56%. From the research results, it can be concluded that the smart apps creator media in the interview material criteria is valid and practical to use for learning.

Keywords: *Media Smart Apps Creator, Interview*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D (Research and Development) dengan model 4D. Ada 4 tahapan yang dilakukan yaitu pendefenisian, perencanaan, pengembangan, penyebaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan. Media yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh 2 orang ahli media. Adapun kepraktisan dapat dilihat dari angket uji coba

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

terbatas kelompok kecil. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah angket. Data yang diperoleh dari pengumpulan data tersebut kemudian diolah dengan teknik analisis kuantitatif dan deskripsi. Berdasarkan hasil validasi media smart apps creator yang dikembangkan dengan kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata 95,93%. Sedangkan kepraktisan media ini berdasarkan skor rata-rata presentase angket respon guru sebesar 93,63% dan rata-rata presentase skor praktikalitas peserta didik sebesar 86,56%. Dari hasil penelitian dapaat disimpulkan bahwa media smart apps creator pada materi wawancara kriteria valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci : Media Smart Apps Creator, Wawancara

PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar masih kurang mengerti tentang pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar pada masa globalisasi seperti sekarang ini. Dengan itu pendidikan harus memberikan contoh dan memberikan inspirasi bagi peserta didik guna menumbuhkan kreativitasnya dan sebagai fasilitator untuk bisa merdeka belajar dengan menciptakan pendidikan yang baik bagi semua kalangan untuk perbaikan teknologi disekolah dasar agar lebih baik lagi. Oleh karena itu guru yang profesional dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan TIK pada pelaksanan kegiatan pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran dan dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa serta memudahkan perserta didik dalam mempelajari materi wawancara dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar dapat dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi wawancara.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotogafis, atau elektronis untuk menangkap, memperoses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Kustandi & Dermawan, 2020). Selain itu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut sebuah *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyempaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke perserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar (didalam atau diluar kelas) menjadi lebih aktif (Jalinus & Ambiyar, 2016). Dengan demikian media *smart apps creator* untuk pembelajaran wawancara di sekolah dasar menggunakan pemanfaatan teknologi berupa *smartphone*.

Smart App Creator adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop dan web. Hal ini dikarenakan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis aplikasi, yaitu android, ios, desktop, dan web html5 yang dapat diakses melalui browser. Dalam

membuat aplikasi menggunakan *Smart App Creator* pendidik dapat membuat file Apk dengan lebih mudah, tidak harus mendalam ilmu bahasa pemrograman agar bisa membuat file Apk, dan dapat akses kapan pun dan dimana pun baik secara *online* maupun *offline*. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, artinya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Sutejo & Fedrial, 2021).

Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015: 72) berarti pertemuan yang dilakukkan oleh dua orang untuk bertukar informasi ataupun suatu ide dengan cara tanya jawab. Melalui pertemuan tersebut, ide atau informasi dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

METODE

Penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif dan sumber data berupa wawancara dan angket. Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 007 Pulau Birandang. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah media *Smart App Creator* pada materi Wawancara di sekolah dasar. Subjek uji coba produk dilakukan dengan uji coba satu kelas dengan 13 orang siswa. Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah jenis data primer yaitu data yang diperoleh dari angket. Data yang diambil yaitu data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari hasil validasi, angket uji coba respon guru dan angket uji coba respon siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D*. Model pengembangan *Four-D* dikembangkan oleh Thiangarajan yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Sugiyono, 2019).

Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Analisis data uji validasi media

Aspek peneliti yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala Likert dengan skor 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan kepada validator dalam melakukan penilaian terhadap media yang dirancang. Validasi media ditentukan oleh nila rata-rata skor yang didapatkan dari validator.

Tabel 1 Kategori Penilaian validasi

Skor Penilaian	Kategori
4	SS : Sangat Setuju
3	S : Setuju
2	TS : Tidak Setuju
1	STS : Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Dapat diperoleh dengan rumus :

$$\textbf{Rata- rata Skor} = \frac{\textbf{Jumlah skor yang diperoleh}}{\textbf{Jumlah skor maksimal}} \textbf{ x 100 \%}$$

Kriteria mengambil keputusan dalam validasi media dapat dilihat ditabel. Media dapat digunakan jika nilai rata-rata validator dikatagorikan valid dan sangat valid.

Tabel 2 Kriteria penilaian validasi

Rata- rata Skor	Kategori validasi
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50 %	Tidak Layak
0%-25%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Sugiyono, 2019)

2. Analisis Data Uji Praktikalitas

Dalam penelitian ini digunakan skala likert, dengan menggunakan skala ini untuk melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Langkah-langkah dalam analisi data yaitu mengumpulkan data mentah dan pemberian skor. Dari standar nilai yang telah ditetapkan dapat diketahui penelitian terhadap produk yang dibuat.

Kategori penilaian guru dan siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Kategori Penilaian Uji Praktikalitas

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	SS : Sangat Setuju
2	3	S : Setuju
3	2	TS : Tidak Setuju
4	1	STS : Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono,, 2019)

Dapat diperoleh dengan rumus :

$$\text{Rata} - \text{rata Skor} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Pernyataan}} \times 100\%$$

Kriteria dalam mengambil keputusan untuk melihat keputusan, untuk melihat respon guru dan respon siswa dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4 Kriteria penilaian Uji Praktikalitas

Rata- rata Skor	Kategori validasi
76%-100%	Sangat Baik
51%-75 %	Baik
26%-50 %	Tidak Baik
0%-25%	Sangat Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2019)

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Smart App Creator* sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Wawancara di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi kelayakan media yang diperoleh dari validator ahli. Penyajian hasil pengembangan disajikan berdasarkan tahap pengembangan dengan model 4D, yaitu defenisi, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran.

Penelitian ini bertjuan untuk menghasilkan produk media *Smart App Creator* mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Wawancara di sekolah dasar. Tahap pengembangan dengan model 4D dilalui dengan cara sebagai berikut:

1. **Tahap Pendefenisian (*Define*)**

   a. Analisis Kurikulum

Analisis dilakukan guna untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tepat sasaran serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini dapat dipandang dari kurikulum satuan pendidikan yang dimana sekolah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, menyatakan antara kompetensi dasar dan indikator sudah terintegrasi, pada indikator sudah tergambar tujuan dari kompetensi dasar.

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sesuai pada tahap perkembangan kognitif menurut Piaget yang dimana siswa kelas IV sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret, yang artinya siswa sudah mampu berpikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah. Guru menyatakan setiap anak memiliki karakter yang berbeda dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu diterima oleh semua siswa. Guru kelas pun menjelaskan bahwa dengan penggunaan media yang dikembangkan peneliti dapat menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri dan membangun rasa ingin tahu siswa. Suasana belajar pada saat menggunkan media *Smart App Creator* siswa sangat excited.

c. Analisis Materi

Hasil analisis materi dilakukan agar materi wawancara pada media pembelajaran dapat sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Seperti yang telah dijabarkan pada analisis kurikulum bahwa materi wawancara terdapat pada tema 9 kelas IV (Kekayaan Negriku), subtema 1 (Kekayaan Alam).

2. **Tahap Perencanaan (*Design*)**

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan *Software Smart Apps Creator* yang berisi 25 *slide*. Media pembelajaran ini dirancang dengan beberapa *trasition* dan *effect*. Ada bebrapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam mendesain produk yaitu mengunduh beberapaa gambar pendukung dari internet, menggali studi literatur mengenai materi wawancara dan membuat rancangan desain. Peneliti mengambil beberapa icon di internet,

PNGWing, canva, dan link video youtube. Langkah selanjutnya, mendesain beberapa animasi atau background sederhana untuk mendesain media pembelajaran. Desain media *smart apps creator* akan mengombinasikan variasi warna, variasi tata letak, dan pemilihan *font* (huruf) yang disesuaikan kebutuhan melalui aplikasi canva dan kemudian dikembangkan melalui software *smart apps* creator yang ada di laptop kemudian dengan hasil produk akhir berupa apikasi (.apk) yang dapat di install di smartphone.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Berikut akan dijelaskan hasil penilaian ahli ada dua validator yaitu validasi media dari validasi materi.

Validasi Ahli Materi

Berikut adalah tabel hasil validasi materi yang dinilai dari aspek kualitas isi, kemanfaatan, dan bahasa:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase Tiap Aspek (%)	Ketegori valid
1	Kualitas Isi	93,75	Sangat valid
2	Kemanfaatan	100	Sangat valid
3	Bahasa	93,75	Sangat valid
Rata-rata Validasi		95,83	Sangat valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap media pada tabel dapat disimpulkan bahwa media *smart apps creator* termasuk pada kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata skor persentase 95,83%. Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi dan dapat di uji coba dengan revisi sesuai saran dam masukan dari ahli media.

Validasi Ahli Media

Berikut akan dijelaskan hasil penilaian ahli media dari validator ahli yang dinilai dari aspek kejelasan tampilan, kemanfaatan, penggunaan yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Persentase Tiap Aspek (%)	Ketegori valid
1	Kejelasan Tampilan	96,43	Sangat valid
2	Kemanfaatan	100	Sangat valid
3	Penggunaan	91,66	Sangat valid
Rata-rata Validasi		96,03	Sangat valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dalam media *smart apps creator* termasuk pada kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata skor persentase 96,03% dan dapat di uji coba dengan beberapa kali revisi revisi oleh ahli media.

Revisi Produk

Terdapat beberapa revisi produk pada media *smart apps creator* agar lebih baik lagi.

Praktikalitas Guru dan Siswa

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru dan Siswa

No	Hasil Praktikalitas	Rata-rata Skor Praktikalitas
1	Praktikalitas Guru	93,63 %
2	Praktikalitas siswa	86,56%
	Rata-rata Praktikalitas	**90,09%**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas respom guru dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media *smart apps creator* termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata praktikalitas yang di peroleh 90,09% dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Pada tahap ini dilakukkan penyebaran media *smart apps creator* dengan memberikan aplikasi pembelajaran kepada guru kelas IV SD Negeri 007 Pulau Birandang melalui whatsapp kemudian guru tersebut membagikan kepada peserta didik melalui grup kelas ini dilakukan agar dapat digunakan saat melaksanakan pembelajaran tentang materi wawancara dan dijadikan sebagai belajar oleh peserta didik. Selain menyebarkan media kepada guru, saya juga menyebarkan media pembelajaran *smart apps creator* melalui media sosial saya yaitu facebook.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mrnghasilkan produk pengembangan media *smart apps creator* materi wawancara di sekolah dasar yang valid dan praktis. Metode penelitian dalam pengembangan media *smart apps creator* materi wawancara di sekolah dasar ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) (Sugiyono, 2019).

Tahap pertama define (Pendefinisian) yang merupakan tahap analisis yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data kebutuhan dalam pengembangan produk seperti kurikulum tingkat satuan yang digunakan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Pembelajaran merupakan upaya yang disengaja yang bertujuan pada karakteristik dan kondisi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien (Thobroni, 2013: 41). Dengan demikian sebelum melakukan penelitian dan melakukan uji coba pembelajaran yang menggunakan media *smart apps creator* pada tahap ini dilakukkan wawancara denggan satu orang guru kelas IV mengumpulkan data-data serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukkan dengan guru, diketahui bahwa kurikulum

yang digunkaan saat ini adalah kurikulum Merdeka. Analisis siswa dilakukkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, hasil wawancara dengan peserta didik bahwa usia peserta didik yang peneliti wawancara berkisar antara 9-10 tahun. Sedangkan analisis materi yang dilakukkan dengan cara mengidentifikasi materi yang akan diajarkan akan menyusunnta kembali secara sistematis. Materi pembelajaran akan dilihat pada silabus yang terdapat pada buku tematik kelas IV Tema 9 Subtema 1.

Tahap kedua *design* (Perancangan) pada tahapan ini peneliti merancang suatu produk yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan permasalahan pada tahap pendefinisian. Ada beberapa tahapan yang dilakukkan peneliti dalam mendesain produk yaitu menggali studi literatur mengenai materi wawancara, mengunduh beberapa gambar pendukung dari internet, PNGWing, lalu membuat rancangan desain selanjutnya mendesain beberapa animasi atau background sederhana di canva guna menjunjung media pembelajaran yang diinginkan. Setelah desain selesai tahap selanjutnya yaitu membuat media di *smart apps creator*. Peneliti menggunakan icon-icon atau gambar yang sesuai dengan materi dan yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dimana memilih warna yang berani tetapi tidak terlalu mencolok, kemudian font tulisan yang mudah dibaca. (Ponza dkk, 2018) kesesuaian penggunaan warna sangat penting dalam pembuatan media, warna yag baik digunakan apa bila background gelap maka warna tulisan harus terang, dan apabila background terang maka warna tulisan harus gelap. Desain media pembelajaran akan mengombinasikan variasi warna, variasi tata letak, dan pemilihan *font* (huruf) yang disesuaikan dengan kebutuhan melalui aplikasi canva dan kemudian dikembangkan melalui *software smart apps creator* (.apk.). Pendemonstrasian isi harus tepat sehingga mampu memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Pemilihan media juga menitikberatkan pada efektifitas dan keefisienan media tersebut (Sadiman, 2011:85)

Tahap ketiga development (Pengembangan) yaitu pada tahap ini peneliti melakukkan sebuah validitas dan praktikalitas. Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument atau untuk menguji ketepatan antara data pada objek yang sesungguhnya terjadi dan data peneliti yang dikumpulkan (Sugiharni, 2018). Media ini di validasi produk kepada 2 orang validator dan uji coba terbatas dengan menyebar angket praktikalitas kepada satu orang guru dan 13 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Data hasil validasi produk yang divalidasi oleh validator ahli (*expert appresial*) yaitu validator materi dan validator media dapat dilihat pada lampiran 6 dan 7. Dari hasil validasi diperoleh presentase skor pada aspek materi mendapatkan rata-rata 95,84% dengan

kategori sangat valid. Sedangkan pada aspek media mendapatkan presentase 96,03%. Dapat disimpulkan secara keseluruhan media pembelajaran *smart apps creator* yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 95,93% dan dengan demikian media yang dikembangkan "layak" dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian pada uji coba praktikalitas yang bertujuan untuk mengetahui tentang keperaktisan dan kemudahan penggunaan media *smart apps creator* dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket praktikalitas guru diketahui bahwa produk media *smart apps creator* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sangat praktis dan valid diguakan dalam pembelajaran dengan memiliki tampilan menarik, menyenangkan serta meingkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Persentase rata-rata praktikalitas media *smart apps creator* oleh guru adalah sebesar 93,63% dengan kategori sangat praktis. Adapun data yan diperoleh dari angket praktikalitas peserta didik diketahui bahwa produk media *smart apps creator* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Presentase rata-rata praktikalitas media pembelajaran *smart apps creator* oleh peserta didik sebesar 86,56% dengan kategori sangat praktis. Selain itu tingkat keperaktisan dapat dilihat dari penjelasan apakah guru atau pihak-pihak lain bahwa materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh siswa dan guru (Irawan & Hakim, 2021).

Tahap terakhir, *deseminate* (Penyebaran) yaitu pada tahap ini dilakukan penyebaran media *smart apps creator* dengan memberikan aplikasi pembelajaran kepada guru kelas IV SD Negeri 007 Pulau Birandang dan menyebarluaskan dimedia sosial facebook. (Ashar , 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikan media *smart apps creator* yang menggunaan teknologi untuk melakukkan pembelajaran diharapkan agar dapat digunakan dalam melaksakan kegitan belajar mengajar disekolah dasar dan dimanapun karena media *smart apps creator* materi wawancara bisa dijadikan sumber belajar.

Sikap antusias dalam proses belajar yang dihasilkan berdasarkan pola pikir yang dipengaruhi penggunaan media pembelajaran (Musfiqon, 2016:33). Suasana belajar pada saat melaukkan penelitian yaitu peserta didik tidak merasa bosan karena belajar menggunakan media yang telah disediakan. Penggunaan media menggunakan smartphone yang dimana peserta didik dengan mudah mengoprasikan atau menggunakan media tersebut. Peserta didik sangat eksaited mengunakan media belajar *smart apps creator* karena

biasanya mereka menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain game atau membuka aplikasi yang lainnya. Dengan adanya *smart apps creator* pembelajaran bisa jadi lebih menarik dan siswa tertarik untuk mengetahui materi apa yang ada dalam media tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi, diharapkan peserta didik dapat memahami materi secara mandiri, mengkaji kembali materi serta mendeteksi perkembangan (Widyasari et al., 2021: 61)

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan memberikan perbedaan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan teknologi, sehingga hal ini menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta diharapkan dapat melatih peserta didik untuk belajar mandiri. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengubah keadaan pembelajaran menjadi "dari kelas kemana saja, dari waktu maya ke waktu nyata, dari *hardfile* ke *softfile* dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja" hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksanakan tanpa memperhatikan batas waktu, sepanjang peserta didik itu sendiri ingin belajar (Wicaksono et al., 2018: 133-134). Dengan demikian adapun kelebihan dari media *smart apps creator* ini adalah peserta didik dapat menggunaan media yang berisi materi wawancara dimana saja dan kapan saja, media *smart apps creator* dapat ditransfer atau dibagikan dengan mudah melalui *whatsapp*, *google drive* dan *flashdisk*. Selain itu guru juga tidak lagi menggunakan buku sebagai bahan ajar, karena media *smart apps creator* yang berisikan materi wawancara sudah bisa digunakan untuk bahaan belajar mengajar yang berisikan materi wawancara, contoh dari wawancara, video pembelajaran materi wawancara dan quis yang berisi soal-soal wawancara. Adapun Kelemahan dari media *smart apps creator* dimana media bisa dijalankan pada saat tidak menggunakan kouta internet, tetapi jika ingin membuka video pembelajaran tidak bisa dijalankan karena perlu adanya kouta internet. Video pembelajaran yang tersedia pada media *smart apps creator* ini akan terhubung langsung dengan video yang ada di youtube maka dengan itu untuk membuka video perlu menggunakan kouta internet. Selain itu kekurangan lainnya ada pada saat proses akan dilakukan belajar mengajar karena siswa tidak memiliki smartphone dan juga tidak diperbolehkannya membawa smartphone kesekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dihasilkan menggunakan *Smart Aaps Creator* (SAC) dengan jumlah 25 slide telah memenuhi kriteria yang valid dan praktis. Perolehan skor rata-

rata validasi keseluruhan sebesar 95,93% dengan kategori sangat valid dan perolehan skor rata-rata presentasi praktikalitas guru dan peserta didik sebesar 90,09% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil validasi media dan praktikalitas media, dapat disimpulkan media yang dikembangkan oleh peneliti layak dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada materi Wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, *Azhar*. (*2011*). Media Pembelajaraan. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Irwan, A., & Hakim, M. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Pyhtagoras*, 10(1), 91-100.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

Musfiqon. (2016). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19.

Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada

Sugiharni, G. A. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Hal 88-95.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuatitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.

Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart App Creator Di SMK Negeri 2 Pinggir. *Journal of Computer Science Community Service, 1*(2), Hal.45-52.

Wicaksono, M. A., Sihkabuden, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran yang Berupa Suplement pada Muatan Lokal Khas Ngawi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1*(2), 133-140.

Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 8(*1), 61-71.