

PRACTICAL DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING SMART APPS CREATOR (SAC) ON MEASUREMENT MATERIALS

Siti Komariah, Tri Ariani, Ovilia Putri Utami Gumay

Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Silampari, komarun2001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Smart Apps Ceator (SAC) pada materi pengukuran yang praktis. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Development) dan Penyebaran (Disseminate). Pada tahap Pengembangan (Development) terdapat uji kepraktisan dan subjek penelitian ini adalah guru fisika dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang disebar pada saat uji kepraktisan. Hasil dari uji kepraktisan yang telah diperoleh yaitu dengan skor kepraktisan sebesar 86% untuk uji coba kepraktisan guru fisika dengan kriteria sangat praktis, diperoleh skor kepraktisan sebesar 88,4% untuk uji coba kepraktisan kelompok kecil (small group) dan diperoleh skor kepraktisan sebesar 92,2% untuk uji coba kepraktisan kelompok besar (field group) dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada materi pengukuran melalui uji kepraktisan dengan instrumen angket penilaian uji kepraktisan yang telah dilakukan, telah memenuhi kriteria sangat praktis sehingga layak untuk digunakan kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran Interaktif; Smart Apps Creator (SAC)

Abstract

This study aims to develop android-based interactive learning media using Smart Apps Ceator (SAC) on practical measurement materials. This research is an R&D development research (Research and Development) using a 4-D development model consisting of Definition, Design, Development and Dissemination. At the Development stage there is a practicality test and the subjects of this research are physics teachers and students. The data collection technique used in this study used a questionnaire or questionnaire distributed during the practicality test. The results of the practicality test that have been obtained are with a practicality score of 86% for the physics teacher practicality test with very practical criteria, a practicality score of 88.4% is obtained for small group practicality trials and a practicality score of 92, 2% for the practicality trial of a large group (field group) with very practical criteria. So it can be concluded that android-based interactive learning media using Smart Apps Creator (SAC) on measurement material through practicality tests with the practicality test assessment questionnaire instrument that has been carried out, has met the very practical criteria so that it is feasible to be used for students in the learning process.

Keywords: Development; Interactive Learning Media; Smart Apps Creator (SAC)

Pendahuluan

Pendidikan yaitu kebutuhan sepanjang hayat, setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapanpun dan dimanapun ia sedang berada. Pendidikan ialah wadah untuk menampung keterampilan dan merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga pendidikan menjadi salah satu kunci untuk kemajuan suatu bangsa dengan terciptanya generasi yang cerdas serta memiliki akhlak yang mulia (Haryadi & Badriah, 2021:106). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat

penting karena merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan dijadikan sebagai suatu kebutuhan dalam menjalani kehidupan di dunia. Menurut Mahadiraja & Syamsuarnis, (2020:78) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya yaitu tenaga pendidik, sarana dan prasarana, media pembelajaran atau bahan ajar. Keseluruhan dari faktor tersebut harus berjalan beriringan dan saling mendukung agar keberhasilan belajar peserta didik dapat tercapai

dengan baik.

Umam (2020:65) menyatakan bahwa proses pendidikan menjadi lebih bermutu atau berkualitas apabila mampu menciptakan suasana belajar yang pakem (pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa di dalam belajar tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor salah satunya yaitu bahan ajar yang dapat menunjang jalannya sebuah proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, fungsi dari bahan ajar yaitu sebagai alat bantu untuk berlangsungnya sebuah proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih mudah untuk dipahami bagi siswa. Dengan adanya bahan ajar yang baik, maka dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 12 Musi Rawas pada tanggal 23 Januari 2022 diketahui bahwa kurangnya media pembelajaran yang mendukung di dalam proses kegiatan pembelajaran karena sekolah tersebut berada di pelosok desa sehingga sarana dan prasarana di sekolah tersebut kurang memadai serta jauh dari jaringan internet. Dengan kurangnya media pembelajaran tersebut, siswa beranggapan bahwa mata pelajaran fisika dirasa sangat sulit karena menurut siswa mata pelajaran fisika terdapat rumus-rumus dan soal-soal hitungan yang tidak benar-benar mereka pahami, yang menyebabkan siswa menjadi bingung di dalam memahami mata pelajaran fisika. Demikian pula dengan kondisi proses pembelajaran siswa yang cenderung monoton dan suasana pembelajaran yang pasif. Padahal seharusnya walaupun di sekolah hanya terdapat media pembelajaran berupa buku paket saja, siswa bisa lebih kreatif lagi untuk mencari media pembelajaran dari berbagai macam sumber. Contohnya seperti *smartphone* karena tanpa disadari bahwa seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, hampir semua siswa mempunyai *smartphone* dan setiap harinya selalu berinteraksi dengan *smartphone* yang selalu mereka gunakan kapan saja dan dimana saja. Namun, sangat disayangkan kurangnya pemanfaatan *smartphone* bagi siswa ke dalam ranah pendidikan.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran

interaktif berbasis *android* menggunakan *smart apps creator (SAC)* pada materi pengukuran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas, jelas dan menarik yang nantinya siswa akan menjadi lebih mandiri di dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dikembangkan dengan pendekatan kontekstual dengan tujuan agar dapat membantu siswa dalam memahami konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari. Alasan perlu diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *android* yaitu untuk membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar fisika karena media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini berisikan *text*, gambar, video, animasi dan lain-lain yang disusun secara sistematis dan menarik serta dapat diakses secara *offline* kapanpun dan dimanapun siswa berada. Bedanya media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan di dalam penelitian ini yaitu terletak pada komponen gambar-gambar, *background* dan *clip art* yang digunakan bernuansa di dunia pendidikan di dalam proses pembelajaran serta materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata yang terjadi disekitar tempat tinggal siswa sehingga seolah-olah siswa merasakan media pembelajaran interaktif tersebut merupakan kejadian pembelajaran yang nyata walaupun nanti saat di rumah mereka menggunakannya secara mandiri

Metode

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Kurniawan dan Rohmani (2019:75) model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Fatmianeri,dkk (2021:53) menyatakan bahwa model pengembangan 4D adalah model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Dessiminate* (Penyebaran). Pada tahap pengembangan (*Development*) setelah produk dinyatakan valid maka selanjutnya dilakukanlah

uji coba produk untuk menilai kepraktisan dari produk hasil pengembangan. Uji coba produk tersebut dilakukan kepada guru fisika SMA Negeri 12 Musi Rawas, uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan jumlah 6 siswa kelas X.2 SMA Negeri 12 Musi Rawas dan uji coba kelompok besar (*field group*) dengan jumlah 26 siswa kelas X.1 SMA Negeri 12 Musi Rawas yang dipilih secara *Simple Random Sampling*. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (dalam Hapsari & Fitria(2020:14)) angket atau kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan dengan memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu angket dengan skala likert lima, yang terdiri dari pernyataan sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket tersebut terdapat 10 butir pernyataan untuk uji kepraktisan guru fisika, 10 butir pernyataan untuk uji coba kelompok kecil (*small group*) dan 17 butir pernyataan untuk uji coba kelompok besar (*field group*). Hasil dari uji coba kepraktisan produk tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung persentase kepraktisan produk yang menggunakan persamaan berikut (Sriwijayanti, dkk (2020:98).

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kepraktisan produk

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan responden

N = Total skor maksimal ideal

Kemudian hasil dari analisis tersebut direpresentasikan sesuai dengan kriteria kepraktisan yang ada pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kelayakan
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Sangat Kurang Praktis

(Sriwijayanti, dkk, 2020:98)

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan disajikan dalam aplikasi *android* yang dibuat

menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4D, tapi dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) hanya dilakukan sampai tiga tahapan saja atau 3D. Berikut hasil yang diperoleh dari tahapan 3D yang diuraikan sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Ujung Depan (*Fornt-end Analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi di kelas X IPA SMA Negeri 12 Musi Rawas. Kegiatan ini dilakukan untuk dapat mengetahui informasi tentang masalah-masalah dasar yang ada di dalam proses pembelajaran fisika yang ada di SMA Negeri 12 Musi Rawas. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran atau bahan ajar yang digunakan untuk mendukung sebuah proses pembelajaran bagi siswa, dan siswa jarang untuk melakukan praktikum sehingga materi pembelajaran tidak terealisasi langsung kepada siswa. Dengan kondisi yang demikian, maka dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa kelas X di SMA Negeri 12 Musi Rawas.

b. Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini, penelitian melakukan kegiatan mengidentifikasi karakteristik siswa dengan mencari latar belakang, pengetahuan, dan perkembangan kognitif siswa dari guru mata pelajaran fisika di SMA Negeri 12 Musi Rawas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh informasi sebagai berikut :

- 1) Siswa kelas X SMA Negeri 12 Musi Rawas memiliki tingkat kemampuan belajar yang berbeda-beda, yang terdiri dari tingkat kemampuan tinggi, tingkat kemampuan rendah dan tingkat kemampuan sedang.
- 2) Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran dan hanya sebagian siswa

yang memiliki minat belajar yang tinggi terutama di dalam mata pelajaran fisika.

- 3) Sumber belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran berasal dari buku paket yang telah dibagikan kepada siswa.

c. Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep, peneliti melakukan analisis pada konsep materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep materi yang relevan yang akan diajarkan kepada siswa. Dari hasil analisis konsep ini, maka terbentuklah sebuah peta konsep dengan materi pembelajaran tentang pengukuran.

d. Analisis Tugas

Tahap analisis tugas ini yaitu kumpulan prosedural yang digunakan untuk menentukan isi di dalam suatu media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Hal-hal yang disajikan di dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan, dengan analisis tugas sebagai berikut :

- 1) Isi tugas untuk siswa pada materi pengukuran didasarkan pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.
- 2) Tugas untuk siswa dikaitkan langsung dengan kegiatan praktikum yang terdapat di dalam sintak pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sehingga siswa dapat merealisasikan secara langsung kegiatan pembelajaran nyata dengan tugas yang ada.

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

Hasil dari analisis tugas dan analisis konsep digunakan sebagai acuan dasar di dalam merumuskan indikator hasil belajar dan tujuan dari sebuah pembelajaran. Adapun kompetensi dasar yang digunakan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *android* yaitu: 3.2) Menerapkan prinsip-prinsip pengukuran besaran fisis, ketepatan, ketelitian, dan angka penting, serta notasi ilmiah. 4.2) Menyajikan hasil pengukuran besaran fisis berikut ketelitiannya dengan menggunakan peralatan dan teknik yang tepat

serta mengikuti kaidah angka penting untuk suatu penyelidikan ilmiah.

Tahap Perancangan (*Design*)

a. Penyusunan Tes

Pada tahap penyusunan tes ini, peneliti melakukan kegiatan menyusun tes yang akan digunakan sebagai alat ukur untuk dapat mengetahui kemampuan siswa di dalam proses pembelajaran. Peneliti menyusun tes awal yang berupa *pre-test* dan tes akhir yang berupa *post-test*. Kegunaan dari adanya *pre-test* dan *post-test* yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak setelah siswa menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Soal tes yang digunakan telah disesuaikan terlebih dahulu berdasarkan indikator materi pembelajaran tentang pengukuran.

b. Pemilihan Media

Pada tahapan pemilihan media ini, media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *smart apss creator (SAC)* dipilih sebagai sarana atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran ini disajikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang terdapat didalam media pembelajaran tersebut.

c. Pemilihan Format

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan model pembelajaran. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara aktif, mandiri dan kreatif.. Format yang terdapat di dalam media yang dikembangkan termasuk pengaturan format dan gaya penulisan, penulis mengembangkannya sendiri.

d. Desain Awal

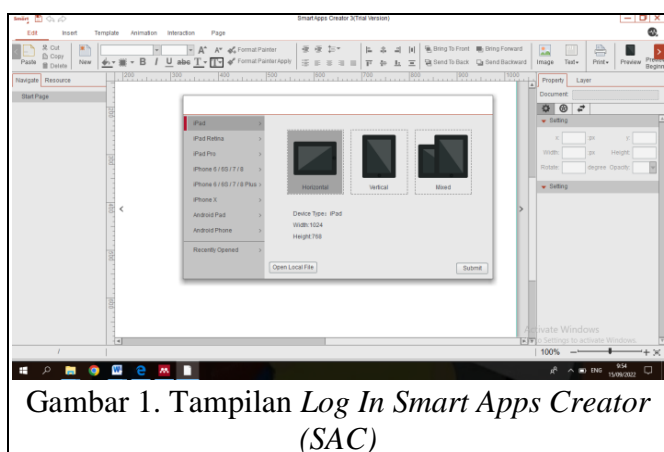
Pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan awal yang terdapat di dalam media

pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan awal ini terdiri dari petunjuk penggunaan media, kompetensi dasar, peta konsep, materi pembelajaran, evaluasi, video pembelajaran, referensi dan profil yang terdapat di halaman menu media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap ketiga atau tahap terakhir yang dilakukan peneliti di dalam penelitian model pengembangan 4D (*Four-D*). Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memuat materi pembelajaran tentang pengukuran yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *smart apps creator (SAC)*. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain semenarik mungkin dengan tampilan media pembelajaran yang bernuansa dunia pendidikan. Media pembelajaran tersebut terdapat gambar, animasi, audio, video pembelajaran, contoh soal dan pembahasan, serta soal quis interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain secara menarik dengan tujuan untuk membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

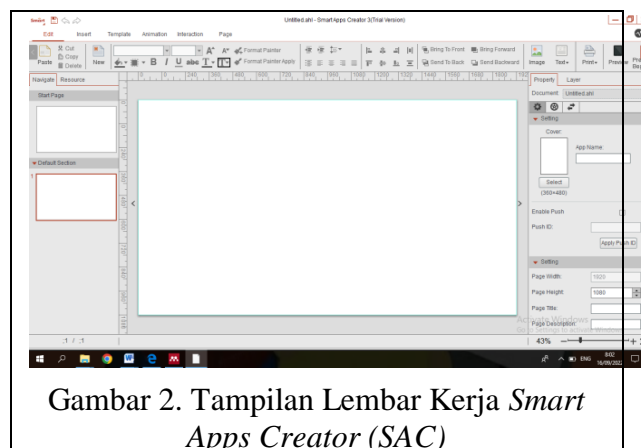
Pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi pengukuran dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* yang ditampilkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Log In Smart Apps Creator (SAC)

Setelah berhasil untuk melakukan *log in smart apps creator (SAC)*, maka selanjutnya dilakukan pemilihan format tampilan dari media yang akan dikembangkan yang terdiri dari tampilan horizontal, vertikal dan mixed, lalu

lakukan submit. Apabila telah dilakukan submit dalam memilih format tampilan media, maka mulailah untuk mendesain tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis *android* seperti pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja Smart Apps Creator (SAC)

Peneliti mendesain media pembelajaran interaktif tersebut dengan menarik, serta memasukkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* ke dalam media pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran karena pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Adapun tampilan desain dari media pembelajaran seperti pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan Desain Media Pembelajaran

Setelah peneliti selesai melakukan desain, maka selanjutnya peneliti melakukan ekspor media pembelajaran yang ada di *Smart Apps Creator* tersebut supaya menjadi aplikasi *android* agar dapat di install di *smartphone* siswa. Adapun media pembelajaran hasil ekspor dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan Depan



Gambar 5. Tampilan Sampul



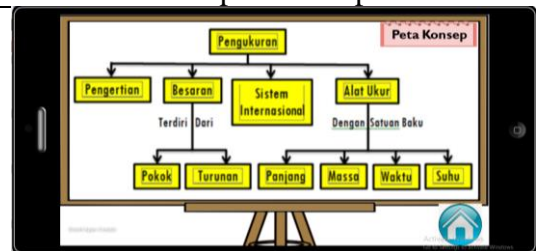
Gambar 6. Tampilan Menu



Gambar 7. Tampilan Petunjuk



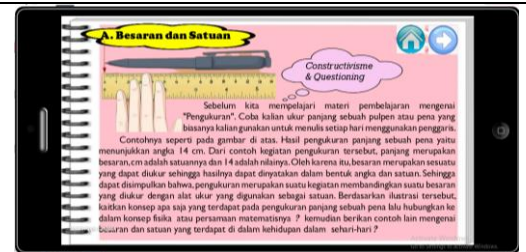
Gambar 8. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 9. Tampilan Peta Konsep



Gambar 10. Tampilan Pilihan Sub Materi Pembelajaran



Gambar 11. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 12. Tampilan Kuis



Gambar 13. Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 14. Tampilan Referensi



Gambar 15. Tampilan Profil Pengembang

Media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah diekspor dari *Smart Apps Creator (SAC)* kemudian divalidasi oleh validator. Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka selanjutnya dilakukan tahap uji kepraktisan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan dengan menggunakan instrumen angket penilaian kepraktisan, pada angket kepraktisan guru fisika terdapat 10 butir pernyataan, angket kepraktisan uji coba kelompok kecil (*small group*) terdapat 10 butir pernyataan dan angket kepraktisan uji coba kelompok besar (*field group*) terdapat 17 pernyataan. Pernyataan tersebut mengacu pada penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*. Adapun hasil penilaian dari uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 2, 3 dan 4.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Guru Fisika

No Pernyataan	Skor yang diperoleh
1	5
2	5
3	4
4	4
5	4
6	4
7	4
8	4
9	4
10	5
Jumlah Skor yang diperoleh	43
Skor Maksimal	50
Hasil Kepraktisan Produk Kriteria	86% Sangat Praktis

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil

Kode Siswa	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
S-1	41	50
S-2	44	50
S-3	44	50
S-4	43	50
S-5	46	50
S-6	44	50
S-7	45	50
S-8	45	50
S-9	46	50
Jumlah	398	450
Hasil Kepraktisan Produk Kriteria	88,4% Sangat Praktis	

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar

No	Kode Siswa	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1	S-1	82	85
2	S-2	80	85
3	S-3	81	85
4	S-4	79	85
5	S-5	81	85
6	S-6	81	85
7	S-7	71	85
8	S-8	78	85
9	S-9	79	85
10	S-10	81	85
11	S-11	80	85
12	S-12	71	85
13	S-13	77	85
14	S-14	80	85
15	S-15	80	85
16	S-16	76	85
17	S-17	79	85
18	S-18	80	85
19	S-19	78	85
20	S-20	81	85
21	S-21	78	85
22	S-22	79	85
23	S-23	79	85
24	S-24	77	85
25	S-25	71	85
26	S-26	79	85
Jumlah Hasil Kepraktisan Produk Kriteria	2038	2210	92,2% Sangat Praktis

Menurut Arifin (dalam Basaroh, dkk 2021:37) uji kepraktisan digunakan sebagai pertimbangan dari pengembang apakah suatu produk mudah untuk digunakan dan diaplikasikan oleh orang lain sehingga tidak bias antara pendapat peneliti dengan produk yang telah dikembangkan. Suratno, dkk (2018:47) mengatakan bahwa aspek kepraktisan merupakan kriteria kualitas perangkat pembelajaran yang ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan produk yang dikembangkan. Penilaian dari uji kepraktisan yaitu dengan mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut : (1) kemudahan penggunaan, meliputi mudah diatur, disimpan dan dapat digunakan sewaktu-waktu, (2) waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat dan tepat, (3) daya tarik siswa terhadap soal yang disajikan di dalam produk, (4) mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain, (5) memiliki ekuivalensi yang sama,

sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.

Dari hasil uji kepraktisan yang telah diperoleh di atas, maka diperoleh kepraktisan sebesar 86% untuk uji coba kepraktisan guru fisika dengan kriteria sangat praktis, diperoleh kepraktisan sebesar 88,4% untuk uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) dan di peroleh kepraktisan sebesar 92,2% untuk uji coba kelompok besar (*field group*) dengan kriteria sangat praktis. Dengan adanya kriteria sangat praktis tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran fisika materi pengukuran. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nabila,dkk (2021:3937) yang menjelaskan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil uji kepraktisan yang telah di atas, maka diperoleh kepraktisan sebesar 86% untuk uji coba kepraktisan guru fisika dengan kriteria sangat praktis, diperoleh kepraktisan sebesar 88,4% untuk uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) dan di peroleh kepraktisan sebesar 92,2% untuk uji coba kelompok besar (*field group*) dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* Pada materi pengukuran melalui uji kepraktisan dengan instrumen angket penilaian uji kepraktisan yang telah dilakukan pada uji coba kepraktisan guru fisika, uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba kelompok besar (*field group*) telah memenuhi kriteria sangat praktis sehingga layak untuk digunakan kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Referensi

Basaroh, A. S., Al Muhdhar, M. H. I., Prasetyo, T. I., Sumberartha, I. W., Mardiyanti, L., & Fanani, Z. (2021). Pengembangan E-Modul Model Eksperiental Jelajah Alam Sekitar (Ejas) Pada Materi Plantae. *Jurnal*

Pendidikan Biologi, 12(1), 30-39.

Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran Blended Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50-62.

Hapsari, T. P. R. N., & Fitria, A. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Evaluasi Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 11–20.

Haryadi, R., & Badriah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Moodle. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(1), 106–110.

Kurniawan, M. F. T., & Rohmani, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan (studi pada kelas xi apk SMK Muhammadiyah 3 Singosari materi aspek organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72–77.

Mahadiraja, D., & Syamsuarnis. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Daring pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik T.P 2019/2020 di SMK Negeri 1 Pariaman. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 06(01), 77–82.

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran *Jurnal basicedu*. 5(5), 3928–3939.

Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S. & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis PAKEM di Sekolah Dasar. *Jurnal PEDAGOGI*, 7 (2), 92-105.

- Suratno, Narulita, E., & Luthfia, S. (2018). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Kontekstual Bermuatan Nilai-Nilai Agama Islam Pada Materi Bioteknologi Kelas XII SMA / MA (Development of Students ' Book Contextual Learning Based Powered Islamic Values In Material Biotechnology In The XII SMA / MA Class. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 45–48.
- Umam, M. K. (2020). Dinamisasi Manajemen Mutu Persfektif Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Hikmah*, 8, 61–74.