

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APP CREATOR3*  
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN KERJA BENGKEL  
DAN GAMBAR TEKNIK DI SMK N 1 SUMATERA BARAT**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen  
Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



**Oleh :**

**SRI OKTRA RAFDI YALLAH**

**NIM: 17065030/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator3*  
Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan  
Gambar Teknik Di SMK N 1 Sumatera Barat

**Nama** : Sri Oktra Rafdi Yallah

**Nim** : 17065030

**Jurusan** : Teknik Elektronika

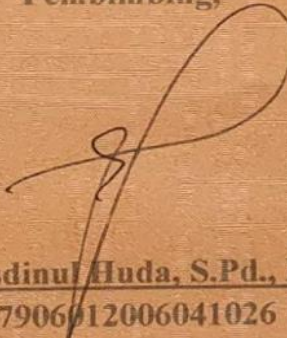
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Elektronika

**Fakultas** : Teknik

**Padang, Juni 2022**

**Disetujui Oleh:**

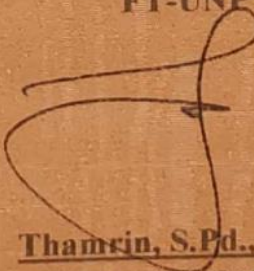
**Pembimbing,**

  
**Dr. Yasdinul Huda, S.Pd., M.T**  
197906012006041026

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Elektronika**

**FT-UNP**

  
**Thamrin, S.Pd., M.T.**  
197701012008121001

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator3*  
Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan  
Gambar Teknik Di SMK N 1 Sumatera Barat

Nama : Sri Oktra Rafdi Yallah

Nim : 17065030

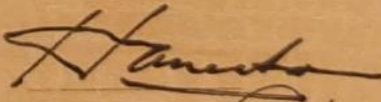

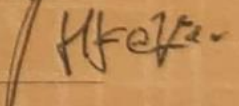
Jurusan : Teknik Elektronika

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2022

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Hanesman, MM	
2. Anggota 1	: Dr. Yasdinul Huda, S.Pd., M.T	
3. Anggota 2	: Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd, T	

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Oktra Rafdi Yallah

NIM : 17065030

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator3* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Di SMK N 1 Sumatera Barat

Menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau perguruan tinggi lain. Kecuali bagian-bagian tertentu saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah yang benar. Jika ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Padang, Juni 2022

Yang menyatakan,



Sri Oktra Rafdi Yallah

NIM. 17065030

## ABSTRAK

### **Sri Oktra Rafdi Yallah : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart app creator3* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat.**

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran *Smart App Creator3* berbasis *Android* pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Sumatra Barat, Mengetahui hasil uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Smart App Creator3*. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan research & development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Richye dan Klein. Uji validitas dilakukan oleh 2 orang dosen dan 2 orang guru mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik yaitu 2 Orang Ahli Materi dan 2 Orang Ahli Media. Hasil penilaian validasi materi secara keseluruhan mendapat nilai total sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi media oleh kedua ahli media secara keseluruhan mendapat nilai total sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas dilakukan kepada 10 orang siswa SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Hasil penilaian praktikalitas oleh 10 orang siswa SMK Negeri 1 Sumatera Barat secara keseluruhan mendapat nilai total 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *smart app creator3* berbasis android yang dihasilkan sudah valid dan praktis untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

***Kata kunci*** : Pengembangan dan penelitian, *Smart app creator3*, media pembelajaran, *android*, Kerja Bengkel dan Gambar Teknik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart app creator3* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T. selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Delsina Faiza, S.T, M.T. selaku Sekretaris Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaian tugas akhir.
5. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus penguji telah membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian tugas akhir,
6. Bapak Drs. Hanesman, M.M. selaku penguji yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian tugas akhir,
7. Ibu dan Bapak Dosen staf pengajar Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

8. Teristimewa buat orangtua beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Sahabat dan rekan-rekan yang sama-sama menimba ilmu di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
10. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Padang 14 Februari 2022

Penulis,

## DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran .....	10
3. <i>Android</i> .....	15
4. <i>Smart Apps Creator3</i> .....	16
B. Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik .....	19
C. Penelitian yang Relevan.....	20
D. Kerangka Pikir .....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Penelitian .....	24
C. Prosedur Perancangan .....	25
D. Jenis Data .....	30
E. Instrumen Validitas .....	30
F. Teknik Pengumpulan data.....	34
G. Teknis Analisis Data .....	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	39

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	39
B. Analisis Data .....	47
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN .....	57
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Feature Tools Smart Apps Creator .....	18
Gambar 2. Kerangka konseptual .....	23
Gambar 3. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	24
Gambar 4. Konsep Pembuatan Media Pembelajaran .....	26
Gambar 5. Halaman awal aplikasi .....	40
Gambar 6. Perancangan halaman petunjuk .....	41
Gambar 7. Menu Utama.....	41
Gambar 8. Pilihan materi .....	42
Gambar 9. Halaman silabus .....	43
Gambar 10. Halaman Menu RPP .....	43
Gambar 11. Halaman Kuiz.....	44
Gambar 12 Bentuk Tampilan Kuis pada Quizizz .....	45
Gambar 13. Halaman kunci jawaban .....	45
Gambar 14. Halaman Profil .....	46
Gambar 15. Halaman Ujian Semester .....	47
Gambar 16. Grafik ahli media.....	50
Gambar 17. Grafik hasil validasi ahli materi .....	52
Gambar 18. Grafik Uji Praktikalitas .....	54

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah siswa yang memiliki smartphone .....	4
Tabel 2. KD Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Kelas X.....	19
Tabel 3. Validator media Pembelajaran .....	28
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Ahli .....	31
Tabel 5. Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	32
Tabel 6. Kisi – Kisi Kepraktisan Peserta Didik .....	33
Tabel 7. Fornat Pernyataan Skala Likert.....	34
Tabel 8. Kategori Validasi Media Pembelajaran .....	37
Tabel 9. Kriteria praktis media.....	38
Tabel 10. Hasil validasi ahli media .....	49
Tabel 11. Saran dan Masukan oleh validator ahli media .....	50
Tabel 12. Hasil validasi ahli materi.....	51
Tabel 13. Saran dan Masukan oleh validator ahli media .....	52
Tabel 14. hasil penilaian praktikalitas angket respon siswa .....	53

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas validator .....	62
Lampiran 2. Lembaran validasi ahli media 1 (dosen).....	63
Lampiran 3. Validasi oleh ahli media 2 (Guru) .....	66
Lampiran 4. Validasi oleh ahli materi 1 (Dosen).....	69
Lampiran 5. Validasi oleh ahli materi 2 (Guru).....	72
Lampiran 6. Tabulasi data validator.....	74
Lampiran 7. Tabulasi data respon siswa .....	75

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah bagian internal dari pembangunan (Ika dkk , (2021:159), Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan bangsa dan dalam upaya meningkatkan kualitas manusia itu sendiri, baik dalam sosial, spritual, intelektual, maupun kemampuan fungsional. Karena manusia merupakan kekuatan utama pembangunan bangsa, maka kualitas mutu sistem pendidikan akan menentukan tingkat keberhasilan pembangunan, dalam agama pendidikan pun menjadi hal utama dalam kehidupan contohnya dalam Islam terdapat istilah tuntutlah ilmu dari ayunan sampai ke liang lahat/kematian, maksud ini dapat diartikan bahwa kita dalam menuntut ilmu tidak mengenal batas usia, baik muda ataupun sudah tua.

Pendidikan sendiri merupakan tujuan bangsa Indonesia yang terdapat pada pembukaan undang-undang dasar 1945 alinea ke-4 yang berbunyi kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintahan negara indonesia yang melindungi segenap bangsa indonesia dan seluruh tumpah darah indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Maka dari itu pendidikan di indonesia harus ditingkatkan dari yang baik kepada yang paling baik.

Pendidikan di Indonesia juga diatur dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan yang menyebutkan “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”. Maka semakin bagus pendidikan bangsa maka kualitas manusia semakin bagus.

Salah satu cara agar tercapainya pembangunan pendidikan yaitu meningkatkan kualitas pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi. Di masa sekarang ini ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin pesat mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi khususnya dalam pembelajaran. Salah satu ciri perkembangan teknologi yaitu penyampaian informasi yang semakin cepat dan akurat.

Guru merupakan ujung tombak pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan peserta didik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Maka dari itu guru harus mempersiapkan diri di era digital saat ini untuk menghubungkannya dengan pendidikan, di era digital ini guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi untuk meningkatkan pendidikan pada generasi saat ini. (Ondi Saondi dan Aris Suherman, 2012:3)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik SMK Negeri 1 Sumatera Barat, bahwasannya

metode belajar pada masa *covid-19* membuat minat dan motivasi belajar siswa sangat kurang, karena materi pembelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik adalah mata pelajaran yang menuntut siswa harus praktikum. Untuk menggantikan materi praktikum guru mengganti dengan mengirim materi pembelajaran dalam group *WhatsApp* kemudian memberikan latihan yang ada dalam materi tersebut.

Pada penelitian ini penulis membuat media pembelajaran pada satu semester pada mata pelajaran teknik kerja bengkel dan gambar teknik. kondisi pandemi saat ini maka perlu di buat media pembelajaran yang cocok yaitu media pembelajaran menggunakan *android* dengan aplikasi *smart app creator3* di mana pada media tersebut bisa di masukan vidio yang bisa di amati dan di pelajari siswa sehingga bisa lebih di mengerti oleh siswa tersebut.

Perkembangan zaman yang sudah sangat maju dan karakteristik siswa sudah berubah maka guru perlu memanfaatkan teknologi yang mampu mendukung semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar agar pembelajaran lebih efektif dan mudah di pahami oleh siswa itu sendiri, faktor lain yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi adalah kurangnya fasilitas sekolah seperti komputer yang dimanfaatkan bergantian yang menyebabkan siswa kurang efektif dalam menggunakan teknologi seperti komputer, komputer sendiri tidak dimiliki pribadi oleh siswa walaupun ada satu atau dua orang yang memilikinya, maka dari itu perlu media pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh siswa baik saat jam pelajaran atau pun bisa diakses di luar jam

pelajaran, media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran *smartphone*.

Smartphone menjadi solusi untuk saat ini karena selain mudah digunakan dari perangkat komputer juga bisa diakses di mana pun dan juga simpel dibawa kemana-mana. Saat ini smartphone menjadi hal wajib dan menjadi primadona di masyarakat Indonesia, khususnya dikalangan pemuda dan pelajar pada tingkat SMK ataupun SMA. Di kalangan masyarakat smartphone menjadi kebutuhan utama disamping kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Dengan adanya smartphone maka informasi akan cepat sampai kepada masyarakat khususnya di kalangan pelajar.

Berdasarkan observasi penulis ke SMK N 1 Sumatera Barat bahwa siswa memiliki smartphone jauh lebih banyak di bandingkan siswa yang memiliki komputer. Maka dari itu penulis membuat sebuah Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart app creator3* yang bisa diakses menggunakan *smartphone android*. Berikut data siswa yang memiliki *Smartphone*.

Tabel 1. Jumlah siswa yang memiliki smartphone

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Kondisi Smartphone Siswa	
			Memiliki Smartphone	Tidak Memiliki Smartphone
1	X TAV	30	30	-
2	XI TAV	35	35	-
3	XII TAV	30	30	-
Jumlah		95	95	-

(Sumber : Wali Kelas TAV SMK N 1 Sumatera Barat)

Media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diakses melalui *android* dimanapun dan kapan-pun. Hal ini merupakan kemudahan dari *smartphone android* dalam memajukan inovasi sehingga pengguna dapat mengeksplorasi kemampuan. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan diharapkan dengan menggunakan *smartphone android* ini dapat memudahkan para siswa dalam belajar secara mandiri.

*Smartphone* saat ini masih belum memaksimalkan kegunaannya untuk kegiatan belajar oleh siswa, saat ini siswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk selfi dan juga untuk nelson bahkan hanya untuk main game. Oleh karena itu penulis mencoba membuat kerja *smartphone* lebih maksimal dengan membuat sebuah media pembelajaran yang bisa diakses dengan *android* dan bisa diakses oleh siswa di mana pun, tujuan media pembelajaran ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan nilai belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis berniat membuat sebuah media pembelajaran berbasis *android* untuk kelas X TAV SMK N 1 Sumatera Barat, oleh karena itu penulis memberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart app creator* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni:

1. Belum maksimalnya penggunaan aplikasi *android/Smartphone* untuk menunjang kegiatan belajar siswa SMK N 1 Sumatera Barat.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik.
3. Penggunaan media pembelajaran sebelumnya cenderung monoton yang menyebabkan siswa cepat jenuh dan bosan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dan lebih terarah.

1. Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *smart app creator3* berbasis *android* menampilkan materi, video, dan evaluasi.
2. Pengembangan media pembelajaran ini dibatasi untuk menguji validitas dan pratikalitas pada satu semester pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat dibuat suatu perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi *smart app creator3* berbasis *android* dengan menampilkan materi, video dan

evaluasi pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik di SMK N 1 Sumatera Barat.

2. Bagaimana tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran kerja bengkel dan gambar teknik menggunakan aplikasi *smart app creator3* berbasis *android* untuk siswa kelas X TAV SMK N 1 Sumatera Barat ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah untuk :

1. Mengetahui tahap pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada Mata Pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik di SMK N 1 Sumatera Barat.
2. Mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik menggunakan *android* untuk siswa kelas X TAV SMK N 1 Sumatera Barat.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk seluruh pembelajaran di SMK N 1 Sumatera Barat.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi penelitian media pembelajaran berbasis *android* selanjutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Media pembelajaran *Smart app creator3* berbasis *android* menampilkan materi, video dan evaluasi dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analisis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *development* (pengembangan). Media pembelajaran ini dilengkapi dengan video yang di ambil dari youtube untuk mendukung materi pembelajaran.
2. Penelitian pengembangan yang dilakukan sudah menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis pada mata pelajaran teknik kerja bengkel dan gambar teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. Berdasarkan hasil validasi oleh dua orang validator ahli media mendapat nilai 50 dari 11 indikator apabila di presentasikan mendapat nilai 91% maka dikategorikan “sangat valid” . Dua orang validator ahli materi mendapat nilai 54,5 dari 12 indikator apabila di presentasikan mendapat nilai 91% maka dikategorikan “sangat valid”. Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran dari peserta didik dapat dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan penilaian sepuluh orang peserta didik mendapat nilai total

sebesar 540 dari 12 pernyataan, apabila di persentasekan mendapat nilai 90% maka dapat di katagorikan sebagai “sangat praktis”

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran smart app creator3 berbasis android sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajar menjadi lebih menarik.
2. Bagi para peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran smart app creator berbasis android ini dengan baik dan maksimal sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya pembuatan produk lebih lanjut yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya adalah melakukan uji besarnya peningkatan motivasi peserta didik dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *smart app creator3* berbasis *android*.
4. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dilaksanakan untuk 3 tahap, dikarenakan keterbatasan waktu dan dana, untuk itu perlu adanya penyempurnaan pelaksanaan metode penelitian dan pengembangan yaitu tahap implementasi dan evaluasi.
5. Video yang digunakan dalam media pembelajaran ini *didownload dari youtube* karena keterbatasan waktu, untuk membuat vidio pembelajaran sendiri. Untuk itu di perlukan penyempurnaan untuk membua vidio

pembelajaran sendiri agar media pembelajaran yang digunakan bisa di akui keaslian dan kesempurnaanya

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, & Chaerul Rochman. 2015. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Baridwan, Zaki. 2008. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, Ika Parma dkk. (2001). *Dasar-dasar android studio dan membuat aplikasi mobile sederhana*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Dewi, Ika Parma dkk. 2021. *Development Of Android-Based Learning Media On Workshop Working Lessons And Engineering Images* Padang: Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kaltsum, H. U. 2017. Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol: University Research Colloquium*, 19–24.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. 2020. Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Mayub, Afizal. 2019. *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu Unit Penerbitan dan Publikasi Univ. Bengkulu.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Purwanto, M. Ngalim. 2010. *Prinsip- Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.