

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SAC MATERI ADAB TERHADAP ORANG TUA DAN GURU

A. Putri Amalia Sumardin¹, Nur Fakhrunnisaa², Nurdin K³

IAIN Palopo

andiputriamalia@gmail.com; nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id

Abstract

This study discusses the development of interactive learning media based on Smart Apps Creator (SAC) adab material towards parents and teachers with the aim of knowing the level of student response and the level of product validity. This type of research uses development research with the four D (4D) model, namely define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques are interviews and validation questionnaires. Data analysis techniques are validation questionnaire analysis and student response questionnaire. The results of the research developed by researchers obtained validation results from media experts of 95.25% with a very valid category, as well as material expert validation of 94.75% with a very valid category and student response questionnaire results of 83.42% with a very high category. Based on the results of the study, it can be concluded that the smart apps creator-based interakti learning media is useful for students and is suitable for use as a learning media because it meets the criteria.

Keywords : *Interactive Learning Media, Smart Apps Creator, Manners Towards Parents and Teachers*

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi adab terhadap orang tua dan guru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat respon siswa dan tingkat kevalidan produk. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model four D (4D) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket validasi. Teknik analisis data yaitu analisis angket validasi dan angket respon siswa. Hasil penelitian yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 95,25% dengan kategori sangat valid, serta validasi ahli materi sebesar 94,75% dengan kategori sangat valid dan hasil angket respon siswa sebesar 83,42% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interakti berbasis *smart apps creator* bermanfaat bagi siswa serta layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Smart Apps Creator*, Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru

PENDAHULUAN

Tujuan dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana siswa mampu memahami, menguasai dan menerapkan atau mengimplementasikan materi yang telah diajarkan di dalam kelas, sehingga siswa tersebut mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Oleh karena itu berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada suatu proses pembelajaran yang dialami oleh siswa, baik itu saat berada di lingkungan sekolah atau berada di lingkungan keluarganya (Isti'adah, 2020). Selain menggunakan buku sebagai sumber pelajaran, guru juga dapat menggunakan aplikasi komputer dan *gadget* untuk kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar akan terlaksana secara efektif dan efisien jika ada dukungan dari media pendukung. Menyediakan media dan metode Pendidikan yang dinamis, membantu dan dialogis diperlukan untuk pengembangan potensi siswa secara optimal. Hal ini dikarenakan potensi siswa akan lebih terpacu jika dibantu dengan beberapa media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaktif yang sedang berlangsung (Arsyad & Rahman, 2015). Adanya penggunaan media, guru dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa dan menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran (Mustafa, Alisa, & Pamessangi, 2023). Kegiatan pembelajaran yang berkembang di abad teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini menghadapi masalah yang cukup kompleks. Baik pendidik maupun peserta didik dapat menghadapi masalah ini, jadi pendidik harus inovatif dan terus berubah untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan kegiatan pembelajaran (Nur Fakhrunnisaa, Evi Susilawati, 2023).

Pembelajaran elektronik di era modern saat ini sangat menarik karena semakin berkembangnya teknologi akan memudahkan siswa dalam belajar kapan pun dan dimana pun (Wardani, J.E., & Wedi, 2015). Berdasarkan observasi dan wawancara bahwasanya proses pelaksanaan pembelajaran masih monoton dan konvensional yang membuat siswa mudah jenuh dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan tidak menarik sehingga siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi dan siswa menunjukkan respon yang kurang baik. Dilihat dari hasil wawancara dengan guru akidah akhlak tentang penilaian pengetahuan selama proses pembelajaran, masih banyak siswa yang belum mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan yang dapat dilihat dari nilai individual dan rata-rata kelasnya. Namun pada penilaian sikap, masih banyak siswa yang gagal dalam mengimplementasikan sikap dan etika yang diajarkan pada materi adab kepada orang tua dan guru.

Penyebab munculnya masalah tersebut disebabkan karena kurangnya inovasi guru dalam memilih maupun menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung dan disisi lain metode yang diterapkan guru juga kurang bervariasi, hal tersebut tentu membuat siswa menjadi pasif dan mudah jenuh. Kurangnya kreatif guru dalam melakukan inovasi pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi yang seharusnya dicapai (Resti, Sari, Hadi, & Hadi, 2024). Berdasarkan permasalahan yang muncul, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dilakukan pada saat proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak pasif maupun tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu menggunakan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi dan iOS tanpa kode pemrograman (Azizah, 2020). *Smart apps creator* dimaksudkan ialah menawarkan sejumlah keuntungan. Misalnya, aplikasi yang dibuat dapat dilihat secara *offline*, sehingga siswa dapat langsung menggunakannya dan menghemat kuota jika ingin mempelajari topik tertentu. Aplikasi *smart apps creator* dapat menambahkan berbagai audio, video, dan gambar, serta memberi kemampuan untuk menautkan ke situs *web* lain. Selain itu, terdapat tampilan interaktif yang dapat meningkatkan perhatian siswa, dan basisnya dapat dimodifikasi untuk *android*, *iPhone*, dan perangkat lainnya. *Smart apps creator* juga mampu mengajar siswa pada tingkat SD, SMP maupun SMA untuk meningkatkan kreativitas manajemen mereka serta membuat aplikasi seluler yang sangat menarik. *Smart Apps Creator* adalah alat untuk membuat aplikasi multimedia seluler dengan mudah dan cepat. Keistimewaan alat ini adalah tidak memerlukan penggunaan coding dan cara kerjanya hampir sama dengan Microsoft Power Point, yang membedakannya adalah menyimpan hasil untuk perangkat Android, iOS, EXE dan HTML serta bersifat interaktif sehingga pengguna tidak mudah bosan (Arnandi, Siregar, & Fitriawan, 2022).

Buku pedoman pengembangan model 4D menurut Thiagarajan dibuat dan didasarkan pada model-model sebelumnya serta pengalaman lapangan nyata dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan menyebarkan materi pelatihan guru dalam pendidikan khusus. Model 4D membagi proses pengembangan intruksional ke dalam empat tahap: *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*. Menurut Mulyatiningsih menyatakan bahwa pengembangan model 4D merupakan pengembangan yang lebih ringkas tetapi di dalamnya sudah mencakup proses pengembangan yang lengkap. Tahapan *define* memiliki kesetaraan

dengan analisis sedangkan tahapan *develop* menyertakan kegiatan validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi, 4D mengakhiri kegiatan melalui kegiatan *disseminate* (Injarsari, 2023). Media pembelajaran adalah metode, prosedur, atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumbernya kepada penerima pesan selama proses pendidikan (Mirnawati, 2020). Ketika proses pembelajaran berlangsung, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, meningkatkan presentasi materi, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu membangun lingkungan belajar yang lebih terorganisir dan terencana, serta membantu dalam pengukuran dan pemantauan perkembangan siswa (Hasriadi, St. Marwiyah, 2023) . Jika siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan baik, akan lebih mudah bagi mereka untuk belajar, menemukan informasi tentang pendidikan, dan menjadi lebih mandiri dan kreatif (Hasriadi, 2023).

Kata "adab" berasal dari kata kerja tashrifan (*adaba-yu'addibu-ta'did*), yang juga menunjukkan moralitas, kehalusan, dan kesopanan. Artinya dalam bahasa adalah mengajak atau bersikap sopan. Adab disebut demikian karena mendorong orang untuk melakukan hal-hal baik dan mencegah mereka melakukan hal-hal buruk dan jahat. Sebaliknya, adab adalah istilah yang mengacu pada perilaku yang baik terhadap orang lain, terutama orang yang lebih tua. Ini dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan hubungan manusia yang damai yang didasarkan pada prinsip-prinsip agama, khususnya Islam. Orang tua adalah orang yang telah membesarkan, merawat, dan mendidik anak-anak mereka dari lahir hingga dewasa. Sedangkan seorang guru adalah orang tua kedua yang bertanggung jawab untuk membangun lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal. Di lingkungan sekolah, guru dan orang tua bekerja sama untuk mengajarkan siswa adab/moral, terutama disiplin dan komunikasi. Kerja sama antara guru dan orang tua mencakup tujuan yang sama untuk membangun karakter (Aisyah Purwandari, Mukromin, 2024). Menghadapi tantangan abad kedua puluh satu di mana kemajuan teknologi seiring dengan munculnya generasi alpha, pendidikan intelektual, emosi, dan moral membutuhkan perhatian lebih besar daripada kemampuan akademik (Munawir, Alfiana, & Pambayun, 2024).

METODE

Metode yang digunakan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan penelitian kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Metode pengembangan model 4D terdiri dari beberapa tahap, secara garis besar model pengembangan 4D terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran) (Handi Ferdiansyah, Zulkifli N, Syamsunir, Kamal, 2022). Model 4D yang meliputi tahap pendefinisian (analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran), tahap perancangan (pemilihan media, pemilihan format dan pemilihan awal), tahap pengembangan (validasi ahli dan uji coba) dan tahap penyebaran. Lokasi penelitian yaitu di MT's Guppi Tompe yang beralamat Jln. Pendidikan Dusun Tompe, Desa Pengkajoan, Kec. Malangke Barat, Kab.Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini tertuju kepada siswa kelas VIII MT's Guppi Tompe, penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket validasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis angket validasi dan angket respon siswa untuk mengkonfirmasi kelayakan media yang dikembangkan. Terkait validasi, masing-masing validator diberikan lembar validasi. Kriteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Valid
$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Cukup Valid
$52\% < \text{skor} \leq 75\%$	Valid
$75\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid

Sumber: (Walujo, 2022)

HASIL

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* materi adab terhadap orang tua dan guru kelas VIII MT's Guppi Tompe diperoleh melalui langkah-langkah pengembangan model Four D (4D) yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *development*, dan *diseminasi*. Adapun uraian setiap tahap sebagai berikut:

Tahap pendefinisian (*define*) mempunyai 5 kegiatan yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada analisis awal dilakukan observasi dan wawancara, didapatkan informasi bahwa proses pelaksanaan pembelajaran masih monoton dan konvensional disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam mengkreasikan media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang fokus atau kurang memperhatikan pelajaran sehingga siswa kadang memilih untuk bercerita dengan teman sebangkunya dan kadang lebih memilih untuk tidur. Selanjutnya menganalisis siswa dimana ditemui masalah bahwa siswa merasa cepat jenuh dan pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengurangi minat belajar dan menurunkan semangat belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Kemampuan utama yang harus dicapai siswa kelas VIII MTs Guppi Tompe dalam proses pembelajaran yaitu siswa mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang telah ditetapkan pada materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis SAC. Adapun Materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis SAC adalah materi tentang adab terhadap orang tua dan guru pada mata pelajaran akidah akhlak. Perumusan tujuan dibuat berdasarkan hasil analisis tahap definisi, yang mendefinisikan analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan spesifikasi tujuan mata pelajaran melalui kegiatan pengamatan dan diskusi dengan guru mata pelajaran akidah akhlak. Hasilnya menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran dengan kurangnya referensi yang relevan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* yang dapat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan.

Tahap desain (*design*), pada tahap ini dilakukan 3 kegiatan yaitu pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media *Smart Apps Creator* (SAC) dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak materi adab terhadap orang tua dan guru. Pilihan media juga disesuaikan dengan analisis konsep dan tugas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, media ini dianggap sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka dan membantu mereka belajar. Pemilihan format media *smart apps creator* bertujuan untuk mendesain atau merancang isi bahan ajar yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Format pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* yang dipilih mencakup semua capaian pembelajaran tentang subjek akidah akhlak terkhusus materi adab terhadap orang tua dan

guru dan dimasukkan ke dalam aplikasi *smart apps creator* sehingga siswa dapat memahami setiap materi dengan mudah sepanjang proses pembelajaran. Rancangan awal pada tahap ini mencakup desain media yang akan digunakan untuk menghasilkan data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Hasil analisis yang dilakukan pada tahap pendefinisian digunakan dalam perancangan media pembelajaran dan membuat storyboard.

Tahap pengembangan (*develop*), pada tahap ini dilakukan 2 kegiatan yaitu validasi ahli dan uji coba. Validasi ahli terbagi menjadi dua yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi sedangkan uji coba terbagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* yang telah dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya agar diketahui kevaliditasan media dan untuk memberikan masukan maupun saran yang diharapkan untuk memperbaiki produk supaya lebih baik sebelum diuji cobakan ke siswa.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media Tiap Aspek

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Presentasi	Kriteria
1	Tampilan	3,55	88,8%	Sangat valid
2	Kegunaan	4	100%	Sangat valid
3	Kualitas	4	100%	Sangat Valid
4	Daya Tarik	3,5	87,5%	Sangat Valid
5	Tombol	4	100%	Sangat Valid
Rata-rata		3,81	95,25%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap produk yang telah dikembangkan pada tabel 4 menjelaskan bahwa nilai rata-rata penilaian validator pada produk yaitu 3,81 dengan presentase 95,29% kategori sangat valid.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tiap Aspek

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Presentasi	Kriteria
1	Materi	3,75	93,75%	Sangat Valid
2	Bahasa	3,83	95,83%	Sangat Valid
Rata-rata		3,79	94,75%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhap produk yang telah dikembangkan pada tabel 5 menjelaskan bahwa nilai rata-rata penilaian validator pada produk yaitu 3,79 dengan presentase 94,75% kategori sangat valid.

Hasil validasi dari kedua ahli validasi yaitu ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* materi adab terhadap orang tua dan guru

yang dikembangkan masing-masing memperoleh hasil presentase 95,29% dan 94,75% dapat diperoleh presentase rata-rata 92,78% sehingga dikategorikan sangat valid. Saran dan koreksian yang diberikan validator ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan atau merevisi media. Setelah itu dilakukan lah uji coba.

Tabel 6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor (%)
1	Materi	106	128	82,8%
2	Bahasa	136	160	85%
3	Tampilan Media	217	256	84,7%
4	Kegunaan/Manfaat	132	160	82,5%
5	Tombol	110	128	85,9%
6	Daya Tarik	74	96	77,1%
7	Kualitas	106	128	82,8%
		881	1056	83,42%
				Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan pada tabel 6 yang dinilai oleh siswa menjelaskan bahwa hasil presentase yang didapatkan 83,4% dengan kategori sangat valid sehingga dapat dijadikan sebagai media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Tahap penyebarluasan (*desseminate*) dilakukan penyebaran media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada saat melakukan uji coba yang medianya disebar keandroid siswa untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.



Gambar 1

Berdasarkan tahap penyebarluasaan, pada gambar 1 merupakan tampilan awal media hasil akhir dari produk yang dikembangkan peneliti yang akan disebarluaskan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, peneliti telah memperoleh hasil atau jawaban yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* materi adab terhadap orang tua dan guru kelas VIII MTs Guppi Tompe. Adapun hasil tahapan pengembangannya yaitu sebagai berikut: Tahap pendefinisian (*define*) ialah tahap awal dalam pengembangan produk, pada tahap ini peneliti terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi yang valid, adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan ini yaitu: 1) Analisis awal, 2) Analisis siswa, 3) Analisis tugas, 4) Analisis materi, 5) Spesifikasi tujuan pembelajaran. Setelah melakukan kelima kegiatan tersebut maka tahap selanjutnya adalah tahap desain (*design*) yang meliputi: 1) Pemilihan media, 2) Pemilihan format, 3) Rancangan awal. Pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* yang disesuaikan dengan rancangan media yang akan dibuat dan disesuaikan dengan materi yang akan dimasukkan kedalam media sehingga adanya *storyboard* dapat memudahkan peneliti dalam penyusunan/pembuatan media sehingga tidak memakan waktu terlalu lama dalam mendesain produk. Setelah itu tahap pengembangan (*develop*) dilakukan beberapa kegiatan dalam mengembangkan media yaitu: 1) validasi ahli yang terbagi menjadi dua yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi yang akan memvalidasi media yang telah dibuat, 2) Uji coba yang terbagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan kemudian tahap terakhir yaitu tahap penyebarluasan (*desseminate*), pada tahap ini dilakukan penyebaran media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* keandroid siswa setelah dilakukan revisi yang menjadi hasil akhir produk sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, salah satunya Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul Iffah yang menghasilkan hasil uji kevalidan dari para validator menyatakan media pembelajaran SAC termasuk pada kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Iffah, 2021). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rima Reniesa Pelita Rianti yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Rianti, 2021).

Media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* yang telah dibuat peneliti dapat memudahkan pengguna/siswa untuk mengaplikasikannya karena petunjuk penggunaan dalam aplikasi sangat jelas dan aplikasi SAC dapat diakses kapan saja dan dimana saja seperti melalui *gadget*, laptop, dan komputer. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis SAC dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga tidak mudah jenuh menggunakan metode dan media secara monoton. Selain materi pembelajaran dan video pembelajaran didalam aplikasi SAC, peneliti juga memberikan evaluasi yang menarik yang didesain sekreatif mungkin agar dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dengan materi adab terhadap orang tua dan guru pada kelas VIII MTs Guppi Tompe menggunakan model pengembangan Four D (4D). Hasil uji validitas penelitian yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 95,25% dengan kategori sangat valid, serta validasi ahli materi sebesar 94,75% dengan kategori sangat valid dan hasil angket respon siswa sebesar 83,42% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* bermanfaat bagi siswa serta layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Purwandari, Mukromin, and F. K. (2024). *Sinergitas Orang Tua Dan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penanaman Akhlak Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kalibawang Wonosobo moral anak kepada sekolah bukanlah suatu kesalahan . Namun , penting untuk diingat bahwa dikenal sebagai pendidik . Syaodih menje*. (3).
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). Media Pembelajaran. *Bab Ii Kajian Teori*, (1), 25. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Handi Ferdiansyah, Zulkifli N, Syamsunir, Kamal, M. A. A. (2022). *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital* (1st ed.). Jawa Barat: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.

- Hasriadi, St. Marwiyah, dkk. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara Pendahuluan. *Madaniya*, 4(2), 531. Retrieved from <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>
- Hasriadi, S. M. (2023). Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan. *Sinestesia*, 13(1), 225–232.
- Iffah, L. B. T. dan J. dian N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian*. 11(3), 1.
- Injarsari, safitri. (2023). *Pengembangan Booklet Sistem Reproduksi Manusia Terintegrasi Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas XI MA Maẓro'atul Huda Karanganyar Demak*. 1(1), 9–31.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Pubusher.
- Mirnawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Munawir, M., Alfiana, F., & Pambayun, S. P. (2024). Menyongsong Masa Depan: Transformasi Karakter Siswa Generasi Alpha Melalui Pendidikan Islam yang Berbasis Al-Qur'an. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.628>
- Mustafa, Alisa, N., & Pamessangi, A. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 252–260.
- Nur Fakhrunnisaa, Evi Susilawati, dkk. (2023). Media dan Teknologi Pendidikan. In *Widina Bhakti Persada Bandung*. 2
- Resti, R., Sari, M., Hadi, S., & Hadi, I. Y. (2024). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Mamba'ul Barokah NW Borok. *Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 2(1), 15–26. <https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/aslamiah/article/view/47>
- Rianti, R. R. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 69–73. https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/MT_Globalization_Report_2018.pdf%0A
- Walujo, A. N. F. and D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books. https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_PENGEMBANGAN_BIDANG_PE/Il1pEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=arikunto+,+tabel+kriteria+kelayakan&pg=PA102&printsec=frontcover
- Wardani, D. N., J.E., A. T., & Wedi, A. (2015). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *At-Turats*, 9(2), 15–16.