

PENGEMBANGAN APLIKASI “SMART PLUS” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Atik Khusniah¹, Diana Kusumaningrum²

^{1,2} Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia.

Article Info:

Submitted:	Accepted:	Approve:	Published:
11 Juni 2023	12 Juni 2023	2 Juli 2023	12 Juli 2023

Corresponding Author:

Atik Khusniah,
 Universitas Islam Raden
 Rahmat Malang, Indonesia
 Jl. Raya Mojosari No.2,
 Dawuhan, Jatirejoyoso, Kec.
 Kepanjen, Kabupaten
 Malang, Jawa Timur 65163
 Email:
kusumadiana856@gmail.com

Abstrak. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Analysis (analisis), (2) Design (desain atau rancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementasi (implementasi), (5) Evaluasi (evaluasi). Subyek dalam penelitian ini adalah 15 siswa SD Negeri 01 Jatikerto pada uji coba lapangan utama dan 6 siswa pada uji coba lapangan pendahuluan dengan menggunakan teknik dan instrumen yaitu wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media smart plus layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil persentase ahli media sebesar 88%. Kemudian persentase ahli materi adalah 74%. Hasil persentase minat siswa pada uji coba pendahuluan sebesar 82%. Hasil persentase minat siswa pada uji coba lapangan utama 87%%. Hasil keterbacaan media oleh guru sebesar 90%. Hasil keterbacaan media oleh siswa pada uji coba pendahuluan lapangan adalah 91%. Hasil keterbacaan media oleh siswa pada uji coba lapangan utama sebesar 89%. Hasil minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran pada uji coba pendahuluan lapangan sebesar 90%. Hasil minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran pada uji coba lapangan sebesar 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, Android, Minat Belajar, Kelayakan.

This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti bertambahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku,

kecakapan keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu pembelajar (Taniredja et al., 2015).

Belajar dapat dilakukan bagi setiap diri orang dari lahir sampai akhir hayatnya. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk belajar, dimulai dari kegiatan sehari-hari hingga kegiatan belajar yang diadakan oleh lembaga pendidikan yaitu pendidikan formal dan atau pendidikan nonformal (Darmadi & Pd, 2019). Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting bagi pembangunan Indonesia.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional yang berisikan: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Makkawaru, 2019).

Berdasarkan program pemerintah yang tersirat dalam UU No 20 tahun 2003 di atas, pendidikan dapat membantu siswa untuk mendapatkan kesempatan, harapan dan pengetahuan agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada pendidikan yang ditempuh. Pendidikan formal dimulai dari pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Aka, 2016). Namun, saat ini dunia pendidikan menghadapi kendala pada proses pembelajaran dikarenakan adanya virus corona sehingga proses pembelajaran di kelas seperti biasanya sementara ini dipindahkan menjadi di rumah (Purwanto et al., 2020).

Tahun 2020 terjadi wabah penyakit yang disebabkan oleh virus *corona* atau dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Penanganan wabah ini membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Bidang pendidikan juga ikut terdampak kebijakan ini. Salah satu dampaknya adalah dengan memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/madrasah menjadi di rumah (Putro et al., 2020). Era teknologi modern saat ini tidak dapat dijadikan alasan lagi bagi para peserta didik untuk tidak melaksanakan pembelajaran di rumah. Siswa dapat melakukan pembelajaran di rumah melalui alat komunikasi *smartphone* yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Clasroom*, *Zoom*, *Google Meet* dan lain-lain sebagai media untuk memudahkan hubungan antara siswa dengan guru (Juniarti et al., 2022). Walaupun demikian keadaan saat ini tidak sedikit memberikan dampak negatif bagi siswa khususnya pada siswa kelas 4 SD Negeri 01 Jatikerto.

Hasil wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2020, diperoleh hasil bahwa keadaan saat ini siswa lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game* pada *smartphone* yang mereka miliki daripada memanfaatkan untuk belajar. Minat belajar siswa yang sebelumnya sudah dinyatakan kurang oleh guru kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto, saat ini menjadi semakin menurun setelah adanya wabah *covid-19* dimana proses pembelajaran dipindahkan yang

semula di kelas menjadi di rumah. Siswa juga menjadi sulit belajar walaupun sudah ada dorongan dari orang tua untuk belajar. Minat dan semangat siswa saat mengerjakan tugas bertambah menurun karena tidak ada teman kelas seperti biasanya sehingga siswa merasa tidak ada rekan bersaing dan menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Kurangnya minat belajar siswa biasanya disebabkan oleh kurangnya keefektifan pada proses pembelajaran. Kondisi saat ini banyak siswa, guru, bahkan orang tua yang mengeluh dengan adanya sistem pembelajaran daring atau sistem belajar *online* karena prosesnya yang kurang efektif menyebabkan siswa mengalami keterbatasan dalam pemahamannya (Purnamasari et al., 2022). Siswa kesulitan menerima pelajaran yang dijelaskan oleh guru yang hanya melalui media *smartphone*. Sebagai guru dalam menghadapi kondisi demikian harus memiliki pemikiran yang kreatif untuk menciptakan ide-ide sebagai solusi agar pembelajaran daring dapat menarik, efektif dan efisien. Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pada materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (An, 2021). Berkaitan dengan pernyataan tersebut, kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan penulis memiliki solusi sebagai jalan keluar untuk membantu proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan melakukan pengembangan aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android. Penulis termotivasi untuk mengembangkan aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar, karena pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi *Smart Plus* yang berisi materi dengan kajian video atau audio visual serta soal latihan yang dikemas dengan permainan akan membantu menerangkan materi yang sudah ada pada bahan ajar buku tematik sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan lebih semangat dalam belajar (Wiyanti et al., 2021).

Aplikasi *Smart Plus* merupakan aplikasi pembelajaran Tematik yang menggunakan platform Android. Aplikasi ini merupakan sejenis *Electronic book (E-book)* yang berisi materi pembelajaran Tematik kelas 4 Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut diberi nama *Smart Plus* dikarenakan peneliti berharap aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga membuat siswa semangat dan menambah kemampuan siswa dalam belajar.

KAJIAN LITERATUR

1. Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan lima tahapan pengembangan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Delivery, dan

Evaluations ([Salas-Rueda et al., 2020](#)). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar ([Jais et al., 2022](#)).

2. Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari ([Puyada et al., 2018](#)). Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang dapat memperjelas dan mempermudah materi pembelajaran yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah media pembelajaran online. Media pembelajaran online adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet sehingga siswa dan guru dapat saling berkomunikasi secara online ([Martono & Nurhayati, 2014](#)).

Pemanfaatan media pembelajaran online sangat membantu kegiatan pembelajaran yang efektif, mencapai tujuan dan efisien pada waktu, tenaga dan biaya.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran online berbasis android untuk membantu Guru menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif, mencapai tujuan dan efisien pada waktu, tenaga dan biaya sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Minat belajar

Minat dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seorang siswa tertarik atau terlibat dalam aktivitas tertentu ([Sormin et al., 2019](#)). Minat belajar siswa adalah kecenderungan seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang outputnya akan membuat mereka senang dan tertarik. Minat belajar siswa dapat berbeda-beda tergantung dari banyak faktor, seperti kepribadian, lingkungan, dan materi yang diajarkan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah ([Kasman & Hamdani, 2021](#)).

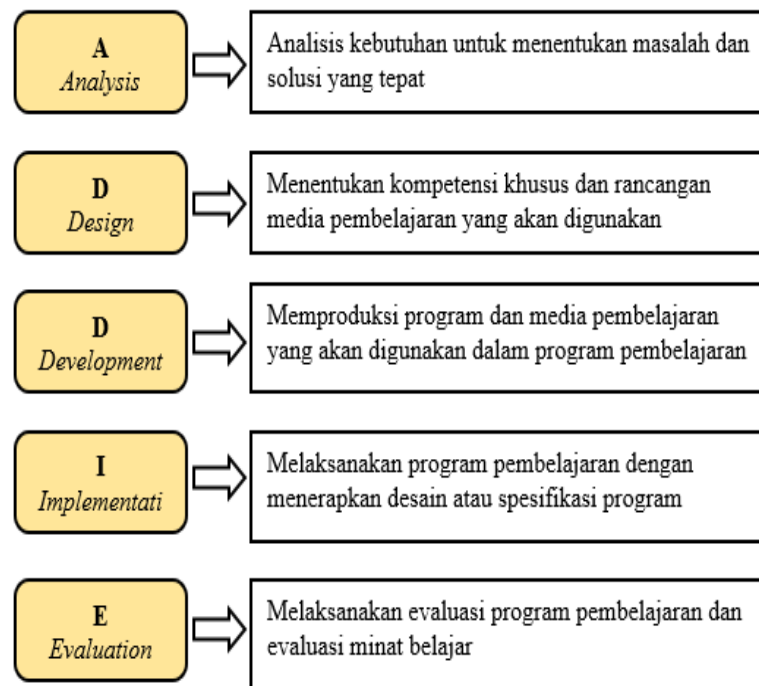
Selain itu, minat belajar dapat juga diartikan sebagai bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya ([Kasman & Hamdani, 2021](#)).

Jadi siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan belajar secara bersungguh-sungguh untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal ([Hendrawijaya, 2022](#)). Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat serta hasil belajar yang baik. Dengan demikian penulis tertarik untuk

mengembangkan media pembelajaran online berbasis android untuk membantu Guru menyampaikan materi pembelajaran agar minat dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponennya menurut pendapat Benny (2011: 127) dapat digambarkan dalam diagram pada gambar berikut.



Gambar. 1 Tahap Model ADDIE

Subjek dalam penelitian ini yaitu menggunakan 15 siswa SD Negeri 01 Jatikerto pada uji coba lapangan utama dan 5 siswa pada uji coba lapangan pendahuluan. Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan ada dua. Teknik yang pertama yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun pedoman kualitas menggunakan kualifikasi penilaian kevalidan pada Tabel 1, dan kualifikasi tanggapan siswa pada Tabel 2. Media pembelajaran *Smart Plus* dikatakan valid jika hasil rata-rata minimal dalam kategori “valid/ layak”. Menurut Arikunto (2003: 313) data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan presentase rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : presentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

Tabel 1. Kelayakan Berdasarkan Presentase

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase			
No	Presentase		
	Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Sangat layak
2	68 < skor ≤ 84	Valid	Layak
3	52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Cukup layak
4	36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Kurang layak
5	20 < skor ≤ 36	Sangat kurang valid	Sangat kurang layak

(Arifin, 2009: 162)

Tabel 2. Presentase Tanggapan Siswa

Kriteria Presentase Tanggapan Siswa			
No	Presentase (%)		
	Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	81% ≤ skor ≤ 100%	Sangat baik	Sangat layak
2	60% ≤ skor ≤ 80%	Cukup baik	Layak
3	41% ≤ skor ≤ 59%	Baik	Kurang layak
4	20% ≤ skor ≤ 40%	Cukup	Tidak layak
5	< 20%	Kurang	Sangat tidak layak

(Arikunto, 2010: 35)

Teknik analisis data kedua digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa seperti pada Tabel 3. Rumus untuk menghitung skor angket minat belajar siswa sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : presentase

 $\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden $\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item (Arikunto, 2003).

Tabel 3. Penilaian Minat Belajar Siswa

Kriteria Penilaian Minat Belajar Siswa		
No	Nilai (%)	Kriteria
1	85-100	Sangat tinggi
2	64-84	Tinggi
3	55-64	Cukup Tinggi
4	0-54	Rendah

(Safitri, 2019: 49)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi media yang dikembangkan adalah aplikasi *Smart Plus*. Aplikasi *Smart Plus* merupakan aplikasi pembelajaran Tematik yang menggunakan *platform* Android. Aplikasi ini merupakan sejenis *Electronic book (E-book)* yang berisi materi pembelajaran Tematik kelas 4 Sekolah Dasar tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman budaya Negeriku. Aplikasi tersebut diberi nama *Smart Plus* dikarenakan peneliti berharap aplikasi yang

dikembangkan oleh peneliti dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga membuat siswa semangat dan menambah kemampuan siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini di dalamnya terdapat beberapa sajian seperti audio, video, dan soal yang dikemas dengan permainan.

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan langkah pengembangan yang digunakan yaitu:

1. Tahap analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan awal dari pengembangan media pembelajaran ini. Berdasarkan permasalahan yang ada diketahui dari hasil wawancara melalui wali kelas IV SDN 01 Jatikerto bahwa kurangnya minat belajar siswa dikarenakan adanya pembelajaran sistem daring (dalam jaringan). Sebab itu, pada penelitian ini akan dikembangkan aplikasi *smart plus* sebagai media pembelajaran berbasis *android*.

2. Tahap perancangan

Tahap kedua yaitu tahap perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan diimplementasikan kepada siswa berdasarkan analisis kebutuhan yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dikembangkan yaitu aplikasi berbasis *android* yang diberi nama *Smart Plus*. Langkah yang dilakukan adalah penentuan materi dan penentuan garis besar unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Selanjutnya merancang *storyboard* yang meliputi rencana desain media pembelajaran yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan produk media pembelajaran.

3. Tahap pengembangan

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Media yang memuat materi, tampilan-tampilan gambar, video, audio dan soal tes dalam berbentuk *game* dibuat menggunakan *software Android Studio*. Setelah produk dikembangkan, perlu adanya tinjauan dari dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian hasil dengan rancangan. Selain itu, untuk memastikan kualitas media dan materi perlu adanya penilaian dari validator ahli media dan ahli materi. Setelah itu melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai saran tim ahli media dan ahli materi.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No	Hasil Validasi Ahli Media			
	Kriteria	Jumlah skor	Skor maks	Presentase
1	Tampilan	44	50	88%
2	Pemrograman	9	10	90%
Jumlah		53	60	
Persentase Akhir			88%	
Tingkat Kevalidan		Sangat Valid/Layak		

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Andi Wibowo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Validasi skor ahli media memperoleh skor 60 dengan presentase 88% mendapatkan kualifikasi sangat valid.

Tabel 5. Validasi Ahli Materi

No	Hasil Validasi Ahli Media			
	Kriteria	Jumlah skor	Skor maks	Presentase
1	Pembelajaran	11	15	73%
2	Isi materi	26	35	74%
Jumlah		37	50	
Persentase Akhir			74%	
Tingkat Kevalidan			Valid/Layak	

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Yuris Indira, P. M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Validasi skor ahli media memperoleh skor 50 dengan presentase 74% mendapatkan kualifikasi valid.

4. Tahap implementasi

Tahap ini dilakukan dua uji coba lapangan, yaitu uji coba lapangan pendahuluan dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan pendahuluan dilakukan kepada 5 siswa kelas 4 Sekolah Dasar dan uji coba lapangan utama dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto yang berjumlah 15 siswa. Hasil uji coba lapangan pendahuluan pada angket ketertarikan siswa memperoleh skor 41 dengan presentase 82% mendapat kualifikasi sangat layak. Angket keterbacaan media oleh siswa memperoleh presentase 91% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil angket minat sebelum menggunakan media pembelajaran *smart plus* mendapat presentase 50% dengan kualifikasi rendah, setelah menggunakan media pembelajaran *smart plus* mendapat presentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut mendapatkan peningkatan 40% setelah menggunakan media pembelajaran *smart plus*. Sehingga media pembelajaran *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan utama hasil dari angket ketertarikan siswa memperoleh hasil presentase sebesar 87% dengan kualifikasi sangat layak, kemudian pada angket keterbacaan media oleh guru memperoleh presentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil pada angket keterbacaan media oleh siswa memperoleh hasil presentase sebesar 89% dengan kualifikasi sangat layak. Kemudian hasil pada angket minat sebelum menggunakan media pembelajaran *smart plus* memperoleh presentase sebesar 47% dengan kualifikasi rendah. Kemudian hasil pada angket minat sesudah menggunakan media pembelajaran *smart plus* memperoleh presentase sebesar 87% dengan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut mendapatkan peningkatan 40% setelah menggunakan media pembelajaran *smart plus*. Sehingga media pembelajaran *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart plus* layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran *smart plus* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan setelah menggunakan media pada uji coba lapangan pendahuluan memperoleh peningkatan 40%, dan pada uji coba lapangan utama mendapatkan peningkatan 40%.

KESIMPULAN

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *smart plus* layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, validator ahli materi sebesar 74% dengan kriteria layak, ketertarikan siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 82% dan 87% dengan kriteria sangat layak, keterbacaan media oleh guru sebesar 90%, keterbacaan media oleh siswa kelompok kecil dan kelompok mendapat presentase sebesar 91% dan 89% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart plus* layak/ valid digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 2 indahny keberagaman budaya negeriku.

Pengembangan aplikasi *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berdasarkan beberapa indikator minat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Minat belajar siswa memperoleh peningkatan pada kelompok kecil sebesar 40% dan untuk kelompok besar sebesar 40%. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dibuktikan bahwa media *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

REFERENSI

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46.
- An, Y. (2021). A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 1–21.
- Darmadi, D. H., & Pd, M. (2019). *Pengantar pendidikan era globalisasi: Konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi*. An1mage.
- Hendrawijaya, A. T. (2022). Effects of Mediation of Learning Interest in Improving Student Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, 15(1), 857–872.
- Jais, N. F. M., Ishak, S. A., & Yunus, M. M. (2022). Developing the Self-Learning Interactive Module using ADDIE Model for Year 5 Primary School Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(1), 614–630.
- Juniarti, K., Corry, C., & Napitu, U. (2022). Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Peserta Didik SMA Pada Masa Pandemi Covid-19. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 482–487.
- Kasman, K., & Hamdani, Z. (2021). The Effect Of Zoom App Towards Students'interest In Learning On Online Learning. *Dinasti International Journal of Education Management And Social Science*, 2(3), 404–408.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi kehidupan dan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119.

- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.
- Purnamasari, I., Widayatsih, T., & Fitriani, Y. (2022). Peran guru dan orang tua dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12902–12914.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124–140.
- Puyada, D., Ganefri, G., Ambiyar, A., Wulandari, R. E., & Hayadi, B. H. (2018). Effectiveness of interactive instructional media on Electrical Circuits. *International Journal Of Engineering & Technology*, 7(2), 220–223.
- Salas-Rueda, R.-A., Salas-Rueda, É.-P., & Salas-Rueda, R.-D. (2020). Analysis and Design of the Web Game on Descriptive Statistics through the ADDIE Model, Data Science and Machine Learning. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(3), 245–260.
- Sormin, E., Julianti, K., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2019). Use of construction inquiry learning model to improve the interest of learning students grade XI SMA Angkasa 2 in colloid materials. *PEOPLE International Journal of Social Sciences*, 5(2), 908–917.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*.
- Wiyanti, E., Solihatun, S., & Dinihari, Y. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. *LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 7–14.