

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*

MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI

BANGUN RUANG SISI DATAR DI KELAS VIII SMP NEGERI 2

AMABI OEFETO

Risky Arnis Septian Hello

Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Nusa Cendana, Kupang.
Email: riskyseptianhl@gmail.com

Diterima (18 November 2023); Revisi (20 November 2023); Diterbitkan (30 November 2023)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kevalidan media adalah 4.5 termasuk kategori "sangat valid". Untuk aspek kepraktisan, rata-rata hasil respon guru 4.56, respon dari peserta didik kelas kecil 4.6 dan kelas besar adalah 4.8 sehingga termasuk kategori "sangat praktis". Untuk kriteria keefektifan, presentase ketuntasan belajar kelas kecil 100% dan kelas besar diperoleh ketuntasan 71.8% sehingga dikategorikan "efektif". Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Android, Smart Apps Creator*

Abstract

This study aims to develop android-based mathematics learning media using Smart Apps Creator on flat-sided space building material for class VIII students of SMP Negeri 2 Amabi Oefeto which is valid, practical, and effective. The method used in this research is the Research and Development method with the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques and instruments used were interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the average validity of the media was 4.5 including the "very valid" category. For the practicality aspect, the average teacher response result is 4.56, the response from small class students is 4.6 and the large class is 4.8 so that it is included in the "very practical" category. For the effectiveness criteria, the percentage of small class learning completeness is 100% and the large class obtained 71.8% completeness so that it is categorized as "effective". Thus, the learning media developed is valid, practical, and effective.

Keywords: *Android, Smart Apps Creator*

PENDAHULUAN

Pada era ini kita dihadapkan dengan pesatnya perkembangan Teknologi dan Informasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Fobia, Nenohai, & Nubatonis, 2023). Pendidikan melalui pembelajaran di sekolah pada abad ke-21 mempunyai paradigma pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknologi informasi, berkomunikasi serta berkolaborasi pada diri

setiap peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Teknologi yang diterapkan dapat berupa media pembelajaran.

Salah satu teknologi digital yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah *android* (Dola, Dominikus, & Nubatonis, 2021). Saat ini, *android* merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan di masyarakat, khususnya di lingkungan pelajar. Penggunaan *android* dikalangan pelajar sering digunakan untuk belajar dan hiburan (Demon, Nubatonis, & Dominikus, 2021). Karena penggunaan *android* ini sangat melekat di lingkungan pelajar, maka dari itu hasil belajar pun sangat terpengaruh dengan penggunaan *android* ini.

Akan tetapi hal tersebut tidak seimbang bagi kemampuan guru dalam menggunakan *android* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut yang diperoleh lewat wawancara terhadap guru bidang studi matematika di SMP Negeri 2 Amabi Oefeto jika media yang selama ini digunakan hanyalah buku. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* adalah *Smart Apps Creator* (SAC).

Berdasarkan perkembangan teknologi dan kebutuhan media pembelajaran sehingga membuat peneliti ingin meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* dengan *Smart Apps Creator* ini diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar serta lebih mudah untuk memahami konsep bangun ruang sisi datar.

METODE

Penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). dalam penelitian digunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (Sugiyono, 2019). Model ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis ini diawali dengan melakukan identifikasi permasalahan sebelum pengembangan produk yang akan dibuat. Analisis dilakukan pada materi, kurikulum, dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini yang pertama dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian adalah wawancara dengan guru di SMP Negeri 2 Amabi Oefeto terkait dengan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, tahap berikutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi beberapa tahapan sebagai berikut: a) Menyusun *Flowchart*; b) Membuat *Storyboard*; c) Pengumpulan Bahan-Bahan. Selanjutnya, tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini akan dilakukan penggabungan dari bahan yang sudah dirancang pada tahap desain. Tahap pengembangan

meliputi pembuatan aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator*, validasi, dan revisi media. Pada tahap implementasi, aplikasi yang sudah dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* yang sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media akan dilakukan uji coba kelas kecil dan kelas besar. Terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* dilakukan berdasarkan tahap-tahap sebelumnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto untuk uji coba kelas besar dan 9 orang peserta didik untuk uji coba kelas kecil. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) wawancara, bertujuan mendapatkan informasi dari guru terkait materi bangun ruang berkaitan dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah. (2) Angket, digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media, mengenai media pembelajaran pada materi bangun ruang dan guru mata pelajaran matematika serta peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. (3) tes, dilakukan dengan memberikan soal evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam analisis kevalidan adalah angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Kategori validasi dari rata-rata total (RTV) dengan kategori yang sudah ditetapkan yaitu sebagai berikut

Tabel 1 Kategori validasi dari rata-rata total (RTV)

Nilai	Kriteria
$4,2 \leq RTV \leq 5$	Sangat Valid
$3,4 \leq RTV < 4,2$	Valid
$2,6 \leq RTV < 3,4$	Cukup Valid
$1,8 \leq RTV < 2,6$	Kurang Valid
$0 \leq RTV < 1,8$	Tidak Valid

Media dikatakan valid apabila skor rata-rata total kevalidan (RTV) minimal mencapai kategori “valid” atau minimal mencapai interval 3.4-4.2 atau bahkan lebih. Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil respon guru mata pelajaran dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Menentukan rata-rata total dengan kriteria kepraktisan dengan kategori yang sudah ditetapkan sebagai berikut

Tabel 2 Kategori rata-rata total dengan kriteria kepraktisan

Nilai	Kriteria
$4,2 \leq RTP \leq 5$	Sangat Praktis
$3,4 \leq RTP < 4,2$	Praktis
$2,6 \leq RTP < 3,4$	Cukup Praktis
$1,8 \leq RTP < 2,6$	Kurang Praktis
$0 \leq RTP < 1,8$	Tidak Praktis

Media dikatakan praktis apabila skor rata-rata total kepraktisan (RTP) minimal mencapai kategori “praktis” atau minimal mencapai interval 3.4-4.2 bahkan lebih.

Keefektifan dari media pembelajaran diukur dari data hasil belajar peserta didik. Mengkategorikan kemampuan peserta didik berdasarkan tabel berikut

Tabel 3 Kategori kemampuan peserta didik

Presentase (%)	Kategori
$p > 80$	Sangat Efektif
$60 < p \leq 80$	Efektif
$40 < p \leq 60$	Cukup Efektif
$20 < p \leq 40$	Kurang Efektif
$p \leq 20$	Tidak Efektif

Media dikatakan efektif apabila persentase kelulusan peserta didik (p) minimal mencapai kategori “efektif” atau minimal mencapai interval 61%-80% bahkan lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis memberikan gambaran penelitian yang dilakukan, hasil yang diperoleh serta pembahasan hasil penelitian. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi *android* dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun ruang sisi datar untuk peserta didik SMP kelas VIII. Aplikasi ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*) 3) tahap pengembangan (*development*) 4) tahap implementasi (*implementation*) 5) tahap evaluasi (*evaluation*).

A. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap awal untuk mengembangkan aplikasi ini adalah menganalisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara.

1) Analisis kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 2 Amabi Oefeto adalah kurikulum 2013 maka dipilih kompetensi dasar dan disusun indikator pencapaian kompetensi yang bersesuaian yaitu yang berkaitan dengan bangun ruang sisi datar.

2) Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan topik, subtopik dan materi prasyarat yang pada materi yang akan disajikan pada media pembelajaran.

3) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

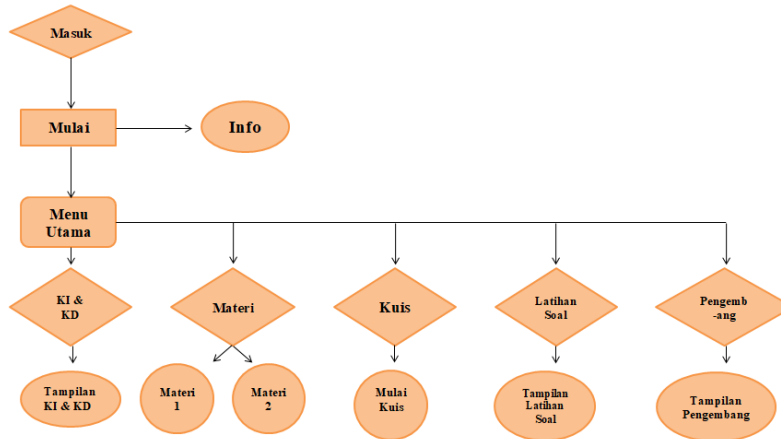
Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa belum ada media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan di SMP Negeri 2 Amabi Oefeto. Kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik

cenderung tidak aktif di kelas. Selain itu, lokasi sekolah yang aksesnya cukup sulit sehingga kesulitan mendapatkan jaringan maka diperlukan suatu media pembelajaran yang pemakaiannya tidak didominasi oleh penggunaan internet.

B. Tahap Desain (Design)

1) Menyusun *flowchart*

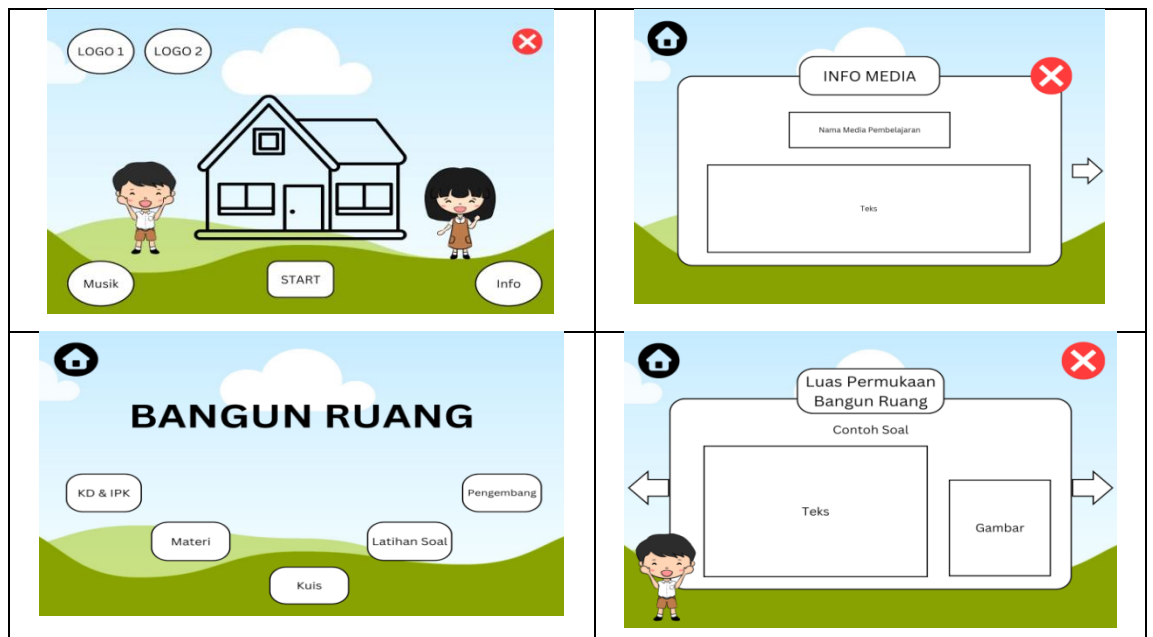
Berikut adalah tampilan *flowchart*.

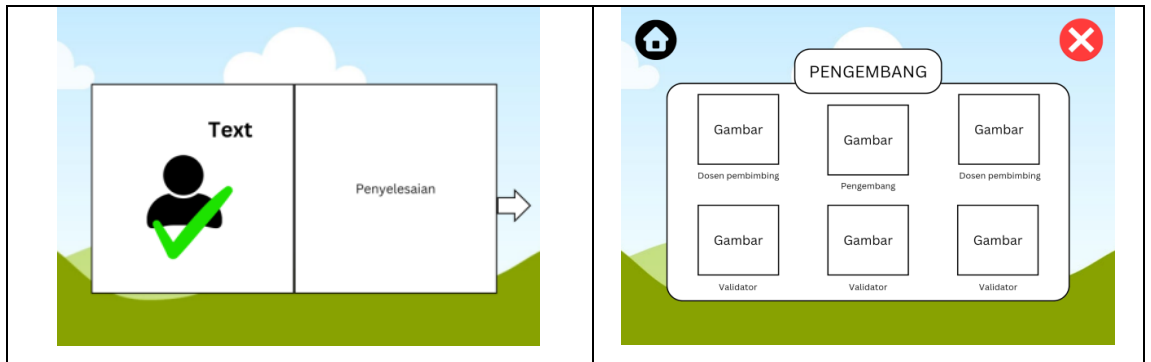


Gambar 1 *flowchart*

2) Merancang *storyboard*

Adapun *Storyboard* yang telah dirancang oleh pengembang adalah sebagai berikut:





Gambar 2 Storyboard

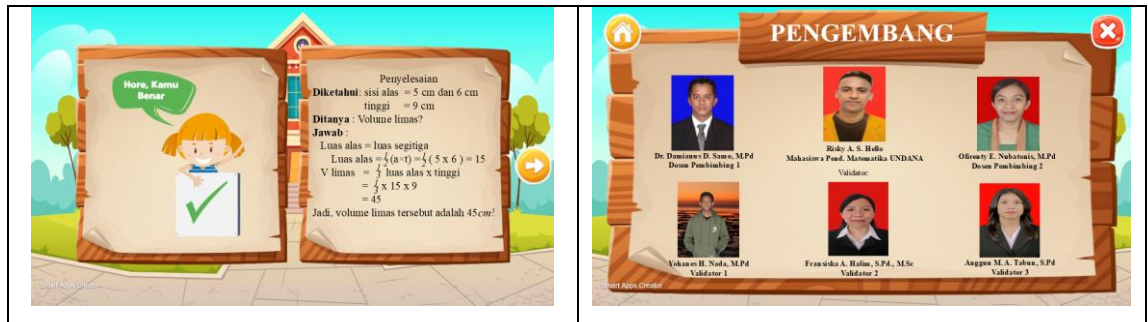
3) Mengumpulkan bahan-bahan media

Pengumpulan bahan media meliputi: 1) *Background*, tombol navigasi dan gambar. *Background* dan tombol navigasi diunduh melalui *freepik.com* dan *google*. 2) Materi yang tersaji pada media ini menggunakan buku siswa SMP/MTs kelas VIII kurikulum 2013. 3) Audio yang digunakan diambil dari *Google* dan *Youtube* dengan format mp3. Kemudian untuk video, dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Screencast O Matic*.

C. Pengembangan (Development)

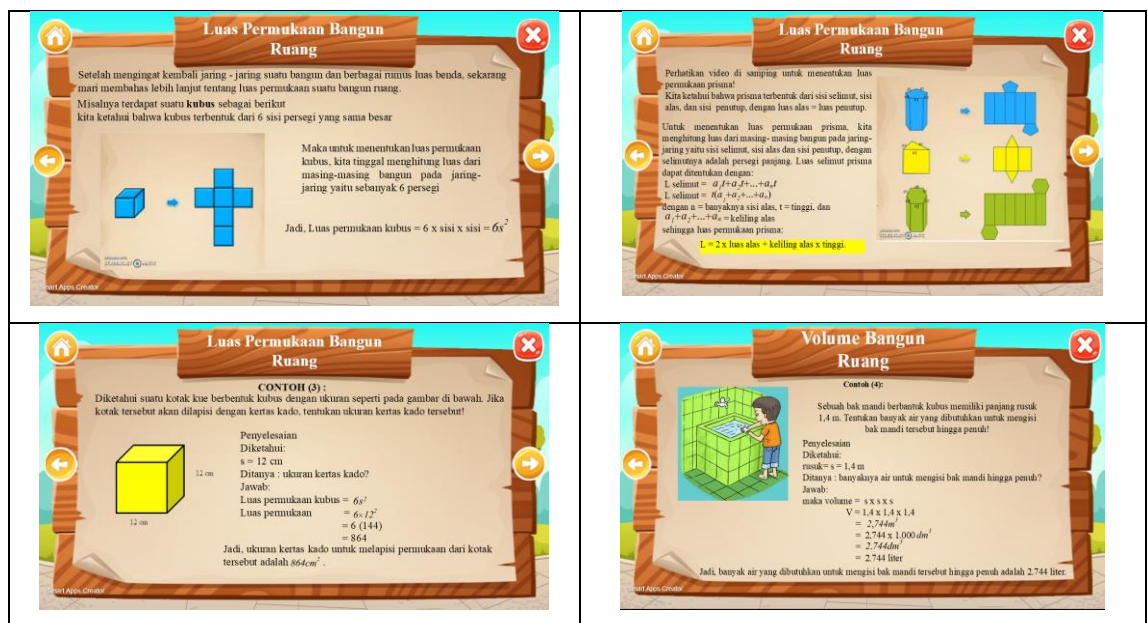
Beberapa hasil pengembangan oleh menggunakan *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut





Gambar 3 hasil pengembangan

Setelah media pembelajaran dikembangkan, media tersebut divalidasi oleh validator. Adapun beberapa revisi dari validator adalah sebagai berikut



Gambar 4 revisi hasil pengembangan

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh 3 orang ahli materi diperoleh rata-rata total kevalidan media pembelajaran (RTV) dari masing-masing validator sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-Rata Total Kevalidan Media Pembelajaran (RTV) Tiap Validator

Validator	Rata-rata total
Ahli Materi dan Media 1 (\bar{A}_1)	4.8
Ahli Materi dan Media 2 (\bar{A}_2)	4.2
Ahli Materi dan Media 3 (\bar{A}_3)	4.5
Total (RTV)	4.5
Kategori	Sangat Valid

Sehingga berdasarkan rata-rata total kevalidan setiap validator maka total (RTV) terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android adalah 4.5 dan termasuk dalam kategori “sangat valid”.

D. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan media selanjutnya diujikan kepada guru dan peserta didik. Uji coba ini terdiri dari 2 tahap yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar.

Uji coba kelas kecil

Uji coba kelas kecil dilakukan oleh peneliti kepada 9 orang peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Amabai Oefeto. Hasil kepraktisan media diukur dari angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelas Kecil

Aspek	Pernyataan ke-	Skor Jawaban					Total	\bar{A}_1
		1	2	3	4	5		
Desain	1	0	0	0	0	45	45	4.8
	2	0	0	0	12	30	42	
Penggunaan	3	0	0	0	20	20	40	4.4
	4	0	0	0	16	25	41	
Isi	5	0	0	0	24	15	39	4.5
	6	0	0	0	12	30	42	
Respon	7	0	0	0	4	40	44	4.8
	8	0	0	0	4	40	44	
	9	0	0	0	4	40	44	
	10	0	0	0	12	30	42	
RTP								4.6
Kategori								Sangat Praktis

Diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) pada uji coba kelas kecil adalah 4.6 dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Kemudian, untuk analisis keefektifan kelompok kecil adalah sebagai berikut

Tabel 6. Hasil Evaluasi Uji Coba Kelas Kecil

No.	Subjek	Nilai	Keterangan
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	100	Tuntas
3.	S3	83	Tuntas
4.	S4	94	Tuntas
5.	S5	88	Tuntas
6.	S6	90	Tuntas
7.	S7	95	Tuntas
8.	S8	90	Tuntas
9.	S9	85	Tuntas

selanjutnya ditentukan presentase ketuntasan peserta didik sebagai berikut:

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{9}{9} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik (p) pada uji coba kelas kecil setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* adalah sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

Uji coba kelas besar

Uji coba kelas besar dilakukan oleh guru mata pelajaran terhadap peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto dengan jumlah peserta didik 32 orang. Hasil kepraktisan media diukur dari angket yang diberikan kepada guru sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Respon Kepraktisan oleh Guru

Aspek	Pernyataan ke-	Skor Jawaban	\bar{A}_i
Kemudahan Penggunaan Keindahan	1	5	5
	2	4	
Kejelasan Media	3	4	4.3
	4	5	
	5	4	
	6	4	
	7	5	
Timbal Balik	8	4	5
	9	5	
	10	5	
RTP			4.6
Kategori			Sangat Praktis

Diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) oleh guru adalah 4.6 dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil kepraktisan media diukur dari angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai berikut

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelas Kecil

Aspek	Pernyataan ke-	Skor Jawaban					Total	\bar{A}_1
		1	2	3	4	5		
Desain	1	0	0	0	16	140	156	4.8
	2	0	0	0	24	130		
Penggunaan	3	0	0	0	32	120	152	4.8
	4	0	0	0	24	130		
Isi	5	0	0	0	24	130	154	4.8
	6	0	0	3	28	120		
	7	0	0	0	16	140		
Respon	8	0	0	0	20	135	155	4.9
	9	0	0	0	12	145		
	10	0	0	0	16	140		
RTP							4.8	
Kategori							Sangat Praktis	

Diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) pada uji coba kelas besar adalah 4.8 dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”.Kemudian, untuk analisis keefektifan kelompok besar adalah sebagai berikut

Tabel 9. Hasil Evaluasi Uji Coba Kelas Besar

No.	Nilai peserta didik	Banyaknya peserta didik	Keterangan
1.	25	1	Tidak Tuntas
2.	45	1	Tidak Tuntas
3.	49	1	Tidak Tuntas
4.	50	1	Tidak Tuntas
5.	57	2	Tidak Tuntas
6.	58	1	Tidak Tuntas
7.	60	1	Tidak Tuntas
8.	62	1	Tidak Tuntas
9.	78	1	Tuntas
10.	79	1	Tuntas
11.	80	4	Tuntas
12.	84	1	Tuntas
13.	85	1	Tuntas
14.	88	2	Tuntas
15.	90	3	Tuntas
16.	94	1	Tuntas
17.	99	6	Tuntas
18.	100	3	Tuntas

Kemudian dicari presentase ketuntasan peserta didik sebagai berikut:

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{23}{32} \times 100\%$$

$$p = 71.8\%$$

Berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh bahwa presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik (*p*) setelah menggunakan media pembelajaran adalah 71.8% dan termasuk dalam kriteria “efektif”.

E. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan tahap dari model pengembangan ADDIE yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari media pembelajaran yang kemudian perlu direvisi oleh peneliti. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai saran, tanggapan, dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media, serta guru mata pelajaran. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *android* pada materi bangun ruang sisi datar untuk peserta didik SMP/ MTs kelas VIII. Adapun nama dari media ini adalah “Bangun Ruang

Sisi Datar”. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif. Kriteria kelayakan media pembelajaran yang pertama adalah kevalidan Hasil validasi angket oleh ketiga ahli materi dan media menunjukkan rata-rata total kevalidan media pembelajaran (*RTV*) adalah 4.5 dan termasuk kategori “sangat valid”. Hasil analisis data kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi bangun ruang sisi datar tersebut, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Adu, Nenohai & Rimo (2022) dan Saputra & Lumbantoruan (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria valid dengan rata-rata total kevalidan media pembelajaran (*RTV*) sebesar 4.53 sehingga layak digunakan dengan beberapa revisi sesuai saran. Selanjutnya, kriteria kelayakan media pembelajaran yang kedua adalah kepraktisan media. Hasil respon kepraktisan oleh guru mata pelajaran menunjukkan bahwa rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) adalah 4.6 dan termasuk dalam kategori praktis. Pada uji coba kelas kecil diperoleh (*RTP*) sebesar 4.6 dan termasuk kategori “praktis”. Sedangkan pada uji coba kelas besar diperoleh (*RTP*) 4.8 dan termasuk dalam kategori “praktis”. Hasil analisis data kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* pada materi bangun ruang sisi datar tersebut, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Trisanti & Iffah (2020) dan Putriani & Waryanto (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dengan rata-rata total kepraktisan 94% sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Kriteria kelayakan media pembelajaran yang terakhir adalah keefektifan. Pada tahap uji coba kelas kecil memperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Kemudian pada uji coba skala besar, hasil tes belajar memperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 71,8%. Hasil analisis data keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi bangun ruang sisi datar tersebut, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Banggu, Nenohai, & Samo (2022) dan Jebatu, Nenohai & Samo (2022). Hasil penelitian media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dengan tingkat keefektifan sebesar 82.14% dan layak digunakan. Berdasarkan pembahasan yang diuraikan di atas, hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *android* pada materi bangun ruang sisi datar telah memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif. Sehingga media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto adalah aplikasi *android* dengan format APK yang bernama “Bangun Ruang Sisi Datar”.
2. Media Pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini telah dikatakan layak berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *android* ini diperoleh rata-rata total kevalidan media (*RTV*) dari 3 ahli materi dan media sebesar 4.5 dan termasuk dalam kategori “sangat valid”. Respon kepraktisan oleh guru mata pelajaran diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) adalah 4.6. Respon peserta didik diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran (*RTP*) pada uji coba kelas kecil adalah 4.6 dan pada uji coba kelas besar adalah 4.8. Selanjutnya, hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, pada uji coba kelas kecil diperoleh persentase kelulusan peserta didik sebesar 100% dan uji coba kelas besar sebesar 71.8% sehingga termasuk dalam kategori “efektif”.

Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan tersebut, maka media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan menggunakan *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 2 Amabi Oefeto.

DAFTAR PUSTAKA

- Adu, J. P., Nenohai, J. M., & Rimo, I. H. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Pola Bilangan. *FRAKTAL: JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 75-87.
- Banggu, S.G., Nenohai, J. M., & Samo, D. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Transformasi Geometri pada Siswa kelas IX SMPN 15 Kota Kupang. *FRAKTAL: JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 52-64.
- Demon, H. S., Nubatonis, O. E., & Dominikus, W. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Menggunakan Software ISpring suite Suite 6 Pada Materi Perbandingan Untuk Peserta didik Kelas VII SMPN 1 Atambua*. (Skripsi). Pendidikan Matematika. Universitas Nusa Cendana.
- Dola, D. D., Dominikus, W. S., & Nubatonis, O. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android menggunakan Power Point dan Ispring Suite 9 pada materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Atambua. *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan Matematika (SEMNASDIKA) 1, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor, Vol. 1, pp.62-67.*
- Fobia, S. S., Nenohai, J. M., & Nubatonis, O. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Amanuban Barat. *Haumeni Journal Of Education*, 3(1), 63-76.
- Jebatu, M. O. E., Nenohai, J. M. & Samo, D. D.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Materi Bentuk Aljabar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 53-63.
- Putriani, D., & Waryanto, N. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8. *Jurnal Pedagogik Matematika*, 6(4), 1-10.
- Saputra, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII, *Jurnal Pendidikan, Matematika, dan Sains*, 1(1), 35-49.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Trista, L. B., & Iffah, J. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1716-1728.