

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA AL-MUBAROK SERANG

Suci Tiara Saurma^{1*}, Muhammad Bayi Tabrani¹, Desty Endarwati Subroto¹

¹ Universitas Bina Bangsa

^{1*} sucitiara833@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) mempengaruhi tingkat minat belajar siswa kelas XI di SMA Al-Mubarak Serang dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Latar belakang masalah dalam penelitian ini muncul karena minat belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak memiliki inovasi yang memadai. SAC adalah aplikasi yang membantu pembuatan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan berbagai jenis multimedia interaktif, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses oleh para siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu, yaitu quasi experiment, dan menerapkan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Populasi dalam penelitian ini meliputi semua siswa kelas XI di SMA Al-Mubarak Serang, sedangkan cara mengambil sampel menggunakan metode purposive sampling. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang mengukur minat belajar, dan alat tersebut sudah dites untuk memastikan bahwa hasilnya valid dan terpercaya. Analisis data dilakukan dengan cara memeriksa apakah data memiliki bentuk distribusi normal, menentukan apakah varians data sama, melakukan analisis regresi linear sederhana, melakukan uji t, dan menghitung nilai koefisien determinasi dengan menggunakan program SPSS. Hasil belajar bisa dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang mencapai 88,42, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 84,17. Dari hasil tes pasca pembelajaran, pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis SAC memberikan dampak positif dan nyata terhadap semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh karena itu, SAC bisa dijadikan pilihan alternatif yang efektif sebagai media pembelajaran digital, sehingga dapat mendukung proses belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di tingkat sekolah menengah atas serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, Siswa SMA, Smart Apps Creator, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Abstract

This study looks into how using learning materials made with the Smart Apps Creator (SAC) app affects the interest of Grade XI students at SMA Al-Mubarak Serang when they learn the Information and Communication Technology (ICT) subject. The study started because researchers noticed that students weren't very interested in learning. This happened because the materials they used to learn weren't attractive or new enough. SAC is a tool that helps make digital learning materials by using different types of interactive multimedia, which makes the learning process more interesting, adaptable, and easier for students to access. The study used a quantitative method and followed a quasi-experimental approach with a non-equivalent control group setup. The group included every student in Grade XI at SMA Al-Mubarak Serang, and the sample was chosen through purposive sampling. A survey that checked how interested people were in learning was used for the research; before using it, its accuracy and consistency were checked. Data analysis included checking if the data followed a normal distribution, looking at whether the variances were similar across groups, doing simple linear regression, running t-tests, and finding the coefficient of determination, all done using SPSS software. The results showed that the class that used the new method scored an average of 88.42, while the class that used the old method scored an average of 84.17. After checking the results, it was found that the teaching in the experimental class worked better than the teaching in the control class. The results show that using learning materials based on SAC has a positive and important effect on students' interest in learning ICT. Therefore, SAC is a good choice for digital learning materials, as it helps support the ICT learning process in high schools and improves the quality of learning that focuses on students.

Keywords: High School Students, Information and Communication Technology (ICT), Learning Interest, Learning Media, Smart Apps Creator.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah cara belajar dan kehidupan sehari-hari para siswa di sekolah dengan cara yang sangat besar. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat di masa kini karena dampak dari globalisasi. Siswa bisa dengan mudah mencari materi pelajaran, buku digital, dan video pembelajaran melalui internet. Sekolah sekarang menggunakan sistem belajar online, aplikasi pembelajaran, dan papan tulis yang bisa digunakan secara interaktif agar proses belajar lebih menarik. Manfaat positifnya adalah menambah pilihan sumber belajar selain buku, membuat suasana kelas lebih menarik dan mengasah keterampilan digital yang sangat dibutuhkan untuk masa depan. Namun, dampak negatifnya adalah kemungkinan terjadinya ketergantungan pada game atau media sosial, menurunnya rasa ingin membaca buku secara fisik, serta kemungkinan terganggunya fokus saat belajar karena penggunaan gawai yang tidak terbatas.

Perkembangan teknologi informasi membuat batas wilayah tidak lagi menghalangi dalam menyebarluaskan informasi. Semua macam informasi bisa diberikan dengan cepat, meskipun lokasi terbelah jauh, karena teknologi membuat proses menerima informasi menjadi lebih sederhana. Semua informasi terbaru bisa dikirim dan diterima dengan sangat cepat. Kemudahan dalam mendapatkan informasi ini mengubah cara orang berpikir di berbagai penjuru dunia. Sehingga setiap orang diharapkan bisa siap beradaptasi dan bersaing menghadapi perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang. Karena kalau tidak, kita akan tertinggal oleh orang lain. Penguasaan media pembelajaran penting untuk dimiliki oleh semua orang, seperti guru, siswa, dan orang lain, karena hal ini merupakan bagian penting dalam proses belajar dan bisa membantu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Ini pasti akan membuat banyak siswa lebih sulit memahami pelajaran saat mereka sedang belajar. Pembelajaran yang baik bisa dilihat dari fasilitas yang disediakan sekolah agar siswa merasa lebih nyaman saat belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses mengajar dan belajar menjadi lebih terarah. Media ini memiliki keunggulan yang membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan pelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran adalah teknologi yang dipakai untuk menyampaikan informasi agar proses belajar menjadi lebih baik dan efektif.

Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih senang belajar karena lingkungan sehari-hari mereka penuh dengan berbagai hal yang bisa memicu rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap belajar. Dengan menggunakan media secara kreatif, minat para siswa dalam belajar akan terus meningkat. Karena peran media sangat penting dalam proses belajar mengajar, di tengah perkembangan zaman yang semakin canggih saat ini, para guru bisa memanfaatkan media berbasis Smart Apps Creator untuk menyampaikan materi pembelajaran [2]. Seperti yang sudah dibicarakan sebelumnya, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat memengaruhi tingkat minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran pada kelas bisa meningkat. Smart Apps Creator adalah sistem operasi yang termasuk ke dalam kategori "junior" dibandingkan dengan sistem operasi pada perangkat smartphone lainnya. Pengguna ponsel cerdas mulai beralih menggunakan sistem operasi Android. Kemampuan canggih yang ada di Android dapat membuat proses belajar mengajar jadi lebih sederhana.

Minat memainkan peran penting dalam cara siswa belajar. Aktivitas belajar yang tidak sesuai dengan minat siswa bisa membuat hasil belajarnya buruk. Jika siswa memiliki minat dan diberi pengalaman yang sesuai dengan minatnya, mereka akan merasa senang dan puas saat mengikuti proses belajar mengajar tersebut [3]. Perhatian siswa di sekolah sangat mempengaruhi bagaimana mereka belajar. Ketertarikan adalah hal yang membuat seseorang lebih waspada dan tertarik untuk memperhatikan seseorang, sesuatu, atau kegiatan tertentu secara khusus. Oleh karena itu, minat merupakan hal yang mendorong seseorang memiliki motivasi, sehingga orang tersebut dapat memperhatikan dan fokus pada satu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan lebih tertarik dan lebih terpusat perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut [4]. Untuk menyelesaikan masalah itu, harus diuji media pembelajaran yang kreatif, seperti Smart Apps Creator, dalam mata pelajaran TIK yang bisa digunakan sebagai bahan belajar oleh para siswa. Teknologi ponsel saat ini berkembang dengan sangat cepat, salah satu tipe ponsel yang sudah digunakan oleh banyak orang adalah ponsel pintar. Semakin banyak anak sekolah punya dan pakai ponsel pintar, semakin besar peluang teknologi bisa dipakai untuk membantu belajar. Perkembangan teknologi ini sebaiknya dimanfaatkan oleh para guru, karena mereka adalah orang yang langsung terlibat dalam proses belajar mengajar, dan peran mereka sangat penting dalam menentukan cara dan arah pengajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perkembangan teknologi ponsel memberikan kesempatan besar bagi para guru untuk memanfaatkan ponsel pintar sebagai alat bantu belajar, sehingga mempercepat proses belajar agar lebih fleksibel dan sesuai dengan sifat siswa masa kini [5].

Smart Apps Creator (SAC) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile, seperti Android dan iOS, atau konten interaktif tanpa harus menulis kode pemrograman. Fitur Utama Smart Apps Creator yaitu :

- Tanpa harus menulis kode, kamu bisa membuat aplikasi dengan cara menarik dan melepas objek-objek visual, atau mengatur elemen-elemen secara langsung.
- Multimedia interaktif dapat menyatukan berbagai jenis materi seperti teks, gambar, suara dalam format MP3, video dalam format MP4, serta efek animasi.
- Ekspor bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, hasil akhir bisa diubah menjadi file APK yang digunakan untuk aplikasi Android atau format lain seperti EXE yang bisa dijalankan di komputer.
- Media pembelajaran digunakan banyak dalam dunia pendidikan untuk membuat kuis yang bisa diikuti, menyajikan materi dalam bentuk digital, dan membuat profil pengguna.

Dengan menggunakan fitur pembuatan media bernama Smart Apps Creator, tujuannya adalah karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan. Salah satu keunggulannya adalah aplikasi yang dibuat bisa digunakan tanpa harus terhubung ke internet. Jadi, jika siswa ingin belajar materi yang ada di dalam aplikasi, mereka bisa melakukannya langsung tanpa menghabiskan kuota data. Smart Apps Creator bisa dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar, dan juga bisa terhubung ke situs web lain melalui tautan. Tampilan yang bisa diakses membuat siswa lebih tertarik, dan tampilan tersebut bisa disesuaikan dengan perangkat seperti ponsel Android, iPhone, atau perangkat lainnya. Jadi, pokoknya, di aplikasi itu ada beberapa fitur yang dibutuhkan oleh siswa dan cara penggunaannya tidak terlalu rumit. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran Smart Apps Creator ini cocok digunakan oleh siswa karena dengan aplikasi ini siswa diminta untuk lebih aktif dalam menggunakan, sehingga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar materi kapan saja dan di mana saja. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa dengan memakai media Smart Apps Creator, siswa bisa belajar sendiri kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar serta keaktifan siswa dalam proses belajar [6]. Smart Apps Creator memiliki beberapa keuntungan, seperti bisa digunakan meskipun tidak ada jaringan internet, mendukung berbagai jenis file media seperti video, audio, foto, dan animasi, cara penggunaannya sederhana, serta mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa [7].

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mempercayai pendekatan positivisme. Metode ini digunakan untuk mempelajari kelompok populasi atau sampel yang sudah ditentukan sebelumnya. Data dikumpulkan dengan menggunakan alat atau instrumen tertentu, lalu hasilnya dianalisis dengan cara berupa angka atau statistik agar dapat menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Secara umum, metode yang termasuk dalam pendekatan kuantitatif adalah metode eksperimen dan metode survei. Ciri utama dalam metode penelitian kuantitatif adalah [8] :

- Positivisme menyatakan bahwa realitas atau peristiwa adalah sesuatu yang nyata, bisa diukur, bisa dilihat, dan didasarkan pada pengalaman yang benar-benar terjadi.
- Penelitian ini dilakukan pada kelompok orang atau objek tertentu dengan mengambil sampel yang biasanya dilakukan secara acak.
- Alat penelitian adalah cara atau benda yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tepat dan benar.
- Analisis data ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan melakukan perhitungan statistik untuk memverifikasi atau menyangkal suatu hipotesis.

Penelitian kuantitatif berbentuk eksperimen semu digunakan untuk mempelajari beberapa hal tertentu pada kelompok populasi atau sampel yang sudah ditentukan. Data diperoleh menggunakan alat penelitian, lalu diproses dan hasilnya berupa angka-angka atau bilangan statistik.

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

- O_1 = Pretest (pengukuran minat belajar sebelum menggunakan media SAC)
- X = Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dibuat menggunakan Smart Apps Creator.
- O_2 adalah hasil tes akhir yaitu pengukuran minat belajar setelah menggunakan media SAC.

Perbedaan skor antara tes pertama dan tes berikutnya digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan Smart Apps Creator terhadap semangat belajar siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Al-Mubarak Serang yang terletak di Jalan. KH. Abdul Latif, Nomor 7, Desa Cimuncang, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten, kode pos 42117.

Populasi dan Sampel

Populasi mencakup semua siswa kelas XI di SMA Al-Mubarak Serang yang mengambil pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berikut ini adalah jumlah siswa kelas XI di SMA Al-Mubarak Serang yang terdapat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Populasi siswa kelas XI SMA Al-Mubarak Serang

Kelas	Jumlah
Kelas XI IPA 1	35 siswa
Kelas XI IPA 2	34 siswa
Kelas XI IPS 1	36 siswa
Total Populasi	105 siswa

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu cara memilih sampel dengan mempertimbangkan pendapat guru mata pelajaran serta penggunaan media Smart Apps Creator. Berikut adalah contoh siswa kelas XI dari SMA Al-Mubarak Serang yang terdapat dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Sampel siswa kelas XI SMA Al-Mubarak Serang

Kelas	Jumlah
Kelas XI IPA 1	35 siswa

Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu.

Variabel bebas (X) adalah media pembelajaran yang menggunakan aplikasi yang dibuat dengan Smart Apps Creator (SAC).

Indikatornya yaitu :

1. Kemudahan penggunaan
2. Interaktivitas
3. Tampilan multimedia
4. Kemudahan akses
5. Kesesuaian materi
6. Daya tarik media

Variabel yang terikat (Y) adalah minat belajar siswa.

Indikator ini didasarkan pada teori Slameto [9] dan Ahmad Susanto [10], yaitu :

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan terhadap pembelajaran
3. Perhatian selama pembelajaran
4. Keterlibatan aktif
5. Keinginan untuk belajar mandiri

Media Smart Apps Creator (X) adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru untuk mengajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, audio, animasi, dan kuis interaktif agar materi pengajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dicerna. Minat Belajar (Y) adalah perasaan siswa yang senang, tertarik, memperhatikan, dan terlibat aktif dalam belajar TIK setelah menggunakan media Smart Apps Creator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dianalisis secara statistik menggunakan program IBM SPSS versi 26 di sistem operasi Windows menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata skor pretest kedua kelas, dan kami memeriksa apakah kedua rata-rata skor tersebut sama dengan menggunakan uji t. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Ini normal karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan pembelajaran dan materi pelajaran. Setelah tahap belajar selesai, di mana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa Smart Apps Creator dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang biasa, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut tidak sama. Hasil belajar bisa dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang mencapai 88,42, sedangkan kelas kontrol hanya 84,17. Dilihat dari nilai rata-rata tes akhir, jelas bahwa kelas eksperimen memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dipindai dengan kamera CS CamScanner 38. Berdasarkan itu, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Smart Apps Creator terhadap mata pelajaran Tik di kelas eksperimen serta penggunaan media pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dilakukan perhitungan gain ternormalisasi. Hasil perhitungan tes menggunakan gain ternormalisasi menunjukkan nilai g pada kelas kontrol sebesar 0,54 sedangkan nilai g pada kelas eksperimen adalah 0,63. Berdasarkan nilai g tersebut, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa di kelas kontrol. Hasil penelitian yang dilakukan setiap kali bertemu di kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa diminta lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri agar memahami materi dengan lebih baik. Dalam proses belajar, siswa juga diberikan berbagai kesempatan seperti mengunggah, mengunduh, atau menampilkan hasil praktikum belajarnya. Minat para siswa untuk belajar di kelas eksperimen semakin bertambah karena suasana belajarnya lebih nyaman, lebih menarik, dan lebih interaktif. Hal ini membuat semangat serta rasa ingin tahu mereka dalam belajar terlihat lebih kuat dibandingkan di kelas kontrol. Perbedaan ini terjadi karena materi pelajaran tidak hanya diberikan oleh guru, tetapi juga disampaikan secara merata kepada semua siswa. Budaya belajar di kelas eksperimen membuat siswa lebih semangat dalam mencari tahu sendiri, membantu teman-teman yang sedang bingung, dan menggunakan waktu di dalam kelas secara baik karena kegiatan di dalam kelas sudah teratur dan terorganisir dengan rapi.

Di Smart Apps Creator, setiap pertemuan dirancang dengan rangkaian kegiatan yang terorganisir, sehingga siswa bisa mengatur waktu belajar di kelas secara lebih efektif, dan diharapkan dapat menggunakan fasilitas yang ada dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, semangat belajar mandiri siswa diharapkan dapat membantu mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama. Pembelajaran di kelompok eksperimen awalnya sedikit mengalami kesulitan. Media pembelajaran ini hanya digunakan untuk mata pelajaran yang membahas teori. Siswa hanya diperbolehkan membawa smartphone pada hari-hari tertentu. Awalnya, siswa membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri, tetapi rintangan yang muncul akan perlahan berkurang jika siswa terus menggunakan media pembelajaran tersebut. Aktivitas beragam di dalam kelas bisa membuat siswa lebih antusias dan termotivasi belajar. Aktivitas tersebut juga membantu mereka belajar berbagi dan saling membantu saat menyelesaikan masalah. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih nyaman, sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan hasilnya lebih baik. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa secara umum, pembelajaran TIK dengan menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator memberikan dampak yang nyata dan efektif dalam memotivasi siswa kelas XI di SMA Al-Mubarak Serang.

KESIMPULAN

Berdasarkan masalah yang dibahas, tujuan penelitian, hasil analisis, dan pembahasan yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang sering digunakan sebelumnya. Bisa dilihat dari hasil uji hipotesis Posttest dan nilai gain yang sudah dihitung dengan cara normalisasi. Uji hipotesis posttest dengan uji t menunjukkan nilai P sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Karena itu, hipotesis nol yang mengatakan bahwa media pembelajaran Smart Apps Creator tidak memengaruhi peningkatan minat belajar dibandingkan metode konvensional di SMA Al-Mubarak ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa media pembelajaran Smart Apps Creator memengaruhi peningkatan minat belajar dibandingkan metode konvensional di SMA Al-Mubarak diterima. Nilai gain yang diatur secara normal di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Nilai gain di kelas eksperimen sebesar 0,63, sedangkan di kelas kontrol hanya 0,54. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan Smart Apps Creator terbukti sangat efektif karena penerapannya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi serta mata pelajaran lainnya berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran Smart Apps Creator berhasil meningkatkan rasa tertarik dan semangat para siswa di SMA Al-Mubarak dalam belajar. Dengan adanya pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator, di masa depan siswa bisa mendapatkan bantuan dalam mengejar impiannya, dan guru bisa menggunakan alat ini sebagai pilihan untuk memperkaya metode pengajarannya di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [2] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- [3] Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- [5] Hidayat, A., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, **10**(2), 145–156.
- [6] Rahmadi, R., Suryani, N., & Wibowo, A. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, **6**(2), 112–123.
- [7] Prasetyo, A., Nugroho, D., & Lestari, R. (2024). Efektivitas penggunaan Smart Apps Creator terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, **14**(1), 25–38.
- [8] Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta
- [9] Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [10] Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.