



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 3140-3149

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTS Negeri 2 Serang

Gina Mutiara Rosdalina^{1✉}, Umalihatyati², Popi Dayurni³

Universitas Bina Bangsa, Serang Banten

Email: gmutiara25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator berbasis Android pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar siswa kelas IX MTS Negeri 2 Serang. Fokus penelitian ini adalah Pengaruh media pembelajaran Smart apps Creator untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTS Negeri 2 Serang. Meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran TIK melalui Smart Apps Creator. Kendala pengaruh media berbasis Smart Art Crator untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTS Negeri 2 Serang. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Smart Apps Creator terhadap minat belajar siswa di MTsN 2 Serang. Lalu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Smart Art Creator terhadap minat belajar siswa di MTsN 2 Serang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan mengambil latar di MTS Negeri 2 Serang. Data yang diperoleh dari kuesioner yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan bantuan software SPSS versi26 forwindows dalam pengolahan data. Hasil penelitian menunjukkan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTS Negeri 2 serang telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kendala yang dihadapi yaitu koneksi dan jaringan internet yang tidak stabil menghambat dalam pembelajaran. Kendala untuk siswa yaitu Sebagian kecil tidak mempunyai fasilitas yang memadai. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal yaitu sebaiknya media pembelajaran ini dapat digunakan untuk setiap materi Tik maupun mata pelajaran yang lain. Fasilitas jaringan internet harus memadai dan mendukung, serta memberikan inovasi dalam proses pembelajaran Smart Apps Creator berlangsung karena siswa akan merasa bosan jika materi monoton. peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Persiapan sebelum melakukan penelitian harus diperhatikan untuk menghasilkan output yang baik

Kata Kunci : *TIK, Media Pembelajaran, Smart Apps Creator.*

Abstract

This research is entitled The Effect of Learning Media Using Android-based Smart Apps Creator in ICT Learning on Learning Interest of 9th grade students at MTS Negeri 2 Serang. The focus of this research is the effect of Smart apps Creator learning media to increase student interest in ICT subjects at MTS Negeri 2 Serang. Increase learning interest in ICT subjects through Smart Apps Creator. Obstacles to the influence of Smart Art Crator-based media to increase student interest in ICT subjects at MTS Negeri 2 Serang. The purpose of this study is to determine the effect of Smart Apps Creator on student interest in learning at MTsN 2 Serang. Then to find out how much influence Smart Art Creator has on student interest in learning at MTsN 2 Serang. The research method used is quantitative research by taking the setting at MTS Negeri 2 Serang. The data obtained from the questionnaire that has been collected will be analyzed using the help of SPSS version26 forwindows software in data processing. The results showed that the effect of Android-based learning media to increase student interest in ICT subjects at MTS Negeri 2 Serang has been proven to increase student interest in learning. The obstacles faced are unstable internet connections and networks that hinder learning. The obstacle for students is that a small part does not have adequate facilities. Based on the research results obtained, the researcher recommends several things, namely that this learning media should be used for every Tik material and other subjects. Internet network facilities must be adequate and supportive, and provide innovation in the Smart Apps Creator learning process takes place because students will feel bored if the material is monotonous. further researchers are expected to overcome these limitations. Preparation before conducting research must be considered to produce good output.

Keywords: *ICT, Learning Media, Smart Apps Creator.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat menghasilkan batas geografis menjadi semakin pudar. Segala informasi dapat dipertukarkan menggunakan sangat cepat, tak peduli seberapa jauh informasi itu berada bisa diterima dengan mudah dengan teknologi. Tidak hanya batas geografis yang memudar namun juga batas saat yang memudar, segala informasi saat ini dapat dikirim serta di peroleh hanya dengan hitungan detik saja. kemudahan menerima informasi ini mempengaruhi perubahan sikap masyarakat didunia ini.

Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang fasilitasnya disediakan disekolah semata-mata untuk kenyamanan siswa dalam mengikuti aktivitas proses belajar mengajar sebagai akibatnya pada memakai suatu media dalam pembelajaran mampu membarui aktivitas belajar mengajar lebih terarah. media- media memiliki sebuah keunggulan yang membantu para guru dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajaran lebih cepat serta lebih praktis ditangkap para siswa. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembelajaran pembawa pesan yang bisa digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut maka perlu diuji sebuah media pembelajaran yang

inovatif seperti Smart Apps Creator pada mata pelajaran TIK yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Perkembangan teknologi mobile saat ini begitu pesat, salah satu perangkat Smartphone yang saat ini sudah umum digunakan adalah smartphone. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat smartphone maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini harus dimanfaatkan oleh guru selaku subjek pendidikan yang berperan penting terhadap arah jalannya proses pembelajaran.

Memanfaatkan fitur pembuatan media yaitu Smart Apps Creator dimaksudkan karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan seperti bentuk aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara offline sehingga apabila siswa ingin mempelajari materi yang terdapat diaplikasi secara langsung menggunakan serta menghambat kuota. Smart Apps Creator dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat juga disambungkan kesitus lain dalam bentuk link. Serta tampilan yang interaktif membuat peserta didik lebih tertarik dan basisnya dapat disesuaikan bisa andorid, iphone, dan lain sebagainya. Jadi secara singkat, dalam satu aplikasi mencakup beberapa yang dibutuhkan peserta didik dan sangat mudah dioperasikan. Dengan begitu media pembelajaran Smart Apps Creator dirasa cocok untuk siswa karena dengan media ini siswa dituntut aktif berinteraksi dalam penggunaan media sehingga memberikan siswa kesempatan dalam mempelajari materi kapanpun dan dimanapun

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. (Sugiyono, 2013.) Penelitian kuantitatif Quasi Eksperimen, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan penelitian merupakan penelitian yang memberikan kesempatan untuk memprediksi skor tertentu karena adanya skor yang lain dan menerangkan antar variabel. Populasi pada penelitian ini merupakan semua peserta didik kelas IX yang terdiri 4 kelas yang berjumlah 68 siswa di MTsN 2 Serang tahun pelajaran 2022-2023. menggunakan aplikasi Smart Apps Creator.

Tabel 1. Populasi Penelitian

NO	Kelas	JumlahSiswa
1	IXA	21
2	IXB	14
3	IXC	17
4	IXD	16
	Jumlah	68

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuisisioner ke seluruh siswa yang menjadi sampel dan juga dengan observasi untuk mengamati keadaan lingkungan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampeling yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populas itu. (Sugiyono2009).

Tabel 2 Jumlah Sampel

No	Namakelas	Sampel
1	Kelas IXA	21
2	Kelas IXB	17
Jumlah		38

Sumber: Guru MTsN 2 Serang

Dalam penelitian ini terdapat variable X dan variabel Y. Variabel Bebas (X) yaitu Variabel bebas yang sering disebut Independent yang adalah variabel yang mempengaruhi atau variable yang menjadi karena perubahannya atau timbulnya variable Iependen (terkait). Jadi variable (X) pada penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi Smart Apps Creator.

Sedangkan Variabel Terikat (Y) yaitu Variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau variable yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Jadi variable terkait (Y) dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa pada Pembelajaran TIK Minat belajar akan dipengaruhi oleh varibel bebas untuk memenuhi seberapa besar pengaruh akibat dan varibel bebas tersebut. Untuk memperoleh informasi yang objektif pada pengumpulan data dibutuhkan adanya instrument atau alat pengumpulan data yang tepat.

Dengan penggunaan instrument penelitian yang tepat, permasalahan yang sebelumnya dirumuskan akan dapat dipecahkan serta terekam dengan baik. Sehingga teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket) Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015:199).
2. Observasi, Observasi menurut Karl Weickmen definisikan observasi menjadi pemilihan, pengubahan, pencatatan serta pengodean serangkaian sikap serta suasana yang berkenan menggunakan organisme, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Priansa,Donni Juni (2014).
3. Wawancara, menyatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2013:19).
4. Studi Dokumentasi, mengungkapkan dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen- dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Pada penelitian ini studi dokumentasi dilakukan dengan penghimpunan Rpp, Materi pembelajaran, prepos hasil pembelajaran, dan foto untuk mengkaji minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Musfiqon (2012).

Validitas instrument tes dapat diketahui dari kesesuaian instrument tes tersebut dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Rumus yang digunakan untuk mengetahui validitas item adalah rumus Korelasi Pearson Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
 X = Skor item Tes
 Y = Jumlah skor item
 N = Banyaknya peserta Tes

Perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment dengan mengkorelasikan skor item butir dengan total skor pertanyaan, uji validitas ini menggunakan bantuan SPSS 26. Penyimpulan valid tidaknya item adalah dengan membandingkan r hitung

dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%, artinya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid (Arikunto, 2006). Untuk Mengetahui kevalidan butir soal maka harga r hitung dibandingkan sesuai dengan jumlah responden jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu data minat belajar sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Pada setiap kelompok di bagi menjadi 2 data yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelompok eksperimen kelas IX A dengan jumlah 21 siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Smart Apps Creator, sedangkan pada kelompok kontrol kelas IX B sebagai kelompok pembanding dengan jumlah 17 siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional.

Data hasil penelitian yang digunakan adalah berbentuk skor pretest, skor posttest, dan skor gain. Skor gain diperoleh dari selisih antara skor pretest dan skor post test baik siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator maupun siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang telah dikumpulkan menyebar mengikuti berdistribusi normal atau kah tidak. Dengan cara melakukan uji Saphiro-Wilk. Alasan digunakannya uji Saphiro-Wilk ini adalah karena sampelnya kurang dari 50. Menurut Chendan Wilk, 1958, disarankan untuk menggunakan uji shapiro wilk untuk sampel data kurang dari 50 sampel (N0.05 (sig.>0.05). Selanjutnya, dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas Saphiro-Wilk adalah dengan melihat signifikansi:

Jika signifikansi>0,5maka keputusannya adalah data berdistribusi normal. Jika signifikansi <0,5 maka keputusannya adalah data tidak berdistribusi normal. Dibawah ini adalah out put dari hasil uji normalitas dengan metode Shapiro- Wilk menggunakan software SPSS26: Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa angket penelitian mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada (sig>0,05). Karena semua nilai Signifikansi uji Shapiro Wilk lebih besar dari 0,05, maka angket ini berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Angke

Kelas	Df	P	A	thitung	ttabel
Eksperimen	36	0,000	0,005	8,952	2,02809
Kontrol					

Homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili variansi yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogen. Kriteria pengujian: Jika nilai signifikan ($P > \alpha$) (0.05) maka homogen. Jika nilai signifikan ($P < \alpha$) (0.05) maka tidak homogen.

Berdasarkan hasil di atas, pada hasil angket antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $P = 0.031$. Dengan membandingkan dengan nilai $\alpha = 0.05$, karena nilai untuk P ($0.031 < \alpha(0.05)$), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang tidak sama. Nilai gain didapat dari selisih nilai posttest dan nilai pretest. Karena hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran, maka hasil belajar yang dimaksud yaitu adanya peningkatan yang dialami oleh siswa. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Smart Apps Creator pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol digunakan perhitungan internormalisasi. Hasil dari perhitungan gain ternormalisasi (g) pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Gain

Kelas	Gain	$\langle g \rangle$	Kriteria α
Eksperimen	63,318	0,63	Sedang
n	9		
Kontrol	54,720	0,54	Sedang
	5		

Sumber: SPSS versi 26

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, diperoleh nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 0.63. Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria, diperoleh pengaruh media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada pelajaran TIK secara simultan terhadap minat belajar di kelas eksperimen & kontrol tergolong sedang.

Berdasarkan persamaan kemampuan siswa antara yang mendapat perlakuan pembelajaran Smart Apps Creator dan media konvensional dapat diketahui melalui pengujian terhadap nilai rata-rata pretest pada masing-masing kelas. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data hasil pretest berdistribusi normal dan homogen sehingga untuk pengujian digunakan statistik uji parametrik, yaitu uji t. Uji t (Independent Sampel T Test) dilakukan dengan berbantuan program IBM SPSS versi 26 for windows dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 5. Hasil Uji T Angket

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Angket	Kelas Eksp erimen	.164	21	.146	.918	21	.079
	Kelas K ontrol	.168	17	.200*	.942	17	.342

Berdasarkan tabel diatas, ternyata diperoleh $P = 0,00$ dan $t_{hitung} = 0.05$. dengan membandingkan nilai $P (0.00) < \alpha (0.005)$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian siswa terhadap media pembelajaran terhadap minat belajar cukup signifikan, dari hasil angket kelas eksperimen. Hal itu berarti penilaian siswa kelas eksperimen terhadap media pembelajaran terhadap minat belajar cukup baik.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data hasil angket diketahui bahwa penyebaran skor angket kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal sehingga untuk menguji perbedaan antara dua angket digunakan uji statistic parametrik. Uji T (Independent Sample T test) dengan bantuan program IBM SPSS versi 26 for windows, dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan table hasil uji t menunjukkan bahwa signifikansi (P) adalah 0.000. karena signifikansi $P(0.000) < \alpha (0.05)$, H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran Smart Apps Creator Terhadap minat belajar lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional.

Hasil analisis data penelitian yang di buktikan melalui analisis uji statistic menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 26 for windows menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan homogen. Hal ini dapat dicermati dari nilai rata-rata hasil Pretest kedua kelas dan dibuktikan menggunakan uji t untuk melihat persamaan hasil pretest rata-rata. Hasilnya membuktikan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum menerima perlakuan serta materi belajar.

Berdasarkan setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan dengan media pembelajaran Smart Apps Creator pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan nilai 88,42 sedangkan pada kelas control dengan nilai 84,17 dari nilai rata-rata posttest terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penggunaan media pembelajaran konvensional juga digunakan perhitungan gain

ternormalisasi. Hasil perhitungan tes menggunakan memakai gain ternormalisasi diperoleh nilai g untuk kelas kontrol ialah sebanyak 0.54 sedangkan nilai g untuk kelas eksperimen 0.63. Berdasarkan nilai g diatas terlihat bahwa yang akan terjadi belajar kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, dikelas eksperimen siswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam serta dalam proses pembelajarannya lebih bervariasi seperti meng-upload, men-download maupun mendemonstrasikan hasil praktikum belajarnya. Peningkatan minat belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar dikelas yang lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias siswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama padahal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru. Budaya belajar yang dikembangkan dikelas eksperimen adalah keaktifan siswa dalam membangun sendiri keingintahuannya, membangun karakter keinginan membantu teman yang kesulitan, serta pemanfaatan waktu yang bisa optimal dikelas karena kegiatan sudah terstruktur. Pada SmartApps Creator terdapat kegiatan terstruktur untuk setiap pertemuan, sehingga siswa mampu manajemen waktu belajar dikelas yang harapannya sejalan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Dengan demikian keaktifan Siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen pada awalnya mengalami sedikit hambatan. Media pembelajaran ini hanya diterapkan pada mata pelajaran yang berfokus pada teori dan siswa hanya diperbolehkan membawa smartphone pada hari hari tertentu saja bagi siswa memerlukan waktu untuk penyesuaian, tetapi kendala-kendala yang terjadi perlahan dapat dikurangi karena partisipasi aktif siswa dalam proses penerapan media pembelajaran. Aktifitas didalam kelas yang bervariasi dapat menambah semangat, motivasi, karakter berbagi, membantu dalam memecahkan suatu masalah dan dapat menciptakan lingkungan belajar positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Seluruh uraian diatas menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator memberikan pengaruh yang berarti dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTsN 2 Serang

SIMPULAN

. Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasannya telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis Post test dan nilai gain ternormalisasi. Hasil uji hipotesis Posttest

dengan uji t adalah $P (0.001) < \alpha (0.05)$, sehingga H_0 yang berbunyi 'Pengaruh media pembelajaran Smart Apps Creator terhadap minat belajar rendah dari konvensional terhadap minat belajar MTSn 2 Serang ' ditolak dan H_a , 'Pengaruh media pembelajaran Smart Apps Creator terhadap minat belajar tinggi dari konvensional MTsn 2 Serang diterima. Perhitungan nilai gain ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.63$ dan pada kelas kontrol $g = 0.54$.

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, Smart Apps Creator sangat baik diterapkan, karena dengan penerapan Smart Apps Creator pada pelajaran TIK dan pelajaran lainnya meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan pada penelitian ini di sekolah MTSN 2 Serang dengan menghasilkan kesimpulan bahwa media Pembelajaran Smart Apps Creatore efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono,(2013).Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.Bandung:Penerbit Alfabeta.
- Priansa,Donni Juni(2014).Perencanaandan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon (2012) Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, (Jakarta:Prestasi Pustakaraya).
- Kandori,Iwan(2021).Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android dan Model Pembelajaran E-LEARNING Terhadap Minat Belajar Siswa PadaKelas XAdministrasi Perkantoran SMK Negeri 2Tondano