

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK BERBASIS SAC (*SMART APPS CREATOR*) PADA MATERI
MANUSIA MAKHLUK PRIBADI UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK**

SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S1)



WAHYUNI ZEFANNYA B. SITANGGANG

183008

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK BERBASIS SAC (*SMART APPS CREATOR*) PADA MATERI
MANUSIA MAKHLUK PRIBADI UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar

Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



WAHYUNI ZEFANNYA B. SITANGGANG

183008

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2023

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

NPM : 183008

Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi

Jenjang Studi : Strata 1 (S1)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di **STKIP WIDYA YUWANA** maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 14 Agustus 2023

Saya menyatakan,



Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
183008

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul:

**“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis
SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk
Siswa Kelas X SMA/SMK”**

yang ditulis oleh Wahyuni Zefannya B. Sitanggung telah diterima dan disetujui
untuk diuji pada tanggal 27 Juli 2023.....

oleh:

Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK BERBASIS SAC
(*SMART APPS CREATOR*) PADA MATERI MANUSIA
MAKHLUK PRIBADI UNTUK SISWA KELAS X
SMA/SMK

Oleh : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

NPM : 183008

Telah diuji dan dinyatakan ~~LULUS/TIDAK LULUS~~ untuk memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan program studi Ilmu Pendidikan Teologi Sarjana Strata Satu STKIP Widya Yuwana Madiun.

Pada : Semester Genap 2022/2023

Dengan Nilai : A



Madiun, 11 Agustus 2023

Ketua Penguji

: Albert I Ketut Dini Wijaya, S.Pd, M.Min

Anggota Penguji

: Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd



Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun

Dr.Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK” saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, Tuhan yang penuh cinta kasih dan penyayang yang senantiasa memberikan cinta-Nya yang besar bagi penulis, yang senantiasa memberikan kekuatan bagi penulis dalam menjalani kehidupan yang seringkali dirasa berat dan penuh dengan tantangan.
2. Kedua orang tua tercinta penulis yang telah mengorbankan waktu dan tenaganya mencari rezeki untuk memenuhi kebutuhan hidup penulis. Yang memberikan cinta, semangat dan arahan bagi penulis selama menempuh pendidikan di STKIP Widya Yuwana Madiun.
3. Kedua adik penulis yang selalu menghibur dan mendukung penulis selama menempuh pendidikan di STKIP Widya Yuwana Madiun.
4. Ibu Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Diri sendiri karena telah kuat dan bertahan sampai saat ini, meskipun seringkali rasanya ingin menyerah. Terima kasih atas perjuangan kita bersama, ada banyak hal yang telah kita lalui, dan yakin kedepannya kita pasti bisa melaluinya. Perjalanan kita masih panjang, mari bertahan dan berjuang lebih keras lagi untuk diri kita sendiri dan orang-orang yang kita cintai.

HALAMAN MOTTO

Tak Selalu Tuhan Menjawab Doa Namun Dia Bri Yang Terbaik Di Waktu Yang Tepat. Izinkanlah Tuhan Untuk Bekerja Yang Mustahil Menjadi Mungkin Oleh Karena Percaya

Waktu Yang Tepat – GSJS Worship

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan dan penyusunan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam bentuk dukungan dan bantuan moril dan materil yang diberikan, sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Secara khusus, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah memberikan pendidikan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc. selaku Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun.
3. Ibu Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya, serta semangat yang tiada henti dalam membantu penulis selama proses penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd, M.Min selaku Dosen Penguji yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian Skripsi ini.

5. Seluruh civitas akademika STKIP Widya Yuwana Madiun.
6. Jerry Parlindungan Sitanggung dan Rismauli Manurung, selaku orang tua penulis yang menjadi penyemangat utama penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Terima kasih atas segala cinta kasih, semangat, dan kebutuhan hidup bagi penulis selama menempuh pendidikan.
7. Adi dan Ana, selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Keluarga besar Op. Daniel Sitanggung dan Op. Kornelius Manurung, selaku keluar besar penulis yang senantiasa memberikan semangat dan doa kepada penulis dalam menempuh pendidikan di tanah rantau dan menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kepala Sekolah, Pendidik Agama Katolik, Peserta Didik kelas X SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura Madiun, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Arini Rahim, S.T, selaku sahabat penulis yang selalu menjadi tempat curhat ketika penulis merasa sedih dan butuh teman, selalu memberikan semangat disaat penulis ingin menyerah, dan menemani penulis selama proses menyelesaikan Skripsi ini.
11. Hiskia Andika Weadcaksana, S.Fil, selaku teman baik dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
12. Tim PDPKK St. Cornelius Madiun dan Kinnor David, selaku tim pelayanan penulis selama menempuh pendidikan di Madiun. Terima kasih karena

menjadi keluarga baru bagi penulis dan memberikan pengalaman pelayanan yang luar biasa bagi penulis.

13. Teman-teman angkatan St. Fransiskus Asissi yang telah berjuang bersama dalam menempuh pendidikan dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian Skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik, saran, dan masukan yang membangun untuk pengembangan penulisan di masa mendatang.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi pengembangan Pendidikan Agama Katolik dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan.

Madiun, 15 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
ABSTRAK	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	23
1.1. Latar Belakang Masalah.....	23
1.2. Identifikasi Masalah	28
1.3. Pembatasan Masalah	28
1.4. Rumusan Masalah	28
1.5. Tujuan Penelitian	29
1.6. Manfaat Penelitian	30
1.7. Spesifikasi Produk Yang Digunakan	31
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	31
1.9. Definisi Operasional.....	32
BAB II KAJIAN PUSTAKA	34
2.1. Kajian Teori	34
2.1.1. Pendidikan Agama Katolik	34
2.1.2. Karakteristik Peserta Didik Kelas X SMA/SMK.....	36
2.1.3. Konsep Media Pembelajaran.....	40
2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	40
2.1.3.2. Jenis Media Pembelajaran.....	42

2.1.3.3.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	43
2.1.4.	Multimedia Pembelajaran	46
2.1.4.1.	Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	46
2.1.4.2.	Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	48
2.1.4.3.	Prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif	50
2.1.4.4.	Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	53
2.1.5.	Konsep <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	54
2.1.5.1.	Pengertian <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	54
2.1.5.2.	Manfaat <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	56
2.1.5.3.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)	57
2.1.6.	Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)	58
2.1.6.1.	Teori Belajar Kognitif	59
2.1.6.2.	Teori Belajar Sibernetik	60
2.1.7.	Materi Manusia MakhluK Pribadi	63
2.2.	Kajian Penelitian Yang Relevan	64
2.3.	Kerangka Berpikir	67
2.4.	Pertanyaan Penelitian	69
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		70
3.1.	Jenis Penelitian.....	70
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	71
3.2.1	Subjek Penelitian.....	71
3.2.2.	Tempat Penelitian.....	71
3.2.3.	Waktu Penelitian	71
3.3.	Langkah-Langkah Pengembangan Produk	71
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	81
5.5.	Instrumen Penelitian.....	82
3.5.1.	Instrumen Studi Pendahuluan	82
3.5.2.	Instrumen Uji Coba Produk	88
3.6.	Teknik Analisis Data.....	90
3.6.1.	Analisis Data Validasi Ahli.....	90

3.6.2.	Analisis Data Uji Coba Produk.....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		96
4.1.	Hasil Penelitian dan Pengembangan	96
4.2.	Pembahasan.....	159
4.3.	Keterbatasan Penelitian.....	164
BAB V PENUTUP.....		166
5.1.	Kesimpulan	166
5.1.1.	Prosedur Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran	166
5.1.2.	Kelayakan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Menurut Ahli Materi dan Ahli Media	168
5.1.3.	Respon Peserta Didik Terhadap Kelayakan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran.....	168
5.2.	Saran Pemanfaatan Produk	169
5.3.	Kelemahan Aplikasi Yang Dikembangkan.....	170
5.4.	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	170
DAFTAR PUSTAKA		173
LAMPIRAN I		180
LAMPIRAN II.....		202
LAMPIRAN III		212
LAMPIRAN IV		246
LAMPIRAN V		258
LAMPIRAN VI		360
LAMPIRAN VII.....		365

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan.....	66
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian Produk Aplikasi Sesuai Model 4-D.....	71
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendidik.....	83
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	83
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	85
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	87
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba Produk.....	89
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Aiken's V.....	92
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Ideal Respon Peserta Didik.....	94
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	122
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	125
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelompok Kecil.....	129
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelompok Besar.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Revolusi 1.0 hingga 4.0.....	24
Gambar 2. 1	Tampilan Smart Apps Creator	55
Gambar 2. 2	Tampilan <i>Microsoft Power Point</i>	55
Gambar 2. 3	Pilihan Jenis <i>Device Smart Apps Creator</i>	56
Gambar 2. 4	Alur Kerangka Berpikir.....	68
Gambar 3. 1	Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D	72
Gambar 3. 2	Flowchart Model Pengembangan 4-D	80
Gambar 3. 3	Tabel Koefisien Nilai dari Aiken	92
Gambar 4. 1	<i>Color Palette</i> Yang Dipakai Dalam Desain Produk	103
Gambar 4. 2	<i>Flowchart</i> Desain Aplikasi	105
Gambar 4. 3	<i>Storyboard Splash Screen</i> Video	106
Gambar 4. 4	<i>Storyboard</i> Tampilan <i>Start</i> Aplikasi	106
Gambar 4. 5	<i>Storyboard</i> Tampilan Menu Utama	107
Gambar 4. 6	<i>Storyboard</i> Menu Panduan.....	107
Gambar 4. 7	<i>Storyboard</i> Menu Materi.....	108
Gambar 4. 8	<i>Storyboard</i> Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab	
	Materi 1	108
Gambar 4. 9	<i>Storyboard</i>	109
Gambar 4. 10	<i>Storyboard</i> Subbab Materi 2	109
Gambar 4. 11	<i>Storyboard</i> Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab	
	Materi 2	109
Gambar 4. 12	<i>Storyboard</i> Subbab Materi 3	110
Gambar 4. 13	<i>Storyboard</i> Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab	
	Materi 3	110
Gambar 4. 14	<i>Storyboard</i> Menu Latihan	111
Gambar 4. 15	<i>Storyboard</i> Menu <i>Game</i>	111
Gambar 4. 16	<i>Storyboard</i> Menu Profil	112
Gambar 4. 17	Tampilan <i>Splash Screen Video</i>	113
Gambar 4. 18	Tampilan <i>Start</i> Aplikasi	114

Gambar 4. 19	Menu Utama Produk	114
Gambar 4. 20	Menu Panduan.....	116
Gambar 4. 21	Menu Materi.....	116
Gambar 4. 22	Subbab Materi 1	117
Gambar 4. 23	Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 1	117
Gambar 4. 24	Subbab Materi 2	117
Gambar 4. 25	Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 2.....	118
Gambar 4. 26	Subbab Materi 3	118
Gambar 4. 27	Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 3	118
Gambar 4. 28	Menu Latihan	119
Gambar 4. 29	Menu Game.....	120
Gambar 4. 30	Menu Profil	120
Gambar 4. 31	Grafik Hasil Uji Validasi Para Ahli	127
Gambar 4. 32	Grafik Uji Kelompok Kecil.....	129
Gambar 4. 33	Grafik Uji Kelompok Besar	132
Gambar 4. 34	Soal Game 1 Sebelum Direvisi	136
Gambar 4. 35	Soal Game 2 Sebelum Direvisi	136
Gambar 4. 36	Soal Game 3 Sebelum Direvisi	136
Gambar 4. 37	Soal Game 4 Sebelum Direvisi	137
Gambar 4. 38	Soal Game 5 Sebelum Direvisi	137
Gambar 4. 39	Soal Game 6 Sebelum Direvisi	137
Gambar 4. 40	Soal Game 1 Sesudah Direvisi.....	138
Gambar 4. 41	Soal Game 2 Sesudah Direvisi.....	138
Gambar 4. 42	Soal Game 3 Sesudah Direvisi.....	139
Gambar 4. 43	Soal Game 4 Sesudah Direvisi.....	139
Gambar 4. 44	Ukuran Aplikasi Sebelum Direvisi	140
Gambar 4. 45	Ukuran Aplikasi Sesudah Direvisi.....	140
Gambar 4. 46	Tampilan Menu Latihan Sebelum Direvisi	141
Gambar 4. 47	Tampilan Menu Game Sebelum Direvisi.....	141
Gambar 4. 48	Tampilan Menu Latihan Sesudah Direvisi.....	142
Gambar 4. 49	Tampilan Menu Game Sesudah Direvisi	142

Gambar 4. 50	Soal Latihan 1 Sebelum Direvisi.....	143
Gambar 4. 51	Soal Latihan 2 Sebelum Direvisi.....	143
Gambar 4. 52	Soal Latihan 3 Sebelum Direvisi.....	144
Gambar 4. 53	Soal Latihan 4 Sebelum Direvisi.....	144
Gambar 4. 54	Soal Latihan 1 Sesudah Direvisi	145
Gambar 4. 55	Soal Latihan 2 Sesudah Direvisi	145
Gambar 4. 56	Soal Latihan 3 Sesudah Direvisi	145
Gambar 4. 57	Soal Latihan 4 Sesudah Direvisi	146
Gambar 4. 58	Soal Latihan 5 Sesudah Direvisi	146
Gambar 4. 59	Soal Latihan 6 Sesudah Direvisi	146
Gambar 4. 60	Soal Latihan 7 Sesudah Direvisi	147
Gambar 4. 61	Soal Latihan 8 Sesudah Direvisi	147
Gambar 4. 62	Soal Latihan 9 Sesudah Direvisi	147
Gambar 4. 63	Soal Latihan 10 Sesudah Direvisi	148
Gambar 4. 64	Tampilan Awal Video Sebelum Direvisi	148
Gambar 4. 65	Tampilan Awal Video Sesudah Direvisi.....	149
Gambar 4. 66	Tampilan Menu Utama Sebelum Direvisi	150
Gambar 4. 67	Tampilan Menu Panduan Sebelum Direvisi	150
Gambar 4. 68	Tampilan Menu Materi Sebelum Direvisi	150
Gambar 4. 69	Tampilan Materi 1 Sebelum Direvisi.....	151
Gambar 4. 70	Tampilan Materi 2 Sebelum Direvisi.....	151
Gambar 4. 71	Tampilan Materi 3 Sebelum Direvisi.....	151
Gambar 4. 72	Tampilan Materi 3 Sebelum Direvisi.....	152
Gambar 4. 73	Tampilan Materi 4 Sebelum Direvisi.....	152
Gambar 4. 74	Tampilan Materi 5 Sebelum Direvisi.....	152
Gambar 4. 75	Tampilan Materi 6 Sebelum Direvisi.....	153
Gambar 4. 76	Tampilan Materi 7 Sebelum Direvisi.....	153
Gambar 4. 77	Tampilan Materi 8 Sebelum Direvisi.....	153
Gambar 4. 78	Tampilan Menu Utama Sesudah Direvisi	154
Gambar 4. 79	Tampilan Menu Panduan Sesudah Direvisi	154
Gambar 4. 80	Tampilan Menu Materi Sesudah Direvisi	155

Gambar 4. 81	Tampilan Materi 1 Sesudah Direvisi	155
Gambar 4. 82	Tampilan Materi 2 Sesudah Direvisi	155
Gambar 4. 83	Tampilan Materi 3 Sesudah Direvisi	156
Gambar 4. 84	Tampilan Materi 4 Sesudah Direvisi	156
Gambar 4. 85	Tampilan Materi 5 Sesudah Direvisi	156
Gambar 4. 86	Tampilan Materi 6 Sesudah Direvisi	157
Gambar 4. 87	Tampilan Materi 7 Sesudah Direvisi	157
Gambar 4. 88	Tampilan Materi 8 Sesudah Direvisi	157
Gambar 4. 89	Tampilan Menu Profil Sebelum Direvisi	158
Gambar 4. 90	Tampilan Menu Profil Sesudah Direvisi.....	159

DAFTAR SINGKATAN

.apk	: <i>Application Package File</i>
4-D	: <i>Four D</i>
AI	: <i>Artificial Intelligence</i>
DIY	: <i>Do It Yourself</i>
dkk	: dan kawan kawan
Fomo	: <i>Fear Of Missing Out</i>
GE	: <i>Gravissimum Educationis</i>
HP	: <i>Hand phone</i>
HTML	: <i>HyperText Markup Language</i>
iOS	: <i>iPhone Operating System</i>
IoT	: <i>Internet of Things</i>
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
MIT	: <i>Massachusetts Institute of Technology</i>
MPI	: Multimedia Pembelajaran Interaktif
Op.	: Opung
PAK	: Pendidikan Agama Katolik
PC	: <i>Personal Computer</i>
R&D	: <i>Research and Development</i>
RAM	: <i>Random Access Memory</i>

SAC	: <i>Smart Apps Creator</i>
SDM	: Sumber Daya Manusia
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMK	: Sekolah Menengah Kejuruan
St.	: Santo
STKIP	: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

ABSTRAK

WAHYUNI ZEFANNYA B. SITANGGANG: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluh Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK.

Pada revolusi 4.0 sistem pendidikan berkembang menjadi Pendidikan 4.0 dimana proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi digital atau *cyber system*. Menurut Nasution dalam Nurrita (2018: 177) dalam memberikan materi pembelajaran pendidik harus mengikuti kemajuan teknologi dan informasi, salah satunya dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Realitanya, penggunaan media pembelajaran digital masih sedikit ditemui dalam pendidikan Indonesia khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK).

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran digital dengan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai sumber belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mengembangkan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluh Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK, (2) untuk mengetahui kelayakan aplikasi menurut ahli materi dan ahli media, dan (3) untuk mengetahui kelayakan aplikasi menurut peserta didik.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA/SMK yang terdiri dari 32 peserta didik.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan nama Reki. Aplikasi media pembelajaran pada materi Manusia Makhluh Pribadi dinilai "*Sangat Layak*" berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dengan indeks V 0.94 dan ahli media dengan indeks V 0.95. Respon peserta didik melalui uji coba produk dalam uji kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 49.67 dengan kategori "*Sangat Baik*" dan dalam uji kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 46.19 dengan kategori "*Baik*".

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

ABSTRACT

WAHYUNI ZEFNYA B. SITANGGANG: *Development of SAC (Smart Apps Creator) Based Catholic Religious Education Learning Media on Personal Human Creature Material for Class X High School / Vocational School Students.*

In the 4.0 revolution, the education system developed into Education 4.0 where the learning process utilizes digital technology or cyber systems. According to Nasution in Nurrita (2018: 177) in providing learning materials, educators must follow advances in technology and information, one of which is by making learning media that are interesting and in accordance with the needs of students. Infact, the use of digital learning media is still little found in Indonesian education, especially in Catholic Religious Education (PAK) learning.

The main problem in this study is that there is no development of digital learning media with SAC (Smart Apps Creator) based applications on Catholic Religious Education learning as a learning resource. The objectives of this study are to: (1) develop SAC (Smart Apps Creator) based applications that are used as learning media for Catholic Religious Education on Personal Creature Man material for grade X high school / vocational students, (2) to determine the feasibility of applications according to material experts and media experts, and (3) to determine the feasibility of applications according to students.

The method used in this study is Research and Development (R&D) with a 4-D development model developed by Thiagarajan, namely Define, Design, Develop and Disseminate. The subjects of the study were students of grade X SMA/SMK consisting of 32 students.

The results of this research are in the form of a SAC (Smart Apps Creator) based learning media application under the name Reki. The application of learning media on the material of Personal Being Man is rated "Very Feasible" based on the results of the validation test of material experts with an index V of 0.94 and media experts with an index of V 0.95. The response of students through product trials in small group trials obtained an average of 49.67 with the category "Very Good" and in large group trials obtained an average of 46.19 with the category "Good".

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

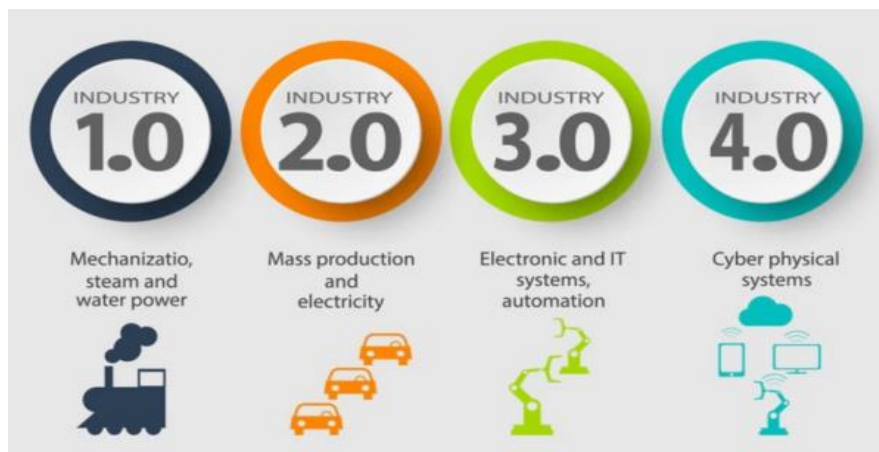
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, sistem pendidikan di dunia khususnya di Indonesia senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu. Dasar perubahan dan perkembangan ini karena adanya perkembangan revolusi industri yang terjadi di dunia. Dilansir dari laman (Wikipedia, 2023) dijelaskan bahwa revolusi industri merupakan perubahan besar yang terjadi secara cepat, dan juga radikal yang mempengaruhi kehidupan manusia.

Revolusi industri pertama kali dipelopori oleh Inggris pada tahun 1800-1900 yang disebut dengan revolusi industri 1.0. Revolusi industri 1.0 ditandai dengan pembuatan mekanisasi mesin pital, penemuan inovasi produksi, serta penemuan mesin uap dan kapal uap. Revolusi industri 2.0 ditandai dengan penemuan dan perkembangan teknologi listrik dan motor penggerak. Revolusi industri 3.0 ditandai dengan penemuan komputer dan perkembangan teknologi informasi serta elektronik. Revolusi industri 4.0 disebut sebagai revolusi digital dan era disrupsi teknologi yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang lebih pesat, yang menciptakan konektivitas antara manusia, data, dan mesin, seperti IoT (*Internet of Things*), *data science*, kecerdasan buatan (AI), *robotic*, *cloud*, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano (Ghufon, 2018: 332; Kusnandar, 2019: 2).



Gambar 1. 1 Revolusi 1.0 hingga 4.0

Perubahan dan perkembangan revolusi industri 4.0 menjadikan pendidikan saat ini sebagai Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dalam proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi digital atau *cyber system* (Surani, 2019: 458). Salah satu pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan 4.0 yaitu menggunakan internet dan komputer sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, serta sarana dalam memudahkan proses belajar mengajar (Nastiti dan Ni'mal'Abdu, 2020: 62).

Dalam pendidikan 4.0, pembelajaran diterapkan dengan model *hybrid/blended learning*. Menurut Wilson dalam Nasiti dan Ni'mal'Abdu (2020: 63) *blended learning* merupakan penggabungan metode pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran *online*. Kurtus dalam Istiningsih dan Habdullah (2015: 51) menyatakan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian untuk mengoptimalkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Sedangkan menurut Driscool dan Carliner dalam Istiningsih dan Habdullah (2015: 51) *blended learning* adalah

pengintegrasian atau penggabungan program belajar dalam format yang berbeda untuk mencapai tujuan umum. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan beberapa metode pembelajaran melalui tatap muka dan online untuk memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran.

Di era pendidikan 4.0 peserta didik yang dihadapi oleh para pendidik adalah generasi milenial atau lebih dikenal dengan Generasi Z yang lahir pada tahun 1995-2010 dengan rentang usia 7-12 tahun. Generasi Z lahir di masa puncak kejayaan teknologi, sehingga tidak asing dengan kemajuan teknologi serta terbiasa mengikuti arus informasi dan teknologi industri 4.0. Secara mandiri mereka dapat belajar dimana saja dan kapan saja, tanpa batas waktu karena teknologi digital berada di genggaman mereka (Lase, 2019: 33; Surani, 2019: 459; Widiatna, 2020: 71). Oleh karena itu, pembelajaran pada pendidikan 4.0 tidak lagi berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*) melainkan berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Di mana pendidik sebagai fasilitator menyediakan kebutuhan belajar peserta didik dan peserta didik yang mengumpulkan informasi sesuai dengan arahan pendidik (Lase, 2019: 38; Surani, 2019: 463).

Menurut Nasution dalam Nurrita (2018: 177) dalam memberikan materi pembelajaran, pendidik harus mengikuti kemajuan teknologi dan informasi. Materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Membuat media pembelajaran yang sesuai

dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidik dapat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Menurut Rachman (lihat Subagyo, 2022: 15) *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebuah perangkat lunak (*software*) untuk membuat suatu aplikasi tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi internasional *u-Smart Technology Co.,Ltd* di Taiwan. Aplikasi keluaran (*output*) yang dihasilkan melalui *Smart Apps Creator* berupa aplikasi berbasis *mobile* Android dan iOS dengan format .apk, berbasis *desktop* dengan format .exe dan berbasis *web* dengan format HTML5. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara mandiri, kapan saja dan dimana saja karena akan lebih mudah dalam mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi berbasis *mobile* yang dihasilkan oleh pendidik dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Akan tetapi, pada realitanya penggunaan media pembelajaran digital masih sedikit ditemui dalam pendidikan Indonesia khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK). Hal ini diketahui oleh peneliti melalui hasil wawancara observasi awal dengan Ibu Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd pada tanggal 08 Februari 2023. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam belajar adalah Canva dan *mind map* yang digambar oleh pendidik di papan tulis kelas. Bahan ajar yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik juga kurang, karena terbatasnya buku cetak yang ada di sekolah dan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai alat bantu dalam mengajar belum pernah digunakan oleh

pendidik. Selain itu, belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai alat bantu mengajar karena keterbatasan fasilitas yang disediakan oleh sekolah, keterbatasan waktu yang dimiliki oleh pendidik dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran, serta kurangnya kesiapan SDM pendidik dalam mengakses dan penguasaan teknologi.

Maka dari itu, bagi para pendidik khususnya pendidik Pendidikan Agama Katolik yang memiliki peran sebagai katekis (pewartanya iman) baik di dalam Gereja maupun di luar Gereja, harus berdamai dengan perubahan dan kebutuhan zaman (Sari, 2021: 507). Selain itu, pendidik juga diharuskan untuk meningkatkan kualitas diri, memiliki kemauan untuk selalu belajar, kreatif, memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi media serta menguasai teknologi dan informasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Lase, 2019: 36).

Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti memfokuskan pengembangan media hanya pada satu materi saja yaitu materi Manusia MakhluK Pribadi. Alasan peneliti memilih materi ini karena mudah untuk dikembangkan dan isi materi bervariasi. Dengan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin meneliti pengembangan media sebagai sebuah terobosan baru dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) yang berbasis teknologi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Beralaskan penguraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menjadi inti sari dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Belum adanya media pembelajaran digital sebagai sumber belajar yang optimal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.
- 2) Kurangnya kesiapan SDM pendidik dalam mengakses dan penguasaan teknologi.
- 3) Belum adanya pengembangan media pembelajaran digital dengan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai sumber belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka fokus pembatasan masalah dalam penelitian ini pada poin ke 3, yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran digital dengan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai alat bantu belajar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat diajukan beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana pengembangan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK?
- 2) Bagaimana kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK menurut ahli materi dan ahli media?
- 3) Bagaimana kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK menurut peserta didik?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mengembangkan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK menurut ahli materi dan ahli media.
- 3) Untuk mengetahui kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK menurut peserta didik.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**” adalah :

1) Secara Teoritis

Harapannya penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam perkembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan menjadi sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan maupun perbandingan dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).

2) Secara Praktis :

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan memudahkan pendidik dalam membuat sebuah media pembelajaran digital.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) secara mandiri dan menyenangkan dengan menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui *Smart Apps Creator* (SAC).

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Digunakan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran dengan format .apk yang dibuat melalui aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi bagi siswa kelas X SMA/SMK.
- 2) Produk media aplikasi yang dikembangkan dapat di install di Android.
- 3) Media aplikasi berisi materi, teks, gambar, video, kuis dan game sesuai dengan materi pembelajaran Manusia Makhluk Pribadi bagi siswa kelas X SMA/SMK.
- 4) Produk yang dikembangkan dapat mengakses link video, kuis maupun game yang diakses secara *online*.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1) Asumsi Penelitian Pengembangan :

- a. Produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui SAC (*Smart Apps Creator*) dapat memudahkan proses belajar mengajar.
- b. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat memfasilitasi belajar mandiri sesuai kebutuhan peserta didik.
- c. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses secara *offline* maupun *online* sesuai dengan metode pembelajaran *blended learning*.

- d. Dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Dengan produk media yang dikembangkan, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

2) Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan :

- a. Media berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dikembangkan berdasarkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.
- b. Media pembelajaran digunakan pada peserta didik kelas X SMA/SMK, khususnya SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura.
- c. Materi yang dikembangkan terbatas pada 1 materi saja yaitu Manusia Makhluk Pribadi.
- d. Media berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet (*online*) untuk mengakses beberapa *link* yang terdapat pada media pembelajaran.

1.9. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis SAC (*Smart Apps Creator*), dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Gagne and Briggs (lihat Hamid dkk, 2020: 4) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga isi atau pesan dari materi pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik.

- 2) Pendidikan Agama Katolik adalah sebuah karya katekese yang bertujuan pada hidup spiritual dan secara konsisten mengembangkan hidup dan jiwa Kristiani peserta didik (Kurniadi, 2021: 27).
- 3) *Smart Apps Creator* (SAC) menurut Rachman (lihat Subagyo, 2022: 15) adalah sebuah perangkat lunak (*software*) untuk membuat suatu aplikasi tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi internasional u-Smart Technology Co.,Ltd di Taiwan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pendidikan Agama Katolik

Pada umumnya Pendidikan Agama menurut Martinus dan Amadi (2021: 37) adalah transfer pengetahuan dari proses pendidikan untuk membentuk kepribadian, serta keterampilan bagi peserta didik dalam mengamalkan norma, nilai, serta ajaran agamanya. Pendidikan Agama Katolik (PAK) merupakan sebuah proses yang tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan iman Katolik, melainkan juga usaha terencana yang dilakukan dalam membimbing, memelihara nilai-nilai Kristiani agar menjadi suatu kebiasaan hidup bagi peserta didik yang memungkinkan mereka dalam menghayati iman, memperteguh iman, merefleksikan imannya, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Agama Katolik (Martinus dan Amadi, 2021; Supriyadi dan Anggraheni, 2015; Intansakti dan Kana, 2020).

Janssen seperti dikutip Supriyadi dan Anggraheni (2015: 38) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Katolik di sekolah adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memungkinkan peserta didik dalam berinteraksi, berkomunikasi, memahami pergumulan hidupnya, serta menghayati imannya secara utuh dan penuh dalam terang iman Katolik. Dalam Pendidikan Agama Katolik terdapat tujuan pokok yaitu untuk membuat suatu perubahan dalam diri peserta didik agar mengarah

pada tahap perkembangan hidup beriman Kristiani yang lebih sempurna, hingga mencapai kedewasaan Kristiani yang sejati yang berpola pada diri Yesus Kristus.

Pendidikan Kristiani menurut Konsili Vatikan II yang dimuat dalam dokumen *Gravissimum Educationis* (GE) artikel 2 menuliskan bahwa:

Pendidikan itu tidak hanya bertujuan pendewasaan pribadi manusia seperti telah diuraikan, melainkan terutama hendak mencapai, supaya mereka yang telah dibaptis langkah demi langkah makin mendalami misteri keselamatan, dan dari hari ke hari makin menyadari karunia iman yang telah mereka terima; supaya mereka belajar bersujud kepada Allah Bapa dalam Roh dan kebenaran (lih. Yoh 4:23), terutama dalam perayaan Liturgi; supaya mereka dibina untuk menghayati hidup mereka sebagai manusia baru dalam kebenaran dan kekudusan yang sejati (Ef 4:22-24); supaya dengan demikian mereka mencapai kedewasaan penuh, serta tingkat pertumbuhan yang sesuai dengan kepenuhan Kristus (lih. Ef 4:13), dan ikut serta mengusahakan pertumbuhan Tubuh mistik.

Artinya bahwa tujuan dari pendidikan Kristiani tidak hanya terbatas pada pendewasaan iman, tetapi juga pada pendalaman misteri keselamatan, penghayatan akan hidup baru dalam kebenaran dan kekudusan yang sejati, serta meningkatkan perkembangan diri yang sesuai dengan kepenuhan Kristus.

Menurut Naru dalam Seri Pastoral No.116 menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Katolik tidak hanya mengembangkan dan mendewasakan pribadi, melainkan yang utama agar semakin hari orang yang telah dibaptis menyadari anugerah iman yang telah diterima, belajar menyembah Allah Bapa dalam Roh dan kebenaran, berkembang menuju kedewasaan yang sempurna dalam Kristus, membantu mengembangkan Gereja, menyadari panggilannya, serta menjadi saksi iman dan rasul bagi dunia.

Dari beberapa pengertian tentang Pendidikan Agama Katolik di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Katolik merupakan sebuah usaha transfer

pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik agar mampu menghayati iman dan panggilannya sebagai Kristiani yang sejati, menyadari akan misteri keselamatan Allah dalam hidupnya, serta mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan kepenuhan Kristus dalam terang iman Katolik.

2.1.2. Karakteristik Peserta Didik Kelas X SMA/SMK

Karakteristik peserta didik kelas X SMA/SMK yang dimaksud dalam penelitian merupakan merupakan peserta didik yang beragama Katolik dan sudah dibaptis. Karakteristik yang lainnya ialah bahwa peserta didik kelas X SMA/SMK disebut sebagai generasi Z. White (lihat Subowo, 2021: 383) menyatakan bahwa Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995-2010 dengan rentang usia 27-12 tahun yang memiliki karakteristik sebagai generasi yang mandiri, generasi aktif melalui WiFi, generasi yang memiliki jurang lebar antara hikmat dan informasi, serta generasi yang tidak terbentuk dalam hal seksual dan relasional.

Generasi Z adalah generasi yang melekat dengan teknologi digital, sehingga terdapat berbagai macam istilah atau julukan mengenai generasi ini, diantaranya *Post Millennials*, *Facebook Generation*, *Digital Natives*, *Switchers*, *Dotcom Children*, *Netgeneration*, *iGeneration*, *Connection Generation*, *Digital Generation*, *Responsibility Generation*, hingga generasi micin karena generasi ini lahir disaat teknologi dunia sedang berada di puncaknya (Budi, 2021: 63; Widiatna, 2020: 71). Kelekatan generasi Z dengan teknologi membuat mereka menjadi lebih produktif, kompetitif, dan kreatif karena selalu terhubung dengan internet dan media sosial, yang memudahkan mereka dalam berkomunikasi,

bersosialisasi, bermain, dan juga belajar. Oleh karena itu, generasi ini disebut juga sebagai generasi “*internet-in-its-pocket*” artinya internet ada di saku mereka (Subowo, 2021; Widiatna, 2020; Samala dkk, 2020).

Menurut (Putra, 2019; Widiatna, 2020; Reza dan Tinggogoy, 2022) berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh pasangan ayah dan anak yaitu David Stillman dan Jonnah Stillman terdapat 7 karakter utama yang dimiliki oleh generasi Z, diantaranya adalah :

1) Figital (*Phygit*)

Dengan karakter ini, generasi Z tidak lagi mengurangi aktivitas, maupun ruang gerak, bahkan memisahkan dunia fisik dan dunia maya yang mereka miliki dalam kehidupannya. Karena dunia fisik dan dunia maya merupakan dunia yang saling berkaitan erat.

2) *Hiper-Kustomisasi*

Dalam KBBI kustomisasi adalah proses, cara, atau perbuatan mengubah sesuatu sehingga menjadi lebih sesuai dengan keadaan yang diinginkan oleh seseorang. Dengan karakter ini, generasi Z ingin sebanyak mungkin mengkustomisasi identitas mereka di masyarakat. Oleh karena itu, generasi ini memiliki identitas yang unik baik di dunia fisik maupun maya. Keunikan yang mereka miliki tersebut yang ingin digunakan dan ditunjukkan bagi banyak orang.

3) *Realistis*

Sebagai generasi yang lahir pada masa-masa sulit seperti krisis moneter, tidak mengurungkan niat generasi Z untuk memiliki mimpi yang besar. Tetapi

menjadikan mereka sebagai pribadi yang lebih realistis dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depannya.

4) Fomo (*Fear Of Missing Out*)

Sebagai generasi digital yang dengan mudahnya memperoleh berbagai informasi dan tidak ingin melewatkan satu notifikasi pun yang masuk ke gadget mereka, menjadikan generasi ini sebagai generasi yang takut akan ketinggalan informasi. Oleh karena itu, mereka ingin selalu *update* terhadap informasi-informasi terbaru maupun isu-isu yang lagi naik di dunia media sosial.

5) Weconomist

Pada karakter ini, generasi Z mengenal yang namanya teknologi ekonomi berbagi sebagai bagian dari gaya hidup mereka yaitu dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk memberi manfaat satu sama lain, seperti yang marak digunakan saat ini yaitu Uber, Grab, Gojek, Air BnB, dan Netflix .

6) DIY (*Do-It-Yourself*)

Karakter ini memperlihatkan kemandirian generasi Z yang mampu melakukan segala sesuatu dengan sendirinya. Mereka tidak membutuhkan bantuan atau ajaran dari orang lain untuk mempelajari hal-hal baru yang ingin mereka ketahui, karena dengan mudahnya mencari tahu dan belajar melalui *Google* maupun *YouTube*. Karena generasi ini lebih menyukai praktek dibandingkan teori.

7) Terpacu

Generasi Z memiliki tujuan untuk maju dengan memberi pengaruh maupun manfaat bagi banyak orang melalui teknologi yang mereka kuasai. Oleh

karena itu, generasi ini memiliki jiwa kompetitif untuk berpacu menjadi agen perubahan yang membawa dampak positif bagi orang lain.

Sebagai generasi digital yang lahir di masa puncaknya perkembangan teknologi, karakteristik lain dari peserta didik kelas X SMA/SMK dapat dilihat dari segi model pendidikannya yang juga menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yakni pendidikan 4.0 melalui perkembangan revolusi industri 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dalam proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*), yang memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa terhalang oleh ruang dan waktu (Surani, 2019: 458). Dalam pendidikan 4.0 juga, pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*) melainkan berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Di mana pendidik sebagai fasilitator menyediakan kebutuhan belajar peserta didik dan peserta didik yang mengumpulkan informasi sesuai dengan arahan pendidik (Lase, 2019: 38; Surani, 2019: 463).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas X SMA/SMK merupakan generasi Z yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 dengan rentang usia 12 hingga 27 tahun. Generasi ini memiliki keterikatan yang kuat dengan digital dan cenderung memiliki sifat figital (kombinasi antara fisik dan digital), hiper-kustomisasi (suka personalisasi), realistis (berorientasi pada hal yang nyata), fomo (takut ketinggalan), weconomist (mementingkan kolaborasi), do it yourself (senang melakukan sendiri), dan terpacu (bersemangat dalam mencapai tujuan). Selain itu, peserta didik kelas X SMA/SMK juga terlibat

dalam sistem pendidikan 4.0 yang mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran.

2.1.3. Konsep Media Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru/pengajar untuk membantu para peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam pembelajaran tersebut dibutuhkan sebuah media sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid dkk, 2020).

Wibawanto (2017: 1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi dari dua aktivitas, yakni aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan peran peserta didik dalam mengupayakan terciptanya hubungan komunikasi yang baik antara pendidik dengan peserta didik.

Sugandi (2000) dalam Wibawanto (2017: 1) menjelaskan ciri-ciri dari pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran dilakukan dan direncanakan secara sadar dan sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan atau materi belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu atau media belajar yang tepat dan menarik bagi peserta didik.

- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 6) Pembelajaran dapat membuat peserta didik mampu menerima pelajaran secara fisik dan psikologis.

Komponen yang penting dalam pembelajaran itu sendiri adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik selama proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar harus mengutamakan “proses” yang menentukan apakah tujuan belajar tercapai atau tidak. Oleh karena itu, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik serta media atau alat pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dapat membantu belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran dapat mempermudah dan mempercepat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dengan suasana yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Wibawanto, 2017: 2).

Sumiharsono dan Hasanah (2017: 9) menyatakan bahwa secara terminologi media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “perantara” atau “pengantar”, sedangkan dalam bahasa Arab *wasaila* yang artinya pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Gagne and Briggs (lihat Hamid dkk, 2020: 4) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga isi atau pesan dari materi pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik. Sedangkan,

media pembelajaran menurut Suryani dalam Kurniadi (2021: 11) ialah penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik untuk merangsang pikiran, perasaan serta perhatian dari peserta didik sehingga terjadi proses belajar secara sengaja, bertujuan dan terkendali.

Dari pengertian pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah media atau alat yang dibuat oleh pendidik untuk merangsang pikiran, perasaan, menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik atas materi pembelajaran yang telah disediakan sehingga tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar tercapai.

2.1.3.2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dalam Purba dkk (2020: 9) jenis media pembelajaran terbagi dalam beberapa sudut pandang, yaitu :

- 1) Berdasarkan sifatnya terbagi menjadi 3 diantaranya:
 - a. Media audio.
 - b. Media visual.
 - c. Media audiovisual.
- 2) Berdasarkan jarak jangkauannya terbagi menjadi 2:
 - a. Media yang memiliki jangkauan luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video, dsb.
- 3) Berdasarkan teknik pemakaiannya terbagi menjadi 2:

- a. Media yang dapat diatur seperti film dengan bantuan alat proyeksi khusus yaitu *projector*.
- b. Media yang tidak dapat diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio, dsb.

Jenis media pembelajaran menurut Arsyad (lihat Permana, 2017: 47; Al Amin, 2017: 6) terbagi menjadi 4 jenis yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak, yang meliputi teks, grafik, foto dan representasi fotografik. Contohnya seperti buku, majalah, modul, dan lain-lain.
- 2) Media hasil teknologi audio visual, dimana materi disajikan melalui pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televise, video, dan sebagainya.
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer ialah penyampaian materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor* dan pengajarannya menggunakan bantuan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer yaitu penyampaian materi melalui beberapa gabungan media yang dikendalikan oleh komputer, seperti *teleconference*.

Pada penelitian ini jenis media pembelajaran yang digunakan ialah media pembelajaran hasil teknologi berbasis komputer, karena dalam pengembangannya menggunakan teknologi komputer dan disajikan dalam bentuk aplikasi.

2.1.3.3.Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Hasan dkk (2021: 34) memiliki 3 fungsi utama, diantaranya 1) untuk memotivasi minat atau

tindakan peserta didik, 2) untuk menyajikan informasi dan 3) untuk tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Ramli dalam Hasan dkk (2021: 35) dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni 1) untuk membantu pendidik dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses belajar mengajar, 2) membantu peserta didik dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran yang disampaikan dan 3) untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang tepat dan berdaya guna dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Sumiharsono dan Hasanah (2017: 11) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya :

- 1) Pemanfaatan media belajar dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu agar terwujudnya suatu situasi belajar yang efektif.
- 2) Dalam penggunaannya, media belajar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua situasi mengajar.
- 3) Penggunaan media belajar dalam pengajaran meliputi seluruh bagian tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Dalam pengajaran, media belajar tidak hanya sekedar alat hiburan ataupun pelengkap.
- 5) Dalam pengajaran, media lebih dipentingkan untuk mempercepat proses belajar mengajar, agar mampu membantu siswa dalam memahami maksud penjelasan pendidik.
- 6) Media belajar lebih dipentingkan untuk mempertinggi mutu belajar.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Untuk itu media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Dapat membantu proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Sehingga, proses *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.
- 2) Secara interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, seperti pemanfaatan media pembelajaran online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hamid dkk, 2020: 7).

Menurut Nasution (lihat Nurrita, 2018: 177) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ialah

- 1) Membangkitkan perhatian peserta didik sehingga timbullah motivasi belajar dalam diri peserta didik.
- 2) Makna dari materi pengajaran yang disampaikan kepada peserta didik menjadi lebih jelas, sehingga dapat dimengerti dan dikuasai oleh peserta didik.
- 3) Metode pembelajaran tidak monoton melainkan menjadi lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif dan banyak melakukan interaksi dengan pendidik selama kegiatan belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar bagi pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak monoton, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta lebih banyak interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4. Multimedia Pembelajaran

2.1.4.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata multi yang artinya banyak atau jamak dan media yang berarti sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa teks, gambar, suara, dan video. Sedangkan secara terminologis multimedia merupakan gabungan dari berbagai media seperti teks, gambar, suara, video dan lain-lain yang dipadu dan disinergikan melalui komputer atau peralatan elektronik untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017: 2). Ivers dan Barron dalam Hartoto (2020: 2) menyatakan bahwa multimedia merupakan penggunaan beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, video dan suara yang digabungkan untuk menampilkan informasi. Jadi multimedia adalah kombinasi dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, suara maupun video yang telah disatukan melalui komputer untuk menyampaikan atau menampilkan informasi.

Multimedia dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik karena upaya untuk menyentuh berbagai panca indera: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Dalam tujuannya multimedia memiliki manfaat untuk

mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercapailah suatu tujuan pembelajaran, hal inilah yang disebut dengan multimedia pembelajaran. Daryanto (2013) dalam Anggraeni (2015: 35) menjelaskan bahwa:

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Artinya bahwa multimedia pembelajaran merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan kemauan peserta didik sehingga pesan atau pengetahuan dapat tersampaikan sesuai tujuan pembelajaran. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan program pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi yang disajikan secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana peserta didik secara aktif berinteraksi dengan program pembelajaran yang disajikan (Surjono, 2017: 41). Dalam MPI harus ada tiga hal pokok atau kata kunci yaitu:

- 1) Multimedia: pada pokok multimedia tidak perlu semua komponen multimedia dimasukkan dalam MPI.
- 2) Pembelajaran: pada pokok ini materi pembelajaran harus mencakup keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 3) Interaktif: pada pokok ini MPI harus memiliki fitur yang interaktif, yang memungkinkan peserta didik dapat secara aktif terlibat berinteraksi dengan program pembelajaran yang disajikan.

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan teknologi pembelajaran yang disajikan dan diintegrasikan secara interaktif menggunakan berbagai media, seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi dengan bantuan perangkat komputer untuk membantu peserta didik belajar dan meningkatkan pemahaman akan materi yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana MPI ini dapat diakses secara offline maupun online menggunakan komputer, tablet dan smartphone. Selain itu, MPI juga memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar dan mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2.1.4.2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) memiliki karakteristik yang tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, dalam membuat MPI harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, seperti penggabungan unsur audio dan visual. Karena media pembelajaran dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif apabila dalam program ataupun aplikasi menyajikan dua jenis media.
- 2) Bersifat interaktif, artinya harus memiliki kemampuan dalam mengakomodasi (menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan) respon peserta didik, yang terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan MPI, serta respon (*feedback*) dari program.

- 3) Bersifat mandiri, dalam memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga peserta didik dapat menggunakan program atau aplikasi tanpa harus dibimbing oleh orang lain. Hartoto (2020: 4).

Deni Darmawan (2012) dalam Anggraeni (2015: 36) menyebutkan beberapa karakteristik multimedia pembelajaran yakni:

- 1) Menyajikan materi yang *representative* baik dalam bentuk visual, audio dan audiovisual.
- 2) Menggunakan beragam media komunikasi.
- 3) Mempunyai kekuatan bahasa warna dan resolusi objek.
- 4) Memiliki tipe-tipe pembelajaran yang beragam.
- 5) Terdapat respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
- 6) Mengembangkan prinsip *self evaluation* untuk mengukur proses dan hasil belajar peserta didik.
- 7) Dapat digunakan secara bersama-sama maupun mandiri.
- 8) Dapat diakses secara *offline* maupun *online*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran interaktif (MPI) meliputi beberapa aspek. Pertama multimedia pembelajaran interaktif harus memiliki lebih dari satu jenis media, seperti audio, audiovisual dan visual untuk membantu proses belajar mengajar. Kedua, dalam menyajikan materi perlu memiliki variasi kekuatan pada warna dan resolusi objek. Ketiga, MPI harus bersifat interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dalam pembelajaran melalui pertanyaan, tugas dan latihan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

aktif dan menyenangkan. Keempat, menyajikan materi pembelajaran yang bervariasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Kelima, MPI harus bersifat mandiri, dapat diakses secara *online* maupun *offline*, kapan saja dan dimana saja, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuannya. Dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik ini, MPI dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

2.1.4.3. Prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif

Mayer (2009) dalam (Surjono, 2017: 26) mengemukakan beberapa prinsip-prinsip multimedia pembelajaran yang perlu diterapkan dalam mengakomodasi multimedia untuk pembelajaran yakni:

- 1) Prinsip Untuk Mengurangi Aktivitas *Extraneous Processing*. Prinsip ini terdiri dari empat bagian. Pertama, prinsip Contiguity, yang terdiri dari dua aspek yaitu Prinsip Spatial Contiguity, di mana gambar dan kata-kata harus diletakkan berdekatan, serta prinsip Temporal Contiguity, di mana penyajian animasi dan video harus berbarengan dengan narasinya. Kedua, Prinsip Coherence, yang mengharuskan menghilangkan kata-kata, gambar, suara, dan ideo yang tidak penting dan relevan dalam materi pembelajaran. Ketiga, Prinsip Signaling, di mana dalam menyajikan materi pembelajaran harus dilengkapi dengan penanda yang jelas, membedakan materi pokok dan materi tambahan. Keempat, Prinsip Redundancy, yang menekankan untuk tidak berlebihan dalam menggunakan elemen multimedia karena dapat mempengaruhi memori kerja peserta didik. Adapun elemen multimedia

meliputi teks, gambar, suara, animasi, dan video. Teks sebagai elemen dasar berisi gabungan kata untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan menggunakan jenis dan ukuran font yang tepat. Gambar berfungsi untuk memvisualisasikan konsep verbal dan abstrak serta memperjelas informasi verbal. Suara digunakan untuk memperjelas informasi dari teks dan gambar. Animasi membantu peserta didik memahami materi kompleks dan abstrak melalui serangkaian gambar bergerak. Sedangkan, video merekam kejadian atau proses dengan urutan gambar bergerak dan suara yang menyertainya.

- 2) Prinsip Untuk Mengelola Aktivitas *Essential Processing*. Prinsip ini terdiri dari tiga bagian. Pertama, *Segmenting*, yang mengharuskan pembagian materi pembelajaran yang sulit, kompleks, dan besar menjadi beberapa bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Kedua, *Pre-taining*, di mana peserta didik diberikan pengenalan atau penjelasan pada bagian yang asing di awal presentasi sebelum masuk ke presentasi pokok, sehingga membantu memahami dan mengelola keseluruhan isi presentasi dengan lebih baik. Ketiga, *Modality*, yang menyarankan materi yang disertai gambar atau animasi lebih baik disajikan melalui narasi daripada teks tertulis.
- 3) Prinsip Untuk Meningkatkan Aktivitas *Generative Processing*. Prinsip ini terdiri dari tiga bagian. Pertama, *Multimedia*, di mana penyajian materi dengan menggunakan gambar dan kata-kata lebih efektif daripada materi yang hanya berisi kata-kata saja. Kedua, *Personalization*, yang mengharuskan penyampaian materi menggunakan gaya Bahasa percakapan atau tidak formal agar lebih mudah dipahami, dibandingkan dengan menggunakan kalimat pasif

dan formal. Contoh dari penggunaan subjek kata ganti orang seperti “saya, kamu, kita, dan kalian” dapat membantu memperkuat personalisasi. Ketiga, *Interactivity*, peserta didik dapat belajar secara optimal apabila diberi kesempatan untuk mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan tombol navigasi pada setiap frame multimedia pembelajaran.

Melalui penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip multimedia pembelajaran interaktif terbagi dalam tiga prinsip. Pertama, prinsip untuk mengurangi aktivitas *extraneous processing* yang mencakup: prinsip *contiguity*, dimana penyajian gambar, kata-kata, animasi, dan *video* diletakkan berdekatan; prinsip *coherence*, menghilangkan beberapa unsur multimedia yang tidak relevan dengan materi; prinsip *signaling*, perlu menekankan penanda yang jelas untuk membedakan materi pokok dan materi tambahan; dan prinsip *redundancy*, untuk menghindari penggunaan elemen multimedia yang berlebihan agar tidak membebani memori kerja peserta didik. Kedua, prinsip untuk mengelola aktivitas *essential processing* antara lain: prinsip *segmenting*, memecah materi yang sulit menjadi bagian yang lebih kecil; *pre-training*, memberikan penjelasan pada bagian yang asing sebelum masuk ke materi utama; dan *modality*, materi yang disertai gambar maupun animasi lebih baik disajikan dalam bentuk narasi daripada teks tertulis. Ketiga, terdapat prinsip untuk meningkatkan aktivitas *generative processing* yaitu: prinsip *multimedia*, lebih efektif menyajikan materi dengan gambar dan kata-kata daripada hanya menggunakan kata-kata saja; *personalization*, menggunakan gaya bahasa percakapan yang lebih mudah

dipahami; dan *interactivity*, pentingnya memberikan kontrol kepada peserta didik dalam mengatur kecepatan tampilan materi dengan adanya tombol navigasi.

2.1.4.4. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Pujiriyanto dalam Anggraeni (2015: 39) multimedia pembelajaran interaktif menyajikan multisensori yang memberi manfaat dalam mendukung partisipasi siswa untuk dapat belajar secara individu, fleksibel dalam memilih menu, dan dapat digunakan dalam simulasi.

Sedangkan menurut Diana dalam Anggraeni (2015: 40) manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif adalah:

- 1) Memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, karena dalam multimedia materi disajikan dengan gambar. Dengan adanya tampilan visual (gambar) pada materi pembelajaran dapat memperkuat keterampilan visual peserta didik.
- 2) Menarik minat dan perhatian peserta didik karena materi dalam multimedia disajikan dalam bentuk animasi.
- 3) Adanya multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dapat mengatasi modalitas belajar yang masing-masing dimiliki oleh peserta didik. Karena dalam teori *quantum learning* dikatakan bahwa peserta didik memiliki modalitas belajar yang dimiliki yaitu visual, auditif, dan kinestetik.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat membantu peserta didik menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, mengingat materi pembelajaran dengan mudah, meningkatkan kemampuan peserta didik dan menjadi lebih aktif dalam belajar

secara mandiri karena dalam multimedia pembelajaran disajikan gambar, animasi, suara, bahkan multisensori sesuai tipe belajar peserta didik.

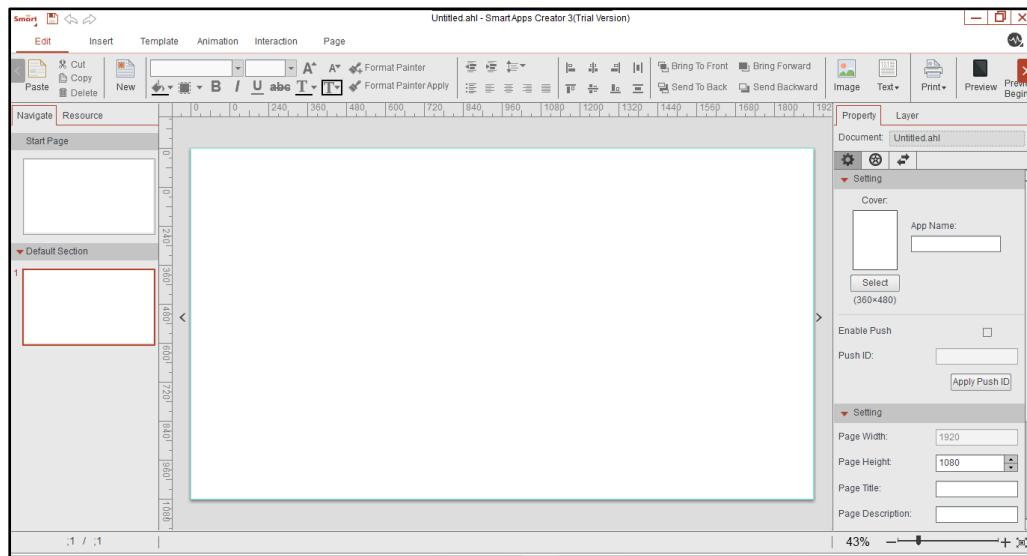
2.1.5. Konsep *Smart Apps Creator* (SAC)

2.1.5.1. Pengertian *Smart Apps Creator* (SAC)

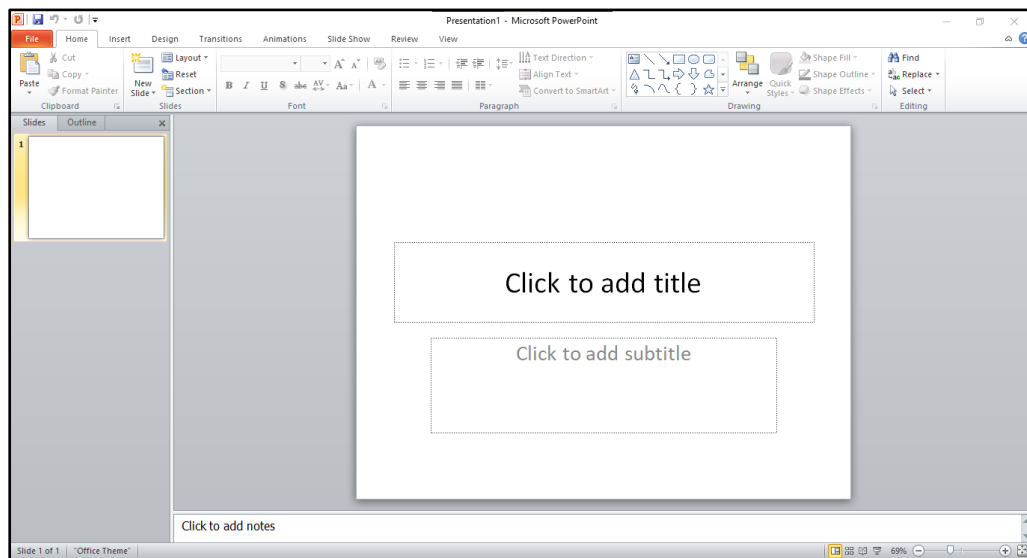
Smart Apps Creator (SAC) menurut Rachman (lihat Subagyo, 2022: 15) merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi internasional u-Smart Technology Co.,Ltd di Taiwan untuk membuat suatu aplikasi tanpa menggunakan bahasa pemrograman. Aplikasi keluaran (*output*) yang dihasilkan melalui *Smart Apps Creator* berupa aplikasi berbasis *mobile* Android dan iOS dengan format .apk, berbasis *desktop* dengan format .exe dan berbasis *web* dengan format HTML5.

Penggunaan *Smart Apps Creator* sangat tepat dan memudahkan pendidik dalam membuat atau mendesain media pembelajaran digital yang interaktif bagi peserta didik. Cara pemasangan aplikasi ini sangat mudah, cukup dengan mengunduh aplikasi *Smart Apps Creator* di laman resminya <https://smartappscreator.com/>, lalu dilanjutkan dengan proses penginstalan *step by step* di laptop/PC.

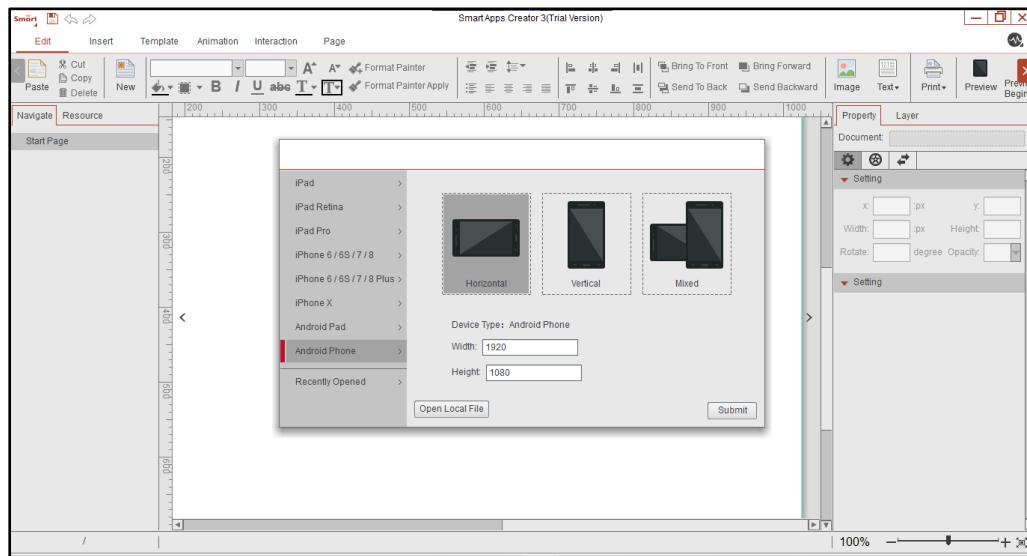
Tampilan dari aplikasi *Smart Apps Creator* ini hampir serupa dengan tampilan *Microsoft Power Point*, perbedaannya terletak pada pemilihan jenis *device* yang tersedia pada fitur tampilan awal *Welcome Page* dari aplikasi *Smart Apps Creator*. Jenis *device* yang disediakan apakah aplikasi akan dibuat untuk iPad, iPhone dan Android, dengan konten media yang akan dibuat secara vertikal, horizontal, atau gabungan keduanya.



Gambar 2. 1 Tampilan Smart Apps Creator



Gambar 2. 2 Tampilan *Microsoft Power Point*



Gambar 2. 3 Pilihan Jenis *Device Smart Apps Creator*

2.1.5.2. Manfaat *Smart Apps Creator* (SAC)

Prokoso (2020) dalam Rauf (2022: 20) penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga tidak merasa bosan dalam belajar, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) Materi yang disajikan dapat dibuat sekreatif mungkin dengan tampilan yang lebih menarik, seperti kuis, maupun *game* yang dikaitkan dengan pembelajaran.
- 3) Hasil jadi atau *output* aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara *offline*, sehingga tidak membutuhkan kuota *internet* dan dapat digunakan kapan saja.

2.1.5.3. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator* (SAC)

Penggunaan sebuah aplikasi tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Prokoso (2020) dalam Rauf (2022: 22) menyebutkan bahwa *Smart Apps Creator* sendiri memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Dalam penggunaannya, *Smart Apps Creator* sangat mudah diaplikasikan dan tidak membutuhkan keahlian bahasa pemrograman atau *coding*.
- 2) Dalam membuat media pembelajaran cukup dengan memasukkan materi, menginput gambar, *audio* dan *video*, kemudian ditambahkan tombol navigasi agar menjadi lebih interaktif.
- 3) Media pembelajaran dapat dibuat sekreatif mungkin sesuai dengan kriteria atau kebutuhan peserta didik, sehingga media pembelajaran lebih variatif, unik dan menarik.
- 4) Ukuran *file* dari aplikasi yang dihasilkan tidak memakan banyak RAM.
- 5) Aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara *offline* dan *online* jika menyertakan *link video* dari *YouTube*, maupun *link* lainnya untuk kebutuhan pembelajaran.
- 6) Sangat mudah dalam membuat animasi.
- 7) Tampilan dari aplikasi sangat simple dan nyaman.
- 8) Aplikasi yang dihasilkan atau output dari *Smart Apps Creator* dapat disimpan dalam perangkat berbasis *android*, *desktop* dan *web*.

Sedangkan kekurangan dari *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi bersifat *trial* atau versi gratis dengan masa penggunaan 30 hari, kecuali membeli lisensinya.

- 2) Dibandingkan dengan aplikasi pembuat android lainnya, fitur yang ada dalam *Smart Apps Creator* sangat terbatas.
- 3) Masih belum tersedianya bahasa Indonesia dalam fitur aplikasi *Smart Apps Creator*.
- 4) Hanya dapat merancang dan membangun media pembelajaran yang sederhana.

2.1.6. Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan *Smart Apps Creator*

(SAC)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi. Menurut Istiadah (2020: 29) teori adalah sebuah alat yang mengorganisasikan pemahaman seseorang mengenai sesuatu hal, sehingga hubungan antara informasi-informasi mengenai kenyataan yang ada dapat ditemukan dan dirumuskan. Teori memiliki sifat yang penting dalam dunia akademis, karena dapat memberikan ide untuk penelitian selanjutnya dari teori-teori yang sebelumnya, serta memungkinkan dalam mentransfer dan mengkomunikasikan pengetahuan.

Teori belajar merupakan sebuah teori yang isinya mengenai tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, serta perancangan pembelajaran yang dilaksanakan baik di kelas maupun di luar kelas (Permana, 2017: 68). Oleh karena itu, dalam membuat atau mendesain sebuah media pembelajaran diperlukan teori-teori belajar yang melandasi pembuatan media pembelajaran tersebut. Berikut akan dipaparkan beberapa teori belajar yang diterapkan dalam pengembangan *Smart Apps Creator* sebagai media

pembelajaran untuk Pendidikan Agama Katolik (PAK) bagi peserta didik kelas X SMA/SMK.

2.1.6.1. Teori Belajar Kognitif

Suzana dan Jayanto (2021: 60) menjelaskan definisi kognisi atau *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang memiliki arti yang sama dengan *knowing* yaitu mengetahui. Secara umum kognisi artinya sesuatu yang diketahui dan dipikirkan oleh seseorang. Kognisi juga diartikan sebagai kemampuan psikis atau mental seseorang, saat mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Istilah dari kognisi mengacu pada proses mental seseorang dalam memahami pengetahuan ataupun hal baru untuk membuat suatu keputusan. Sedangkan Azwar (1997) seperti dikutip Wisman (2020: 209) menyatakan bahwa teori kognitif merupakan pemusatan perhatian pada analisis respon kognitif terhadap sebuah usaha untuk memahami apa yang dipikirkan seseorang saat dihadapkan pada stimulus persuasive, dan bagaimana pikiran serta proses kognitif seseorang tersebut apakah mengalami perubahan sikap dan sejauh apa perubahan tersebut terjadi.

Menurut J. Piaget dalam Permana (2017: 72) teori belajar kognitif merupakan proses skemata, asimilasi dan akomodasi artinya seseorang yang belajar mengkategorikan apa yang ingin dipelajarinya dan kemudian diserap sesuai dengan kemampuan kognitifnya untuk menyamakan pendapat kognitifnya dan akhirnya apa yang dipelajari dapat dipahami sesuai kemampuannya. Dalam teori kognitif terdapat empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu:

- 1) Tahap sensorimotor, berlangsung sejak lahir hingga usia 2 tahun.

- 2) Tahap pra-operasional, berlangsung sejak usia 2-7 tahun.
- 3) Tahap operasional konkrit, berlangsung sejak usia 7-11 tahun.
- 4) Tahap operasional formal, berlangsung sejak usia 11 tahun dan seterusnya.

Budiningsih dalam Permana (2017: 73) menjelaskan pendapat Bruner bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui dua tahap, yaitu:

- 1) Tahap enaktif ialah tahap pada saat seseorang tersebut melakukan aktivitas untuk memahami lingkungannya, memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal.
- 2) Tahap simbolik ialah tahap saat seseorang sanggup mempunyai ide-ide maupun gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam berbahasa dan logika.

Dalam meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik, pendidik harus mampu menyusun dan menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menyusun materi pembelajaran dengan membuat media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yang berada dalam pendidikan 4.0.

2.1.6.2. Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan sebuah teori pembelajaran baru, yang mementingkan proses pembelajaran serta penggunaan teknologi untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Tujuan dari teori belajar ini membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memperoleh informasi, serta mengkreaitifkan pendidik di dalam pembelajarannya.

Teori belajar ini muncul karena tuntutan global dari masyarakat untuk pendidikan yang lebih berkualitas yang berbasis teknologi informasi (Arifin dkk, 2017: 242).

Sibernetik merupakan kata serapan *cybernetic* artinya sistem kontrol dan komunikasi yang memungkinkan adanya umpan balik atau *feedback*. *Cybernetic* adalah istilah yang pertama kali dikeluarkan oleh seorang ilmuwan dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) yang bernama Nobeert Wiener untuk menggambarkan kecerdasan buatan. Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar baru yang berkembang seiring dengan berkembangnya ilmu informasi. Pada teori sibernetik terdapat kesamaan dengan teori belajar kognitif yang sama-sama mementingkan proses belajar, akan tetapi yang lebih penting dari teori sibernetik adalah sistem informasinya. Oleh karena itu, di dalam teori belajar sibernetik sistem informasi yang dipelajari akan menentukan proses belajar (Yunus, 2018: 37).

Teori belajar sibernetik dikembangkan oleh beberapa tokoh, diantaranya:

- 1) Landa, seorang psikolog yang beraliran sibernetik menjelaskan ada dua macam proses berpikir, 1) proses *algoritmik* adalah proses berpikir linier, konvergen dan lurus terhadap satu tujuan atau target tertentu dan 2) proses *heuristic* adalah berpikir divergen pada beberapa tujuan atau target sekaligus.
- 2) Pask dan Scott, menyebutkan ada dua macam cara berfikir diantaranya 1) *serialis* yang hampir sama dengan cara berfikir *algoritmik* yakni berfikir secara bertahap, linier dan konvergen dan 2) cara berpikir menyeluruh (*wholist*) ialah cara berfikir yang langsung melompat ke dalam atau langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi (Indahsari, 2022: 24).

Dalam menerapkan teori belajar siberetik terdapat sembilan langkah pengajaran yang harus diperhatikan oleh pendidik, diantaranya:

- 1) Melakukan suatu tindakan untuk menarik peserta didik.
- 2) Memberikan informasi kepada peserta didik mengenai tujuan atau topik pembelajaran yang akan dibahas.
- 3) Membangkitkan keinginan peserta didik untuk memulai kegiatan belajar mengajar.
- 4) Menyampaikan isi materi pelajaran yang akan dibahas sesuai dengan topik yang telah ditetapkan.
- 5) Memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
- 6) Memberikan semangat pada perilaku pembelajaran peserta didik.
- 7) Memberikan umpan balik atau *feedback* terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik.
- 8) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar.
- 9) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat dan menggunakan hasil pembelajaran.

Selain itu, terdapat enam langkah yang harus diikuti dalam menerapkan teori siberetik pada proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan materi pembelajaran.
- 3) Menyelidiki sistem informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran.

- 4) Menentukan pendekatan atau gaya belajar yang sesuai dengan informasi yang diperoleh.
- 5) Menyusun materi pembelajaran berdasarkan urutan yang sesuai dari sistem informasi yang diperoleh.
- 6) Menyajikan materi dan membimbing peserta didik dalam belajar sesuai dengan pola urutan pelajaran (Yunus, 2018: 39).

2.1.7. Materi Manusia Makhluk Pribadi

Materi Manusia Makhluk Pribadi merupakan materi Bab I yang dipelajari oleh peserta didik kelas X SMA/SMK pada semester ganjil.

Dalam materi Bab I ini akan dibagikan menjadi tiga subbab, yaitu:

- 1) Aku Pribadi Yang Unik, dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu memahami diri dengan segala kemampuan dan keterbatasan, bersyukur kepada Allah atas segala kemampuan dan keterbatasannya sehingga menerima diri dengan segala kemampuan dan keterbatasannya.
- 2) Kesetaraan Laki-Laki dan Perempuan, dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu memahami jati diri sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat, bersyukur kepada Allah yang menciptakan dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, sehingga pada akhirnya menghargai sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat.
- 3) Keluhuran Manusia Sebagai Citra Allah, dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu memahami konsekuensi dirinya sebagai citra Allah dalam berelasi dengan sesama manusia, bersyukur kepada Allah yang menciptakan

dirinya sebagai citra-Nya, dan pada akhirnya menghargai sesama manusia yang diciptakan sebagai citra Allah yang bersaudara satu sama lain.

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini mencantumkan dan mengumpulkan hasil ringkasan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan peneliti yakni berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* :

- 1) Eryka Mayang Pamungkas 2021, Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Materi Metabolisme Kelas XII”. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain media pembelajaran selama masa pembelajaran daring dan mengetahui kelayakan media pembelajaran pembelajaran pada materi metabolisme dengan bantuan *Smart Apps Creator*. Hasil dari penelitian ini berdasarkan tujuan penelitiannya bahwa desain media pembelajaran yang dikembangkan telah menyesuaikan kebutuhan kebutuhan proses pembelajaran daring dan melalui hasil validasi produk media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat layak” dengan persentase 90%.
- 2) Siti Nurfarida 2022, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 3 Puger”. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu *Define*,

Design, Develop, dan Dissemination. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tingkat validitas dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 3 Puger. Hasil dari penelitian ini berdasarkan tujuan penelitiannya bahwa validasi pengembangan media pembelajaran interaktif “sangat valid” sehingga dapat di uji coba kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Puger dan hasil uji coba dari peserta didik sebagai responden memenuhi kategori “sangat menarik”.

- 3) Luthfia Aldila Arsy Subagyo 2022, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia”. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk yang teruji valid dan menarik agar layak diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Hasil dari penelitian ini berdasarkan tujuan penelitiannya bahwa produk media yang dihasilkan bernama toleranzee teruji “valid dan layak” untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar dengan persentase 80% dan melalui hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV MI Perwanida Kota Blitar “sangat menarik” dengan persentase keseluruhan 82,7%.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eryka Mayang Pamungkas 2021, Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Metabolisme Kelas XII	1. Menggunakan <i>software Smart Apps Creator</i> (SAC)	1. Materi pembelajaran Metabolisme, sedangkan peneliti untuk materi pembelajaran Manusia MakhluK Pribadi 2. Subyek peserta didik kelas XII, sedangkan peneliti kelas X SMA/SMK 3. Model pengembangan Borg and Gal, sedangkan peneliti model pengembangan 4D
2.	Siti Nurfarida 2022, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 3 Puger	1. Menggunakan <i>software Smart Apps Creator</i> (SAC). 2. Model pengembangan n 4-D	1. Materi pembelajaran Pencemaran Lingkungan, sedangkan peneliti untuk materi pembelajaran Manusia MakhluK Pribadi 2. Subyek peserta didik kelas VII SMP,

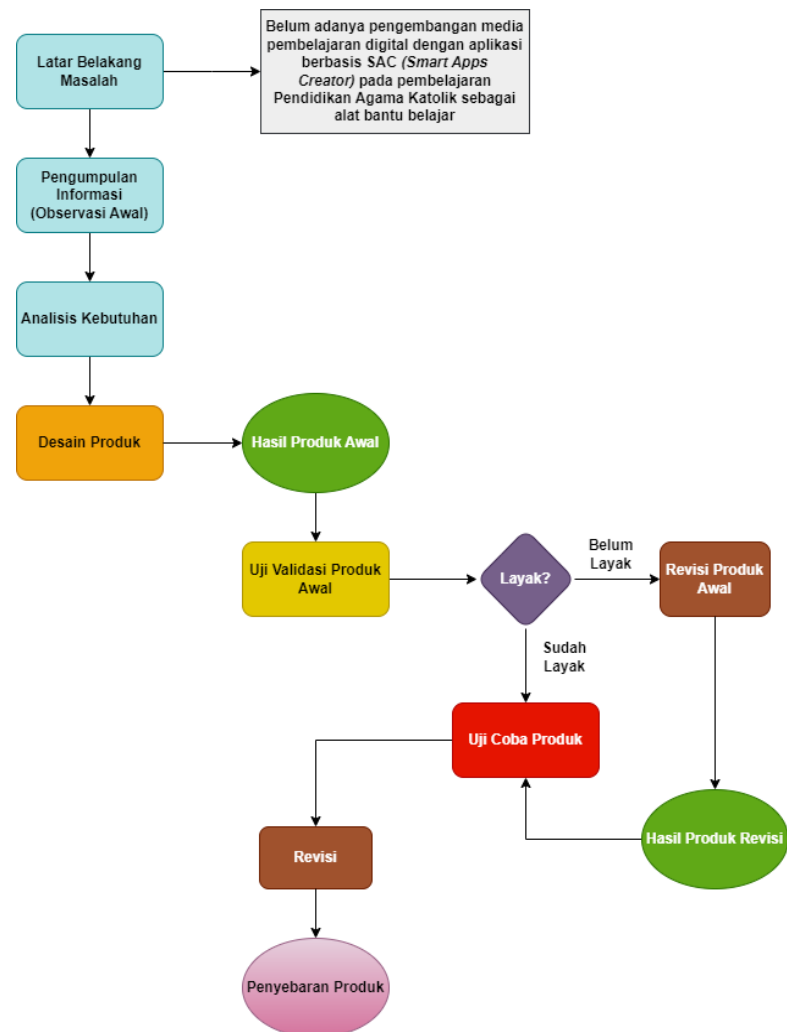
No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
				sedangkan peneliti kelas X SMA/SMK
3.	Luthfia Aldila Arsy Subagyo 2022, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia	1. Menggunakan <i>software Smart Apps Creator</i> (SAC)	1. Materi pembelajaran Keragaman Agama di Indonesia, sedangkan peneliti untuk materi pembelajaran Manusia MakhluK Pribadi 2. Subyek peserta didik kelas IV MI, sedangkan peneliti kelas X SMA/SMK 3. Model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti model pengembangan 4D

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui yakni dikarenakan masih sedikitnya penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK), kurangnya kesiapan SDM pendidik dalam mengakses dan penguasaan teknologi, tingkat media literasi yang masih rendah di kalangan

pendidik, serta hanya sebagian pendidik saja yang memiliki akses terhadap teknologi informasi. Oleh karena itu, peneliti menawarkan satu solusi bagi pendidik Agama Katolik yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat dipakai di *smartphone* peserta didik sebagai media belajar mandiri yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini akan diuji kelayakannya melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Materi yang dikembangkan adalah Manusia Makhluk Pribadi kelas X SMA/SMK.



Gambar 2. 4 Alur Kerangka Berpikir

2.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan teori yang telah diteliti, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian dan yang diharapkan untuk dijawab melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara mengembangkan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK?
- 3) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK?
- 4) Bagaimana respon peserta didik terhadap kelayakan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan ialah *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* menurut Sukmadinata dalam Saputro (2017: 8) merupakan proses penelitian untuk menghasilkan sebuah produk media baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Saputro (2017: 8) metode penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan diuji keefektifannya.

Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) oleh Thiagarajan dengan 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Dalam hal ini, penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi Manusia Makhluh Pribadi bagi peserta didik kelas X SMA/SMK. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi Manusia Makhluh Pribadi bagi peserta didik kelas X SMA/SMK untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa aplikasi berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*, untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk aplikasi, serta respon peserta didik terhadap produk aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas X SMA/SMK yang terdiri dari 32 individu, yang berasal dari 2 sekolah Katolik di Madiun.

3.2.2. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan ini ialah pada peserta didik kelas X SMA/SMK di dua sekolah swasta Katolik yang berada di kota Madiun, diantaranya yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura Madiun.

3.2.3. Waktu Penelitian

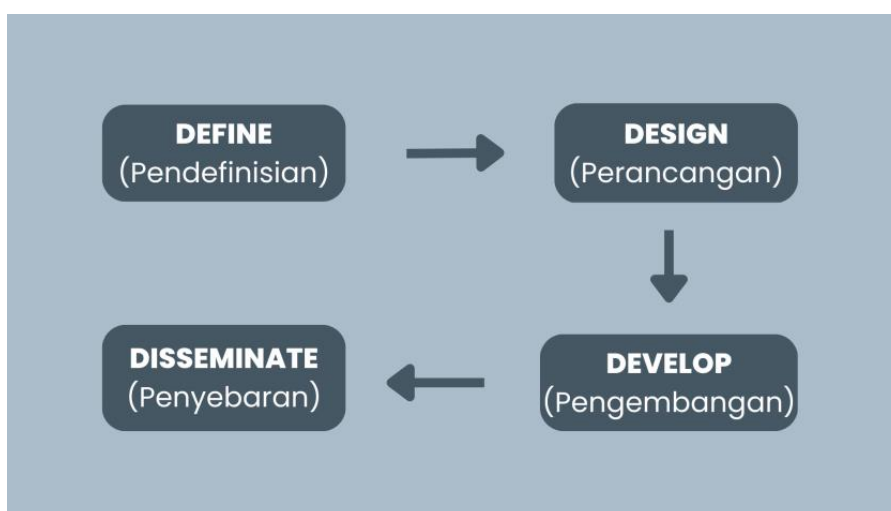
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian Produk Aplikasi Sesuai Model 4-D

Tahap 4-D	Waktu Penelitian
1. Define	Pada tahap ini observasi awal dilaksanakan pada tanggal 8-10 Februari 2023 di SMK St. Bonaventura 1 Madiun.
2. Design	Pada tahap ini pendesainan produk dimulai sejak bulan Oktober 2023.
3. Development	Pada tahap ini dilaksanakan uji validasi para ahli dan uji coba produk. <ol style="list-style-type: none"> a. Uji validasi para ahli dimulai sejak tanggal 11 April 2023 dan selesai pada tanggal 11 Mei 2023. b. Uji coba produk kelompok kecil dilaksanakan secara online pada tanggal 12 Mei 2023. Uji coba produk kelompok besar dilaksanakan pada tahun ajaran semester genap pada tanggal 16-17 Mei 2023 di SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan 23 Mei 2023 di SMA St. Bonaventura Madiun

3.3. Langkah-Langkah Pengembangan Produk

Langkah pengembangan yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan

Melyn I Semmel dengan empat tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena model ini yang disarankan dalam pengembangan media pembelajaran. Produk media pembelajaran yang dikembangkan akan diuji kelayakannya melalui uji validitas dan uji coba produk. Berikut langkah-langkah pengembangan model 4-D :



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMK St. Bonaventura 1 Madiun pada tanggal 8-10 Februari 2023. Pada tahap *define* ini terdapat empat langkah pokok yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi.

a. Analisis Awal-Akhir (*Front End Analysis*)

Thiagarajan, dkk (1974) dalam Kuncoro (2014: 1) menjelaskan bahwa analisis awal-akhir bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang sesuai. Melalui analisis ini, dapat diperoleh pemahaman tentang fakta-fakta, harapan, dan opsi alternatif untuk memecahkan masalah mendasar. Hal ini akan mempermudah dalam menentukan dan memilih bahan ajar yang dikembangkan.

Pada langkah analisis awal-akhir ini peneliti melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) secara langsung di sekolah untuk mengidentifikasi dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menganalisis proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK), menganalisis kurikulum yang diterapkan kepada peserta didik, menganalisis bahan ajar serta media pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 1) analisis peserta didik adalah proses evaluasi yang dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik yang relevan dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini mencakup evaluasi latar belakang kemampuan peserta didik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media yang digunakan, format pembelajaran dan bahasa yang dipilih. Analisis peserta didik dilakukan dengan

tujuan untuk memahami karakteristik peserta termasuk tingkat kemampuan, keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Maka dari itu, pada langkah ini peneliti melakukan wawancara kepada pendidik pada saat observasi awal untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan wawancara kepada tiga orang peserta didik untuk mengetahui minat dan respon peserta didik serta mengetahui metode pembelajaran yang disukai oleh peserta.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 2) analisis tugas adalah proses yang bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang akan dievaluasi oleh peneliti, kemudian menganalisisnya menjadi kumpulan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Melalui analisis ini, dapat dipastikan bahwa tugas-tugas dalam materi pembelajaran diulas secara menyeluruh.

Maka, pada tahap ini peneliti melakukan analisis tugas terhadap Tujuan Pembelajaran dan Elemen Pembelajaran pada materi Manusia MakhluK Pribadi yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk menggali keterampilan peserta didik.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 2) analisis konsep merupakan proses untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan memperinci konsep-konsep individu

menjadi hal-hal yang penting dan yang tidak relevan. Analisis ini membantu dalam mengidentifikasi contoh-contoh yang mungkin dan yang tidak mungkin digunakan dalam pengembangan pembelajaran.

Ada juga beberapa analisis lain yang diperlukan untuk mendukung proses pengembangan materi pembelajaran menjadi lebih efektif pada tahap ini. Pertama, analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuannya untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar yang diperlukan. Kedua, analisis sumber belajar, untuk melibatkan pengumpulan dan identifikasi sumber-sumber yang mendukung penyusunan bahan ajar.

Pada tahap ini, dalam menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar peneliti mengubahnya dengan menganalisis Tujuan Pembelajaran dan Elemen Pembelajaran sesuai kurikulum merdeka yang digunakan oleh sekolah. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi pokok materi yang akan dibuat dalam produk. Selanjutnya, sumber belajar yang digunakan untuk mendukung penyusunan materi, peneliti menambahkan beberapa video yang relevan dengan materi.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 2) rumusan tujuan pembelajaran adalah langkah penting setelah melakukan analisis tugas dan analisis konsep. Tujuan dari perumusan tujuan pembelajaran ini adalah untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas, sehingga dapat menentukan perilaku yang diharapkan dari objek penelitian atau peserta didik.

Pada tahap ini, spesifikasi tujuan pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil analisis tugas dan analisis konsep. Maka, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka pada materi Manusia MakhluK Pribadi, serta membuat soal-soal yang sesuai dengan isi materi dalam mengukur kemampuan peserta didik.

2) Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap kedua yang bertujuan untuk merancang desain produk awal media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) ke dalam bentuk aplikasi *android* yang akan dikembangkan. Tahap ini terbagi dalam empat langkah, yaitu :

a. Menyusun Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mengkaji materi Manusia MakhluK Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan di sekolah. Di mana materi tersebut akan di muat pada produk aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan produk media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, berdasarkan hasil analisis awal-akhir, analisis peserta didik dan analisis tugas. Dengan tujuan membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih baik.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan dengan tujuan untuk merancang perangkat pembelajaran, serta membuat desain produk yang terdiri dari desain layout, gambar, warna dan tulisan dalam produk media berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan. Pada tahap pemilihan format ini harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu menarik, mudah dipahami, serta membantu proses pembelajaran peserta didik.

d. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal berdasarkan hasil analisis-analisis sebelumnya dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan desain produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Pada tahap ini, produk media yang dikembangkan harus selesai terlebih dahulu dan diberi masukan oleh dosen pembimbing sehingga dinyatakan layak untuk dilakukan uji validitas.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* atau pengembangan merupakan sebuah tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang lebih baik, setelah direvisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli.

a. Uji Kelayakan/Validasi

Uji kelayakan atau validasi bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan dengan kriteria tertentu. Uji kelayakan ini dilakukan melalui penilaian para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, yang

ditunjuk oleh dosen pembimbing, kemudian diberikan saran serta kritik untuk acuan revisi.

- Revisi

Setelah melalui uji validasi oleh para ahli, data validasi yang diperoleh kemudian dianalisa untuk dilakukan perbaikan atau revisi sesuai saran para ahli. Setelah produk selesai direvisi melalui pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya, produk kembali di uji validasi hingga dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

2) Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan proses menguji coba produk media pembelajaran yang telah diselesaikan berdasarkan saran para ahli kepada peserta didik. Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh tanggapan atau respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan 2 tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sebagai berikut :

- Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk media selesai diperbaiki dan dinyatakan layak di uji coba ke peserta didik berdasarkan saran para ahli, produk di uji cobakan ke kelompok kecil yang terdiri dari 3 peserta didik kelas X SMA/SMK secara online. Pengambilan data dari uji coba kelompok kecil ini ialah dengan menyebarkan angket dengan format pdf kepada peserta didik melalui WhatsApp.

- Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah selesai uji coba kelompok kecil. Proses uji coba kelompok besar ini dilakukan pada 2 sekolah, yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura Madiun dengan jumlah responden sebanyak 32 peserta didik.

- **Revisi Produk**

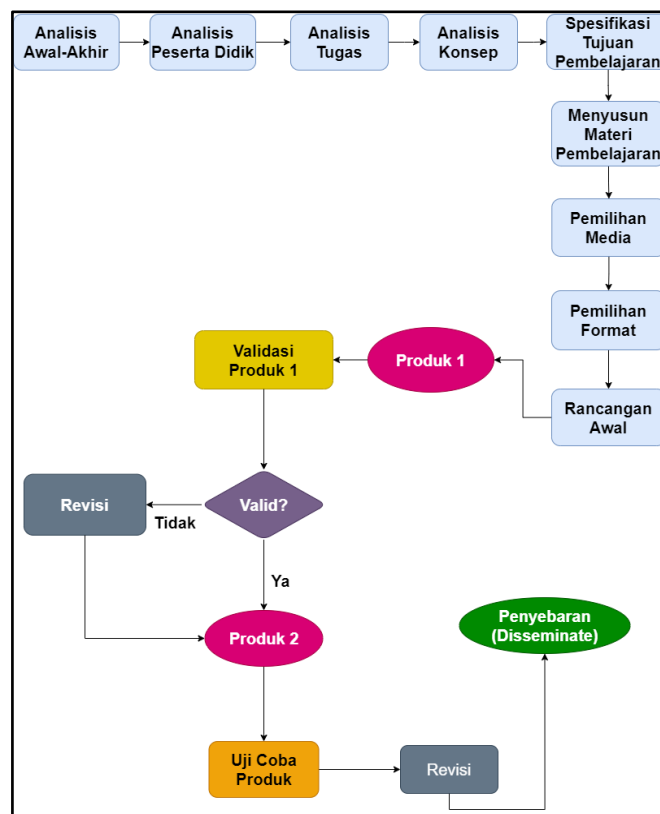
Berdasarkan hasil uji coba produk yang sudah dilakukan pada kelompok kecil dan besar, jika respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK telah mencapai tahap akhir dan menghasilkan produk akhir.

Namun, jika terdapat kekurangan maupun saran dari peserta didik dalam uji coba, diperlukan upaya untuk memperbaiki media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK, sehingga media pembelajaran akan menjadi lebih layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dan dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik.

4) Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* merupakan tahap terakhir dari model pengembangan 4-D. Setelah peneliti selesai melakukan uji coba dan revisi produk, langkah

selanjutnya adalah melakukan penyebaran hasil media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi kelas X SMA/SMK. Pada tahapan ini produk media pembelajaran disebarakan oleh peneliti secara online. Caranya adalah dengan mengunduh file aplikasi media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi kelas X SMA/SMK yang bernama Reki, dengan format .apk melalui link google drive yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 3. 2 Flowchart Model Pengembangan 4-D

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) menggunakan dua teknik, yaitu :

1) Wawancara

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang (pejabat dan sebagainya) yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal, untuk dimuat dalam surat kabar, disiarkan melalui radio, atau ditayangkan pada layar televisi; tanya jawab peneliti dengan narasumber.

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada pendidik kelas X dan kepada peserta didik kelas X pada saat observasi awal untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kurikulum apa yang dipakai di sekolah, mengetahui metode pengajaran apa yang digunakan oleh pendidik dan yang disukai oleh peserta didik, mengetahui bahan ajar apa yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah, serta evaluasi seperti apa yang dibuat oleh pendidik dalam mengukur kemampuan peserta didik.

2) Angket

Dalam KBBI dituliskan bahwa angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket yang berisi daftar pertanyaan tertulis dibagikan kepada responden untuk diisi sendiri, sesuai dengan pilihan yang telah disediakan atau dengan menuliskan jawaban mereka sendiri.

Pada penelitian ini angket digunakan sebagai alat evaluasi pada saat uji validasi ahli untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, angket juga digunakan pada saat uji coba produk kepada peserta didik yang terbagi dalam 2 kategori, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan.

5.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan angket.

3.5.1. Instrumen Studi Pendahuluan

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan kepada pendidik Agama Katolik kelas X SMA/SMK untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai karakteristik peserta didik, kurikulum dan bahan ajar yang digunakan di sekolah, serta metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu, wawancara kepada peserta didik untuk mengumpulkan data yang akurat mengenai metode pembelajaran yang disukai oleh peserta didik dan evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengukur kemampuan peserta didik. Pedoman ini digunakan pada tahap *define*, pada langkah analisis awal-akhir.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendidik

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di SMK Bonaventura Madiun?
2.	Kurikulum apa yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas X SMK Bonaventura?
3.	Menurut Bapak/Ibu seperti apa karakteristik gaya belajar peserta didik kelas X di SMK Bonaventura?
4.	Bagaimana minat dan respon peserta didik selama proses mengajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
5.	Dalam mengajar apakah terdapat materi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik?
6.	Bahan ajar apa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
7.	Metode apakah yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu dalam mengevaluasi pemahaman dan keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
9.	Apakah pada saat mengajar memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?
10.	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar?
11.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai alat bantu dalam mengajar?
12.	Apa sajakah media pembelajaran yang pernah dikembangkan dalam mengajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti?
13.	Bentuk media pembelajaran seperti apakah yang diperlukan oleh pendidik?
14.	Apakah yang menjadi faktor penghambat pendidik dalam membuat media pembelajaran?
15.	Kriteria seperti apa yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik?

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan
1.	Apakah menurut anda apakah pelajaran Pendidikan Agama Katolik itu sulit?
2.	Apakah dapat memahami isi dan pesan dari pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan mudah?

No.	Pertanyaan
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
4.	Apakah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyenangkan bagi anda? Jika “Ya” berikan alasan. Jika “Tidak” berikan alasan. Metode pembelajaran seperti apa yang anda sukai?
5.	Bahan ajar apa yang biasanya anda gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
6.	Bahan ajar seperti apa yang anda inginkan untuk mempermudah belajar Pendidikan Agama Katolik?
7.	Selama proses belajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi?
8.	Media pembelajaran apakah yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
9.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
10.	Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?
11.	Evaluasi seperti apa yang biasanya dilakukan oleh Bapak/Ibu guru untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar anda?
12.	Menurut anda, inovasi seperti apa yang anda inginkan dan butuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?

2) Angket

Angket dibagikan dalam dua kategori, yaitu kategori validasi ahli dan uji coba produk. Pada kategori validasi ahli, angket dibagikan kepada dua ahli materi dan dua ahli media untuk mengetahui layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pada kategori uji coba produk dibagikan kepada 35 peserta didik yang terbagi dalam 2 bagian, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Instrumen Validasi Ahli

- Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi yakni berupa angket validasi dan penilaian terkait aspek penyajian, aspek kelayakan isi, dan aspek bahasa pada produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan. Selanjutnya, analisis data yang diperoleh dari penilaian ahli materi dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam proses revisi produk yang dikembangkan.

Pada uji validasi ahli materi ini menggunakan dua orang ahli materi, yaitu pendidik Pendidikan Agama Katolik (PAK) kelas X SMA/SMK dari sekolah SMA St. Louis 1 Surabaya dan SMK St. Bonaventura 1 Madiun.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk ahli materi :

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian	1. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	10
	2. Sistematika penyajian materi	
	3. Kesesuaian materi dengan pokok-pokok materi	
	4. Kejelasan uraian materi	
	5. Kecukupan pemberian latihan	
	6. Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	
	7. Ketersediaan penyajian soal latihan sesuai pokok-pokok materi	
	8. Ketersediaan penyajian video sesuai pokok-pokok materi	
	9. Kejelasan penggunaan istilah	
	10. Kejelasan penggunaan bahasa	
Aspek Kelayakan Isi	11. Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	12
	12. Kejelasan penyajian materi	
	13. Sistematika penyajian materi	
	14. Kebenaran materi	

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	15. Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	
	16. Penggunaan bahasa mudah dipahami	
	17. Gambar yang disajikan mendukung materi	
	18. Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	
	19. Rumusan soal sesuai dengan pokok-pokok materi	
	20. Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	
	21. Mendorong rasa ingin tahu	
	22. Menambah semangat belajar	
Aspek Bahasa	23. Media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku	11
	24. Menggunakan kaidah bahasa yang tepat	
	25. Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat	
	26. Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	
	27. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	
	28. Kemampuan mendorong minat baca peserta didik	
	29. Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi	
	30. Kemudahan dalam memahami materi	
	31. Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	
	32. Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca	
	33. Penggunaan istilah yang tepat	
Jumlah Butir Instrumen		33

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Rauf, 2022)

- Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen penilaian untuk ahli media yakni berupa angket validasi dan penilaian terkait aspek penyajian, aspek aplikasi, dan aspek tampilan pada produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan. Selanjutnya, analisis data yang diperoleh dari penilaian ahli media dapat digunakan sebagai pertimbangan atau masukan dalam proses revisi produk yang dikembangkan.

Pada uji validasi ahli materi ini menggunakan dua orang ahli media, yaitu dosen prodi Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Makassar dan Tenaga Kependidikan STKIP Widya Yuwana yang ahli dalam bidang teknologi.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk ahli materi :

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian	1. Kesesuaian media dengan tujuan dan elemen pembelajaran	12
	2. Keakuratan isi materi	
	3. Kelayakan isi materi	
	4. Kesesuaian video dengan materi	
	5. Kesesuaian audio narasi dengan materi	
	6. Kebenaran tata bahasa yang digunakan dalam media	
	7. Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	
	8. Kebenaran tanda baca	
	9. Kemudahan dalam mencari konten (materi, gambar, latihan, dll)	
	10. Urutan penyajian materi pembelajaran	
	11. Ketetapan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan	
	12. Dapat dikembangkan untuk pokok bahasa lain	
Aspek Aplikasi	13. Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel, tanpa batasan waktu, tempat dan keadaan)	8
	14. Media yang digunakan bersifat menyenangkan (media dapat memudahkan pemahaman peserta didik)	
	15. Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar	
	16. Media dapat digunakan tanpa keahlian khusus	

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	17. Kejelasan navigasi	
	18. Konsistensi penggunaan tombol	
	19. Kemudahan penggunaan	
	20. Kecepatan program	
Aspek Tampilan	21. Kriteria tampilan awal (tampilan awal membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui isi media)	11
	22. Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas)	
	23. Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)	
	24. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar)	
	25. Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)	
	26. Konsistensi penempatan <i>button</i>	
	27. Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media	
	28. Daya dukung musik pengiring atau <i>backsound</i>	
	29. Kejelasan suara	
	30. Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis)	
31. Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca)		
Jumlah Butir Instrumen		32

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Hikmah, 2019; Sugiarto, 2019)

3.5.2. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen uji coba produk merupakan angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi bagi peserta didik kelas X SMA/SMK yang dikembangkan dan dinyatakan layak untuk diuji coba oleh para ahli.

Pada angket yang diberikan, peserta didik juga diminta untuk memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhhluk Pribadi bagi peserta didik kelas X SMA/SMK pada kolom yang disediakan.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk ahli materi :

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba Produk

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik	3
	2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar	
	3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai	
Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami	2
	5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi	
Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi	2
	7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami	
Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri	4
	9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja	
	10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya	

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan	
Jumlah Butir Instrumen		11

(Sumber: Adaptasi Nurfarida, 2022; Safitri, 2022)

3.6. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir seperti dikutip Rijali (2019: 84) menjelaskan bahwa analisis data adalah upaya sistematis dalam mencari dan menyusun catatan hasil observasi, wawancara, dan sumber informasi lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti. Tujuannya ialah untuk menghasilkan temuan yang dapat disajikan kepada orang lain.

Hasil dari analisis data dapat digunakan sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan, membuat generalisasi, atau mengembangkan teori baru. Tahap analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data, yang kemudian disajikan dalam bentuk laporan, artikel maupun presentasi untuk dibagikan kepada orang lain.

3.6.1. Analisis Data Validasi Ahli

Uji validitas ahli dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah terhadap kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk

Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK yang dikembangkan. Untuk memperoleh hasil nilai validasi ahli, peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi dengan skala rating 5 dan hasilnya akan dihitung menggunakan metode validitas *Aiken's V*.

Menurut Dawati, dkk (2017: 261) indeks *Aiken's V* digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan (*agreement*) antara para penilai (*raters*) terkait dengan kesesuaian butir dengan indikator yang ingin diukur menggunakan butir tersebut. Indeks ini menggambarkan sejauh mana para penilai setuju atau tidak setuju terhadap kesesuaian butir dengan konstruk yang diukur. Sedangkan menurut Aiken dalam Hendryadi (2017: 173) rumusan *Aiken's V* digunakan untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian para ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur.

Langkah-langkah penghitungan penilaian dengan metode *Aiken's V* sebagai berikut :

- 1) Menghitung menggunakan rumus :

$$V = \frac{\sum s}{n(C - 1)} \quad s = r - lo$$

Keterangan :

r : angka yang diberikan oleh rater atau penilai

lo : angka penilaian terendah (1)

C : angka penilaian tertinggi (5)

n : jumlah validator

s : angka yang diberikan oleh rater dikurangi skor terendah

- 2) Mengkonversikan nilai koefisien *Aiken's V* yang telah diperoleh ke dalam kriteria berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan *Aiken's V*

Indeks	Kategori Kelayakan
0.81 – 1.0	Sangat Layak
0.41 – 0.8	Cukup Layak
< 0.4	Kurang Layak

Kriteria ini diperoleh berdasarkan tabel nilai koefisien validitas dari Aiken. Dalam uji validitas *Aiken's V*, nilai indeks *V* berkisar antara 0 sampai 1. Pada penelitian ini, peneliti memakai nilai koefisien validitas isi dua (2) orang penilai (*rater*) dengan lima (5) kategori jawaban. Maka, kriteria hasil indeks *V* 0.81 sampai 1 validitasnya tinggi atau layak, sedangkan kurang dari 0.4 validitasnya rendah atau tidak layak.

No. of Items (m) or Raters (n)	Number of Rating Categories (c)													
	2		3		4		5		6		7			
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p		
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020		
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003		
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029		
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006		
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029		
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007		
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047		
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008		
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041		
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008		
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036		
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007		
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047		
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007		
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040		
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010		
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048		
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009		
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041		
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008		
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049		
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010		
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041		
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009		
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047		
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008		
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041		
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010		
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009		
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048		
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008		
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041		
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009		
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045		
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008		
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049		
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009		
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043		
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010		
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046		
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009		
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049		

Gambar 3. 3 Tabel Koefisien Nilai dari Aiken

3.6.2. Analisis Data Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai respon peserta didik terhadap kelayakan aplikasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhluk Pribadi untuk siswa kelas X SMA/SMK yang dikembangkan. Untuk memperoleh hasil nilai analisis data dari respon peserta didik, peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi dengan model skala likert. Likert dalam Budiaji (2013: 128-129) menjelaskan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert.

Pada skala likert, setiap butir pertanyaan dilengkapi dengan pilihan jawaban dalam bentuk pernyataan yang menggambarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan tersebut. Pilihan jawaban tersebut terdiri dari 5 titik pilihan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert butir positif untuk mengukur aspek tampilan, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek kemudahan penggunaan aplikasi. Langkah-langkah proses analisis uji coba produk adalah sebagai berikut :

- 1) Skala likert yang dipakai ialah 1 sampai 5, dengan skor 1 adalah nilai terendah dan skor 5 adalah nilai tertinggi

Tabel 3.8 Skala *Likert* Butir Positif

Skala Nilai (Skor)	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik

3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

- 2) Untuk menghitung nilai rata-rata skor tiap komponen kriteria dari hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Manusia Makhluk Pribadi bagi peserta didik kelas X SMA/SMK digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

X : rata-rata skor tiap komponen

$\sum X$: jumlah skor tiap komponen

n : jumlah validator

- 3) Hasil respon peserta didik yang diperoleh dalam bentuk data kuantitatif diubah menjadi data kualitatif dengan cara membandingkan rata-rata skor tiap komponen kriteria tanggapan peserta didik, dengan kriteria ideal yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Ideal Respon Peserta Didik

Rentang Skor (i)	Kategori Kelayakan
$X > \bar{X}_i + 1.8 sbi$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}_i + 1.8 sbi$	Baik
$\bar{X}_i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}_i + 0.6 sbi$	Cukup
$\bar{X}_i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}_i - 0.6 sbi$	Kurang Baik
$X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$	Sangat Kurang Baik

Keterangan :

X : Skor akhir rata-rata

\bar{X}_i : rata-rata ideal, dihitung dengan rumus :

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$$

sbi : simpangan baku ideal, dihitung dengan rumus :

$$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$$

Skor maks = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor maks}$

Skor min = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$

- 4) Menghitung persentase keidealan respon peserta didik secara keseluruhan, dengan menggunakan rumus berikut :

$$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata - rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran yang berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang telah di uji cobakan pada dua sekolah, yaitu yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun pada tanggal 16 Mei 2023 dan SMA St. Bonaventura Madiun pada tanggal 23 Mei 2023, setelah dinyatakan layak untuk diuji coba oleh para ahli pada tahap validasi.

Pengembangan produk tersebut dilakukan menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel dengan empat tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi ke sekolah SMK St. Bonaventura 1 Madiun pada tanggal 8-10 Februari 2023 dan wawancara kepada pendidik Agama Katolik, serta peserta didik kelas X. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh dan menganalisis informasi yang diperlukan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Pedoman wawancara dapat dilihat di lampiran.

a. Analisis Awal-Akhir

Tahap analisis awal-akhir menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 1) merupakan tahap yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan

menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan oleh peneliti dengan wawancara secara langsung pendidik Agama Katolik kelas X SMK St. Bonaventura 1 Madiun.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik diketahui bahwa, proses pembelajaran pendidikan agama disesuaikan dengan agama masing-masing peserta didik. Artinya peserta didik yang diajari oleh pendidik beragama Katolik semua. Selama proses pembelajaran peserta didik sangat aktif, mereka terbuka dengan ajaran Gereja, artikel-artikel baru, dan kitab suci. Selain itu, mereka juga senang bereksplorasi, seperti berdiskusi untuk memecahkan masalah. Keaktifan peserta didik ini sesuai dengan teori White dalam Subowo (2021: 383) mengenai karakteristik peserta didik kelas X SMA/SMK yang merupakan generasi Z, di mana generasi ini memiliki karakteristik sebagai generasi yang mandiri dan aktif melalui WiFi. Sikap aktif peserta didik pun dimaklumi oleh pendidik karena mengikuti kurikulum merdeka belajar yang diterapkan oleh sekolah, yaitu memerdekakan peserta didiknya. Meskipun demikian, peran pendidik dalam proses pembelajaran tetap ada sebagai fasilitator. Peran pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik yang merdeka dalam belajar ini sesuai dengan pendapat Lase (2019: 38) dan Surani (2019: 463) yang menyatakan bahwa dalam era pendidikan 4.0 pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*), bukan lagi berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*). Di mana pendidik sebagai fasilitator menyediakan kebutuhan belajar peserta didik dan peserta didik yang mengumpulkan informasi sesuai dengan arahan pendidik.

Diperoleh juga informasi bahwa bahan ajar yang selalu digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu buku cetak, kitab suci, dokumen Gereja, artikel berita, dan *video* pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik adalah Canva dan *mind map*.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik, terungkap bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik belum menerapkan penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk memahami karakteristik peserta termasuk tingkat kemampuan, keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahapan ini diperoleh informasi bahwa karakteristik peserta didik kelas X SMK St. Bonaventura 1 Madiun mayoritas kinestetik, sehingga dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang membuat mereka selalu bergerak dan tugas pembelajaran yang sesuai dengan porsi mereka. Dalam proses belajar, minat dan respon sangat antusias karena karakteristik peserta didik itu sendiri yang lebih menyukai praktek daripada disuruh mendengarkan atau melihat. Adapun berbagai metode pembelajaran yang disukai oleh peserta didik, diantaranya adalah diskusi dan ceramah (penjelasan materi oleh pendidik).

Dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik, diketahui bahwa penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran belum pernah dialami oleh

peserta didik, sehingga perlu adanya tambahan aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

c. Analisis Tugas

Tahap ini bertujuan untuk mengeksplorasi keterampilan dan kemampuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan elemen pembelajaran.

Berdasarkan analisis tugas yang dilakukan oleh peneliti terhadap tujuan dan elemen pembelajaran pada materi Manusia MakhluK Pribadi, peneliti membuat dua model tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Kedua model itu diantaranya adalah soal latihan dalam bentuk kuis dan game. Analisis tugas ini disesuaikan dengan teori karakteristik multimedia pembelajaran yaitu mengembangkan prinsip *self evaluation* untuk mengukur proses dan hasil belajar peserta didik.

d. Analisis Konsep

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 2) analisis konsep merupakan proses untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan memperinci konsep-konsep individu menjadi hal-hal yang penting dan yang tidak relevan. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pokok materi yang akan dibuat dalam produk. Selanjutnya, sumber belajar yang digunakan untuk mendukung penyusunan materi, peneliti menambahkan beberapa *video* yang relevan dengan materi.

Berdasarkan analisis konsep yang dilakukan oleh peneliti, pokok materi yang dibuat disesuaikan dengan isi materi Manusia MakhluK Pribadi yang

terbagi dalam tiga sub bab yaitu Aku Pribadi Yang Unik, Kesetaraan Laki-Laki dan Perempuan, dan Keluhuran Manusia Sebagai Citra Allah. Adapun sumber belajar yang dimasukkan oleh peneliti adalah gambar dan *video* pembelajaran yang relevan dengan isi materi.

Penyusunan materi pembelajaran pada tahap analisis konsep ini disesuaikan dengan teori prinsip multimedia pembelajaran menurut Mayer dalam (Surjono, 2017: 26), diantaranya :

- Prinsip *Coherence* yaitu menghilangkan kata-kata, gambar, suara, *video* yang tidak relevan dalam materi pembelajaran.
- Prinsip *Segmenting* yaitu materi pembelajaran yang sulit, kompleks dan besar harus dibagi ke dalam beberapa bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami.
- Prinsip *Modality* yaitu materi yang disertai gambar ataupun animasi akan lebih baik disajikan berupa narasi dibandingkan dengan teks tertulis.
- Prinsip *Multimedia* yaitu menyajikan materi dengan gambar dan kata-kata lebih efektif, dibandingkan materi hanya berisi kata-kata saja.
- Prinsip *Personalization* yaitu menyajikan materi dengan gaya bahasa percakapan atau tidak formal agar penyampaian materi lebih mudah dipahami, dibandingkan menggunakan kalimat pasif dan formal.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Menurut Thiagarajan, dkk dalam Kuncoro (2014: 2) rumusan tujuan pembelajaran adalah langkah penting setelah melakukan analisis tugas dan analisis konsep.

Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan isi tujuan pembelajaran yang terdapat pada materi Manusia Makhluk Pribadi kurikulum merdeka. Berikut tujuan pembelajaran yang ingin dicapai :

- Peserta didik mampu memahami dirinya sebagai makhluk pribadi yang unik dengan segala kemampuan dan keterbatasannya, sehingga menerima diri dan bersyukur atas keberadaan dirinya sebagai manusia yang unik.
- Peserta didik mampu memahami jati diri sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat, bersyukur kepada Allah yang menciptakan dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, sehingga pada akhirnya menghargai sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat.
- Peserta didik mampu memahami diri dan sesamanya sebagai citra Allah yang bersaudara satu sama lain, sehingga mampu menghargai sesamanya seperti menghargai dirinya sendiri.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* merupakan tahap kedua yang bertujuan untuk merancang desain produk awal media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) ke dalam bentuk aplikasi *android* yang akan dikembangkan. Tahap ini terbagi dalam empat langkah, yaitu :

a. Menyusun Materi Pembelajaran

Bahan materi pembelajaran Manusia Makhluk Pribadi yang dikembangkan mengacu pada Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti

untuk SMA/SMK kelas X Semester I, dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Penelitian dan Pengembangan, dan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, serta Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2021, dan beberapa sumber lain yang relevan dengan materi Manusia MakhluK Pribadi, seperti gambar dan *video* pembelajaran.

b. Pemilihan Media

Berdasarkan keseluruhan analisis melalui tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan oleh peneliti, media yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan aplikasi produk media pembelajaran adalah *software Smart Apps Creator*. Pemilihan media *software Smart Apps Creator* dalam membuat produk aplikasi media pembelajaran mengacu pada teori jenis media pembelajaran hasil teknologi berbasis komputer menurut Arsyad (lihat Permana, 2017: 47; Al Amin, 2017: 6) yang pengembangannya menggunakan teknologi komputer dan disajikan dalam bentuk aplikasi. Sedangkan media yang digunakan untuk mendesain aplikasi produk media pembelajaran adalah Canva.

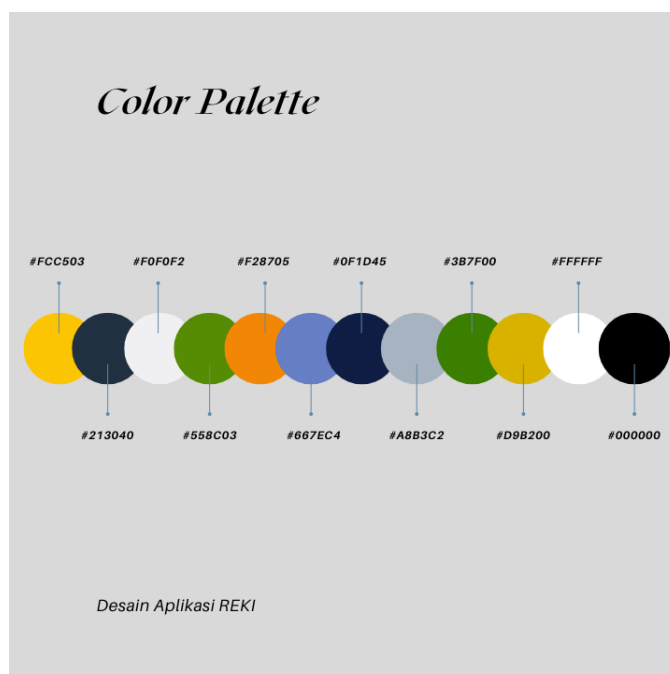
Media lainnya yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang terdapat pada produk media pembelajaran adalah media gambar, audio-narasi, dan *video*. Pemilihan media ini mengacu pada teori multimedia pembelajaran interaktif menurut Ivers dan Barron dalam Hartoto (2020: 1) bahwa multimedia merupakan penggunaan beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, *video* dan suara yang digabungkan untuk menampilkan informasi dan memiliki manfaat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Dalam merancang perangkat pembelajaran, format yang dipilih pada aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah .apk (*android package kit*) yang dapat diunduh melalui link *Google Drive*. Selain itu, format yang dipilih peneliti dalam merancang desain aplikasi media pembelajaran pada Canva adalah sebagai berikut :

- **Warna atau *Color Palette***

Pemilihan format warna atau *color palette* disesuaikan dengan teori karakteristik media pembelajaran menurut Deni Darmawan dalam Anggraeni (2015: 36) yaitu mempunyai kekuatan bahasa warna dan resolusi objek. Warna atau *color palette* yang digunakan dalam merancang desain aplikasi media pembelajaran adalah :



Gambar 4. 1 *Color Palette* Yang Dipakai Dalam Desain Produk

- **Jenis Font**

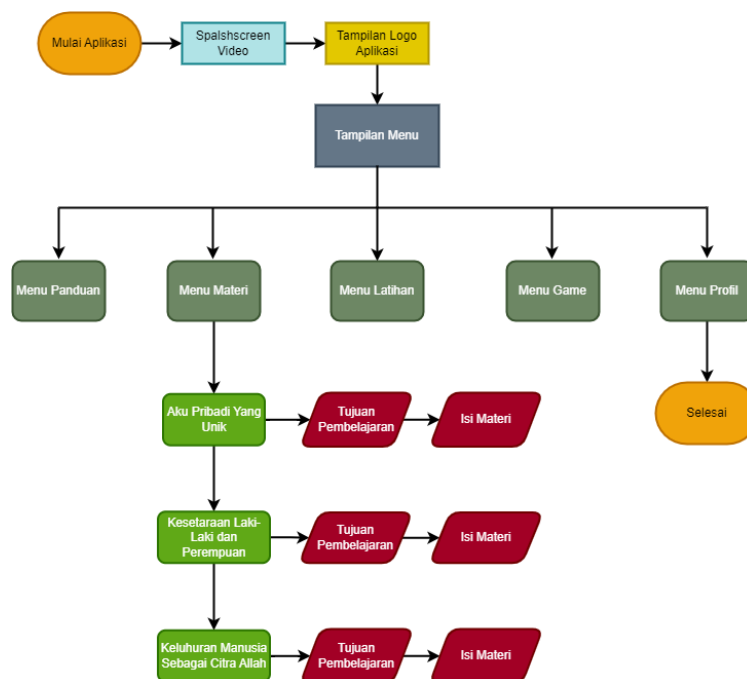
Jenis *font* yang digunakan dalam merancang desain aplikasi media pembelajaran adalah : 210 슈퍼사이즈 Black 3D, Poppins Extra Old, Josefin Sans Thin, Josefin Slab, Montserrat Extra-Bold, Londrina Solid Black, Noot, TAN Songbird, dan Mistrully.

4) Rancangan Awal

a. Desain Produk

Desain produk merupakan proses atau perencanaan produk yang dibuat oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Sebelum membuat desain produk, terlebih dahulu peneliti membuat sebuah *flowchart* atau bagan alur (Setiawan, 2021).

Dicoding. menjelaskan bahwa *flowchart* adalah representasi grafis yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan yang terkait dengan proses dari suatu program. Setiap langka direpresentasikan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau panah untuk menunjukkan hubungan dan urutan yang harus diikuti dalam proses tersebut. *Flowchart* dikembangkan menggunakan *website online* yaitu app.diagrams.net.



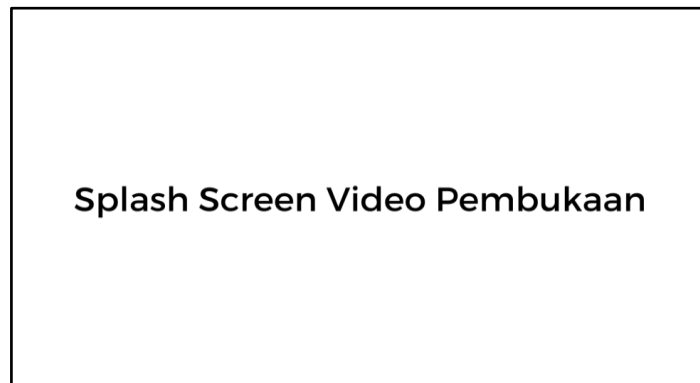
Gambar 4. 2 *Flowchart* Desain Aplikasi

b. *Storyboard*

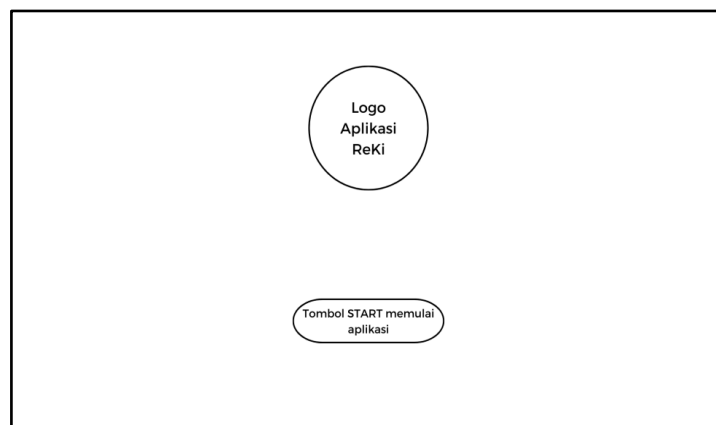
Storyboard atau papan cerita merupakan sebuah rangkaian gambar sketsa yang disusun secara urut sesuai dengan skrip cerita yang telah dibuat. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran keseluruhan alur cerita mulai dari awal, tengah, dan akhir. Bentuk dari *storyboard* ini adalah kotak (Baihaqi Farrel, 2022). *Storyboard* yang dikembangkan peneliti memuat alur pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, diantaranya tampilan awal, menu utama, menu panduan, menu materi, menu latihan, menu game, dan menu profil.

1. *Storyboard* Tampilan Awal

Tampilan awal dari produk yang dikembangkan ialah *splash screen* video pembukaan aplikasi.



Gambar 4. 3 *Storyboard Splash Screen Video*



Gambar 4. 4 *Storyboard Tampilan Start Aplikasi*

2. Storyboard Menu Utama

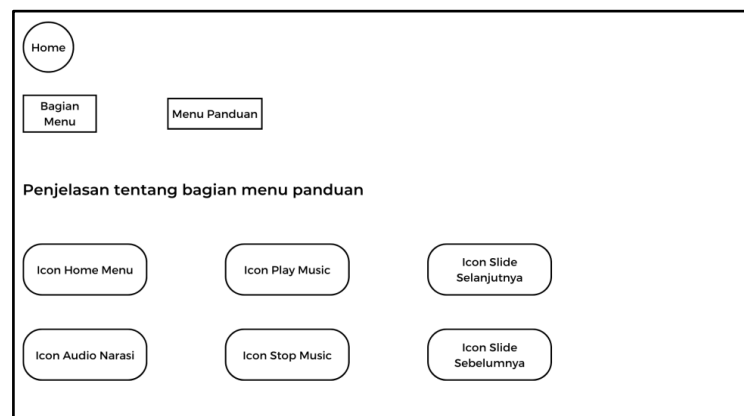
Menu utama merupakan menu yang memuat tentang panduan, materi, latihan, game, dan profil yang akan didesain dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat juga deskripsi penjelasan mengenai aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 4. 5 *Storyboard* Tampilan Menu Utama

3. *Storyboard Menu Panduan*

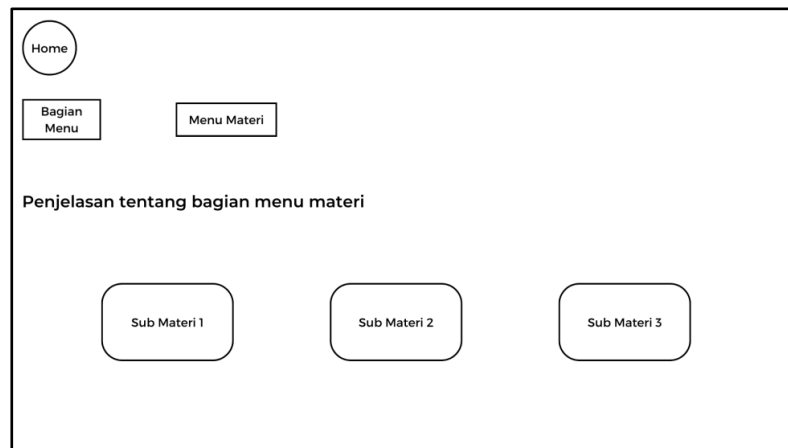
Menu panduan merupakan menu yang berisi panduan penggunaan tombol navigasi yang akan dibuat dalam desain produk media pembelajaran yang dikembangkan.



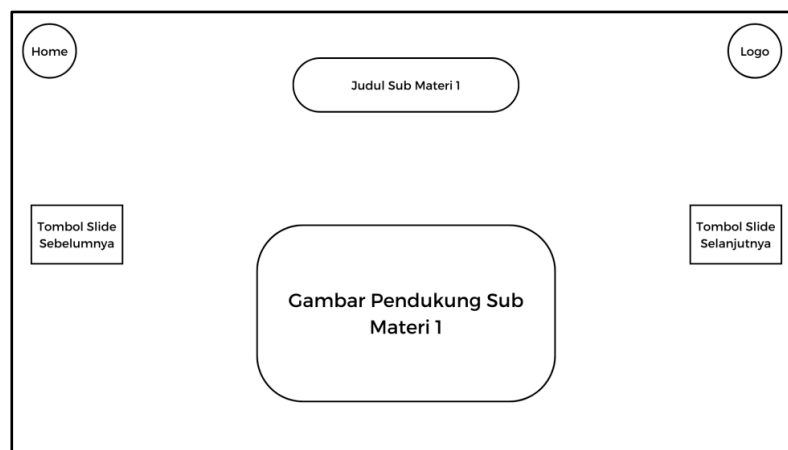
Gambar 4. 6 *Storyboard* Menu Panduan

4. *Storyboard Menu Materi*

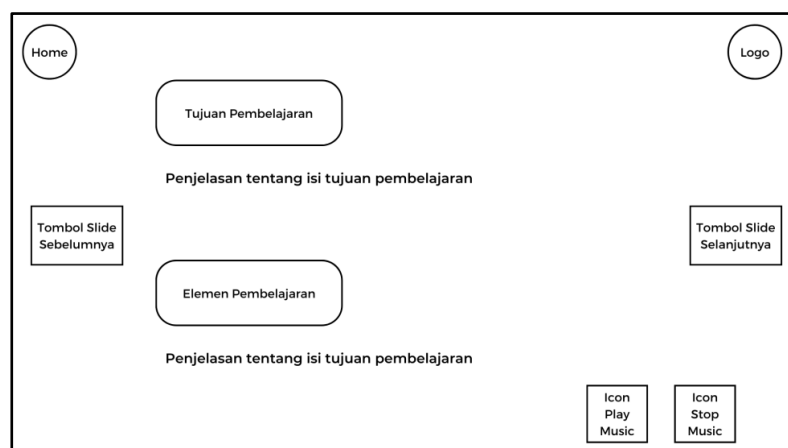
Menu materi merupakan menu yang memuat isi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan, dimana isi materi terbagi dalam tiga subbab materi.



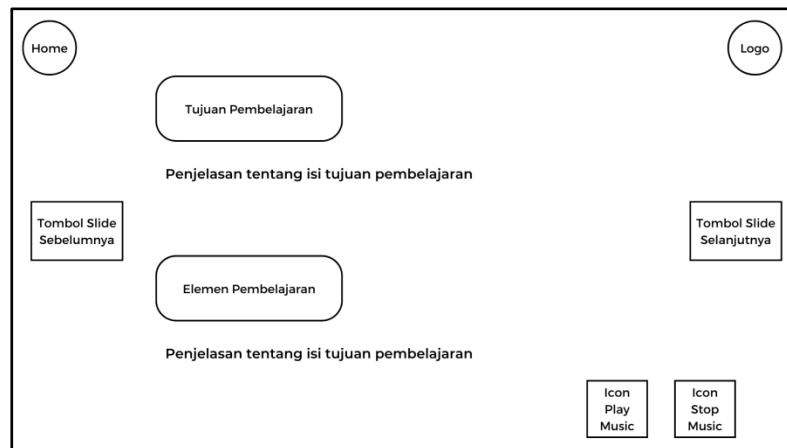
Gambar 4.7 *Storyboard Menu Materi*



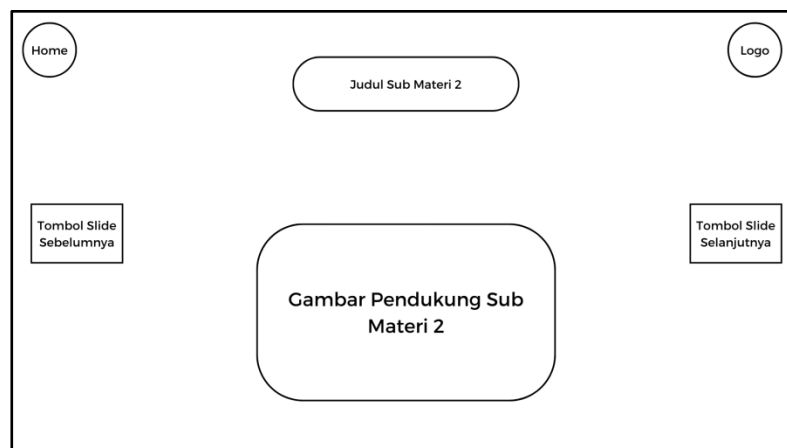
Gambar 4.8 *Storyboard Subbab Materi 1*



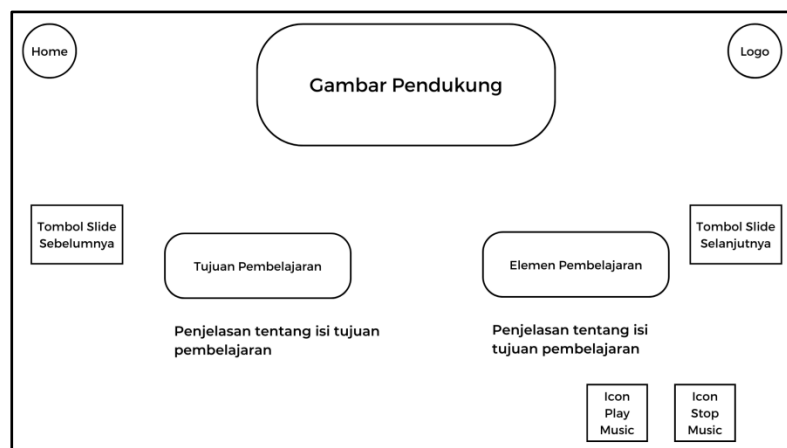
Gambar 4.8 *Storyboard Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 1*



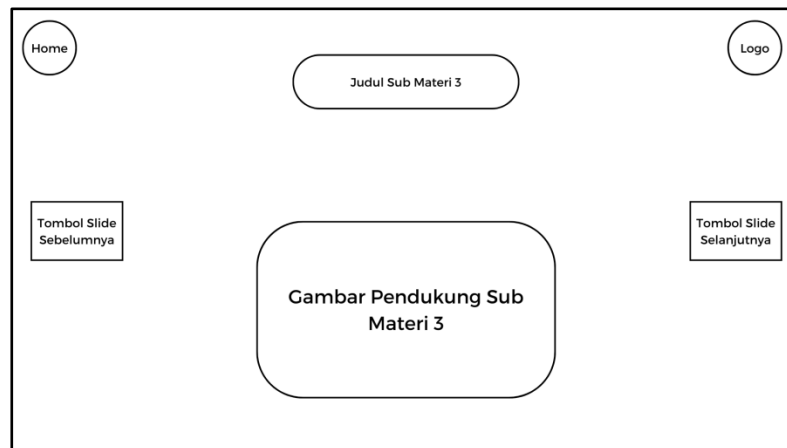
Gambar 4. 9 *Storyboard*



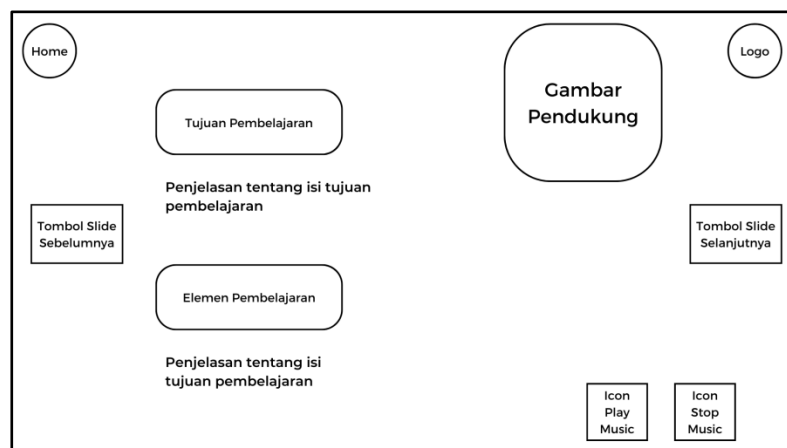
Gambar 4. 10 *Storyboard* Subbab Materi 2



Gambar 4. 11 *Storyboard* Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 2



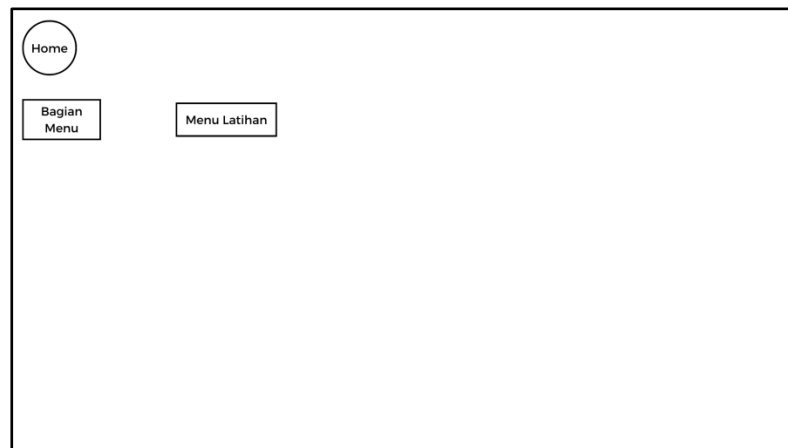
Gambar 4. 12 *Storyboard* Subbab Materi 3



Gambar 4. 13 *Storyboard* Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 3

5. *Storyboard Menu Latihan*

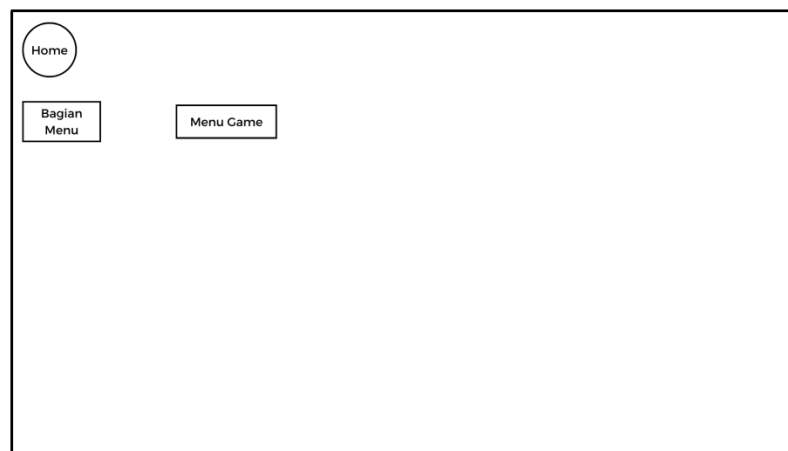
Menu latihan adalah menu yang berisi soal-soal latihan yang telah dirancang sesuai isi materi pembelajaran.



Gambar 4.14 *Storyboard Menu Latihan*

6. *Storyboard Menu Game*

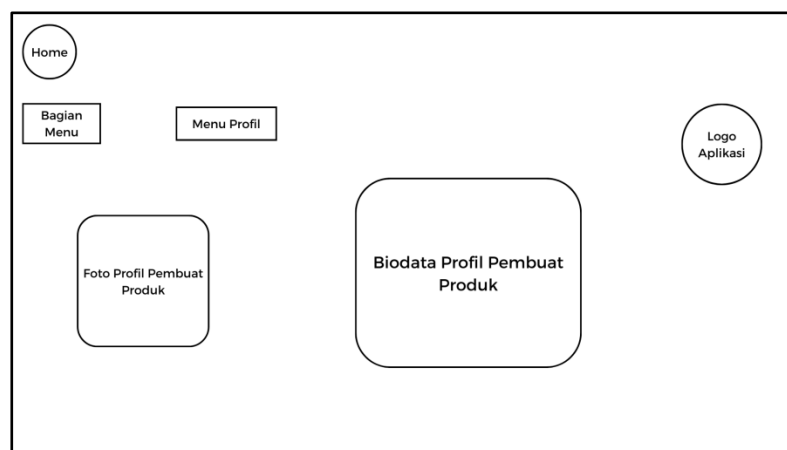
Menu game merupakan menu yang memuat game interaktif, dimana isinya disesuaikan dengan materi pembelajaran.



Gambar 4.15 *Storyboard Menu Game*

7. *Storyboard Menu Profil*

Menu profil merupakan menu yang menampilkan biodata profil peneliti sebagai pengembang produk aplikasi media pembelajaran.



Gambar 4. 16 *Storyboard* Menu Profil

c. Rancangan Instrumen

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah angket yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Penyusunan ini menggunakan dua skala, yaitu :

1. *Rating scale* 5 untuk uji validasi ahli dengan penghitungan validitas Aiken's V.
2. Skala *likert* butir positif untuk mengubah bentuk kuantitatif menjadi kualitatif dari hasil tanggapan respon peserta didik, yang terdiri 5 pilihan jawaban yaitu, 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini adalah langkah pertama dalam pengembangan produk, yang dimulai dengan persiapan *software Smart Apps Creator 3.0* yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan akan mengikuti rancangan yang telah dibuat sebelumnya, sehingga

produk yang dihasilkan memiliki konsep yang sesuai dengan subjek penelitian perancangan dan mengimplementasikannya pada desain awal.

a. Pengembangan Produk Awal

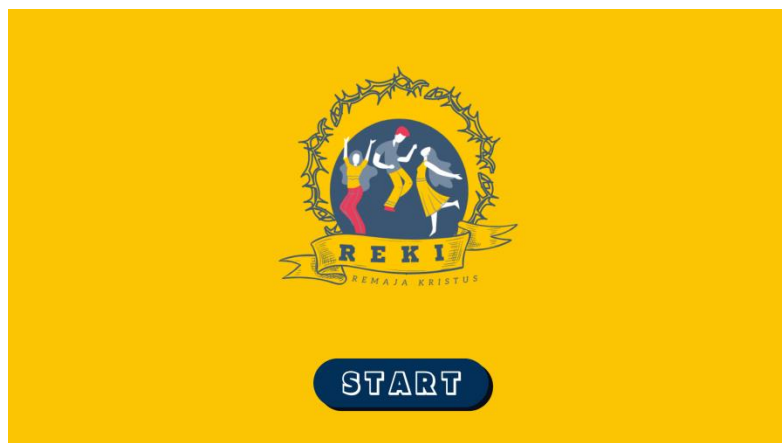
Tahap pengembangan produk media pembelajaran dibuat sesuai dengan rancangan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang telah dibuat sebagai berikut :

1. Tampilan Awal

Tampilan awal adalah tampilan pembuka yang berisi *splash screen video* pembukaan aplikasi REKI dan disusul dengan tampilan *START* aplikasi untuk memulai aplikasi media pembelajaran.



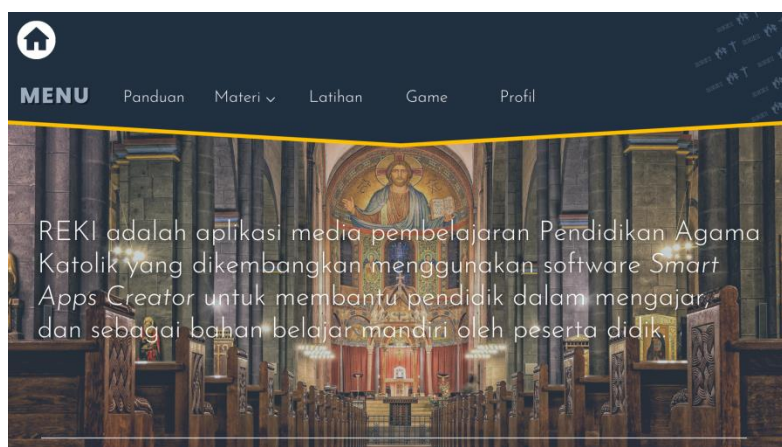
Gambar 4. 17 Tampilan *Splash Screen Video*



Gambar 4. 18 Tampilan *Start* Aplikasi

2. Menu Utama

Menu utama adalah bagian utama yang berisi berbagai pilihan yang mencakup panduan, materi, latihan, *game* dan profil. Setiap pilihan tersebut disajikan dalam bentuk tombol yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya. Dalam menu utama juga terdapat deskripsi penjelasan produk aplikasi yang dikembangkan.

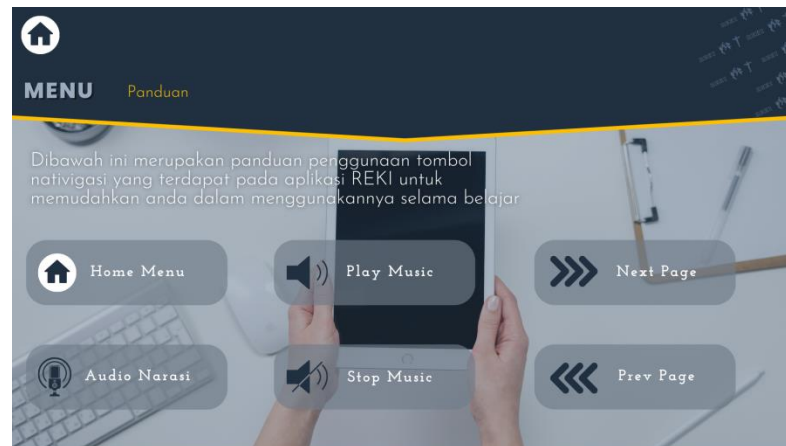


Gambar 4. 19 Menu Utama Produk

3. Menu Panduan

Menu panduan berisikan penjelasan tentang tombol navigasi yang terdapat dalam produk yang dikembangkan, diantaranya :

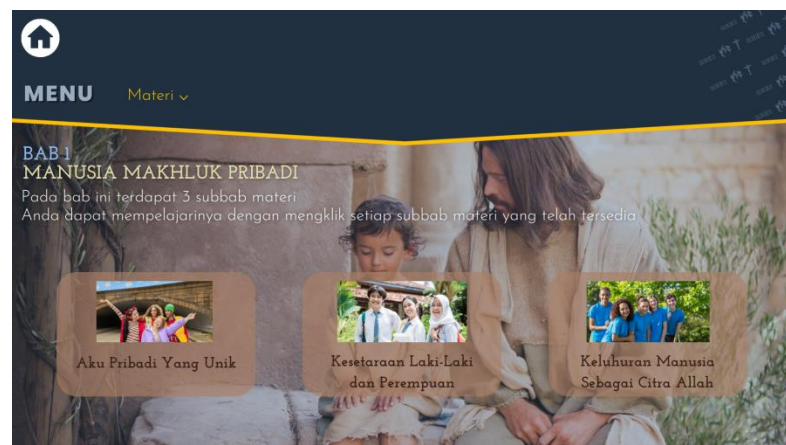
- *Home* Menu adalah tombol navigasi yang digunakan untuk kembali ke halaman menu utama.
- *Audio* Narasi adalah tombol navigasi yang berisi *audio* materi yang dibuat oleh peneliti, apabila peserta didik lebih senang mendengarkan isi materi daripada membacanya.
- *Play* Musik adalah tombol navigasi yang digunakan untuk memainkan *background* musik apabila, peserta didik senang belajar sambil mendengarkan musik.
- *Stop* Musik adalah tombol navigasi yang digunakan untuk mematikan atau *unmute background* musik, apabila peserta didik lebih nyaman belajar tanpa mendengarkan musik.
- *Next Page* adalah tombol navigasi yang digunakan untuk melanjutkan materi ke halaman berikutnya.
- *Prev Page* adalah tombol navigasi yang digunakan untuk mundur atau melihat ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. 20 Menu Panduan

4. Menu Materi

Dalam *menu* materi terdapat tiga pilihan subbab materi yang ada pada materi Manusia Makhluk Pribadi. Setiap pilihan subbab materi tersebut disajikan dalam bentuk tombol yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman subbab materi yang dipilih. Dalam setiap subbab materi berisi judul materi, tujuan dan elemen pembelajaran, serta isi materi.



Gambar 4. 21 Menu Materi



Gambar 4. 22 Subbab Materi 1



Gambar 4. 23 Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 1



Gambar 4. 24 Subbab Materi 2

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami jati diri sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat, bersyukur kepada Allah yang menciptakan dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, sehingga pada akhirnya menghargai sebagai perempuan atau laki-laki yang saling melengkapi dan sederajat.

ELEMEN PEMBELAJARAN

Elemen : Pribadi
Sub-Elemen : Aku memiliki kemampuan dan keterbatasan

Gambar 4. 25 Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 2

*Keluhuran Manusia
Sebagai Citra Allah*

Gambar 4. 26 Subbab Materi 3

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami diri dan sesama sebagai citra Allah yang bersaudara satu sama lain, sehingga mampu menghargai sesama seperti menghargai dirinya sendiri.

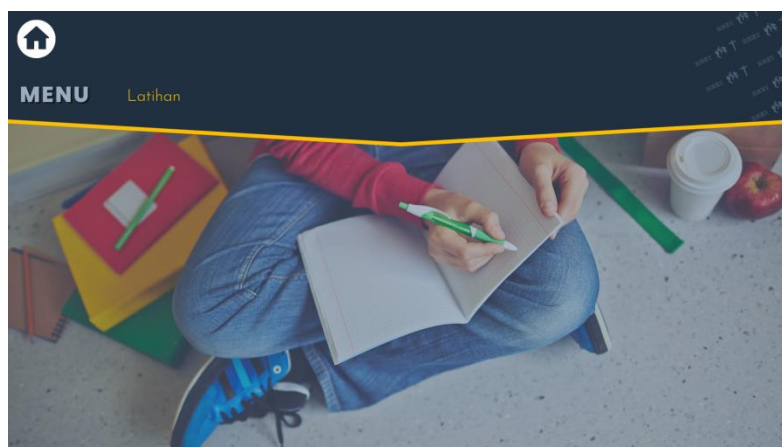
Elemen Pembelajaran

Elemen : Pribadi
Sub-Elemen : Aku memiliki kemampuan dan keterbatasan

Gambar 4. 27 Tujuan dan Elemen Pembelajaran Subbab Materi 3

5. Menu Latihan

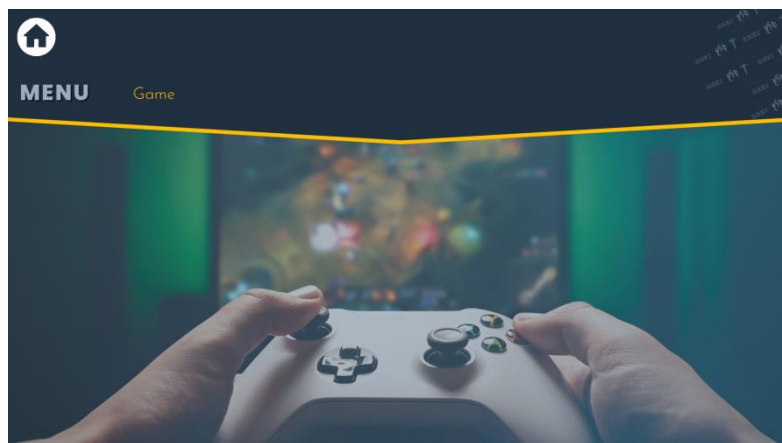
Menu latihan merupakan menu yang berisi latihan soal yang telah dibuat oleh peneliti sesuai dengan isi materi pembelajaran. Dalam menu latihan, saat pengguna mengklik tombol “Latihan” pada menu utama, pengguna langsung diarahkan ke halaman *website* untuk mengakses latihan secara *online*. Sehingga diperlukan koneksi *internet* untuk mengerjakan soal latihan secara *online*.



Gambar 4. 28 Menu Latihan

6. Menu Game

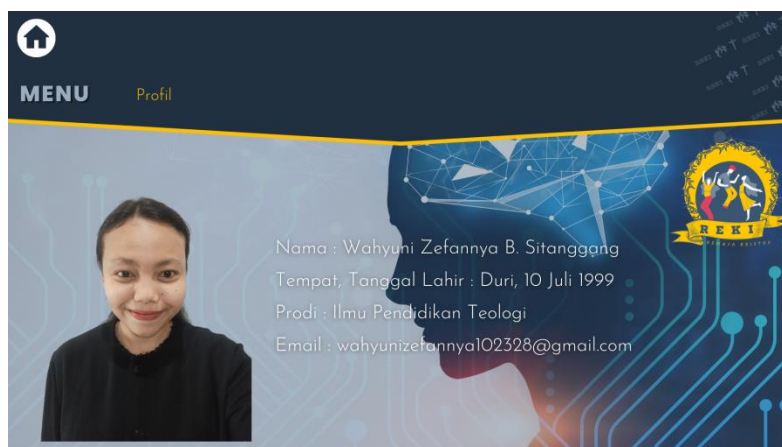
Menu *Game* adalah menu yang berisikan *game online* yang dibuat oleh peneliti melalui *website game* edukasi. Serupa dengan menu latihan, saat mengklik tombol “*Game*” yang terdapat di menu utama, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *website* untuk mengakses *game*.



Gambar 4. 29 Menu Game

7. Menu Profil

Menu profil merupakan menu yang berisi profil pengembang aplikasi media pembelajaran.



Gambar 4. 30 Menu Profil

b. Tahap Validasi

Setelah produk dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat, produk akan melewati tahap validasi yang melibatkan para ahli dalam bidang materi dan media. Tahap validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran, dan komentar mengenai kelebihan dan kekurangan produk yang

dikembangkan, sehingga produk tersebut dapat diperbaiki dan menjadi lebih baik, serta layak untuk digunakan.

Tahap validasi melibatkan beberapa tim, seperti tim ahli materi dan tim ahli media di mana setiap tim terdiri dari dua validator. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan menggunakan skala *likert*.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek kelayakan isi, dan aspek bahasa. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 11-12 April 2023. Tahap ini melibatkan dua ahli materi yang merupakan pendidik kelas X SMA St. Louis 1 Surabaya, Ibu Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd (Validator I) dan pendidik kelas X di SMK St. Bonaventura 1 Madiun, Ibu Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd (Validator II).

Dalam tahap validasi pertama, para ahli memberikan saran perbaikan produk untuk direvisi oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli materi, langkah berikutnya adalah melakukan validasi tahap kedua yang selesai pada tanggal 09 Mei 2023. Tujuannya untuk menilai secara lebih mendetail kelayakan produk media pembelajaran setelah dilakukan perbaikan.

Berikut hasil penilaian validator ahli materi terhadap kelayakan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Validator (Rater)		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Ket
		I	II						
1.	Penyajian	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
2.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
3.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
4.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
5.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
6.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
7.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
8.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
9.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
10.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
11.	Kelayakan Isi	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
12.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
13.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
14.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
15.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
16.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
17.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
18.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
19.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
20.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
21.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
22.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
23.	Bahasa	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
24.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
25.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
26.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
27.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
28.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
29.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
30.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
31.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
32.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
33.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		165	149	132	116	248	264	0.94	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.1 hasil uji validitas ahli materi oleh kedua rater, diperoleh hasil yaitu dari 33 soal. 1.) Pada aspek penyajian terdapat 10 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Perolehan kriteria ini tidak terlepas dari teori pembelajaran dari tiga kata kunci yang harus ada dalam multimedia pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran harus mencakup keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Surjono, 2017: 41), serta teori prinsip *segmenting* dalam prinsip multimedia pembelajaran interaktif oleh Mayer (2009) dalam (Surjono, 2017: 26) yaitu membagi materi pembelajaran yang sulit maupun kompleks ke dalam beberapa bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami. 2.) Pada aspek kelayakan isi terdapat 12 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Perolehan kriteria ini mengacu pada teori media pembelajaran, teori karakteristik multimedia pembelajaran interaktif dan teori prinsip multimedia pembelajaran interaktif yang melandasi pengembangan aplikasi produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Implementasi dari teori media pembelajaran menurut Suryani dalam Kurniadi (2021: 11) merupakan penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik untuk merangsang pikiran, perasaan serta perhatian dari peserta didik. Implementasi dari teori karakteristik multimedia pembelajaran interaktif ialah bahwa multimedia pembelajaran interaktif harus bersifat interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dalam pembelajaran melalui pertanyaan, tugas maupun latihan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Sedangkan implementasi dari teori prinsip multimedia pembelajaran interaktif menurut

Mayer dalam (Surjono, 2017: 26) ialah prinsip *redundancy* yaitu tidak berlebihan dalam menggunakan elemen multimedia karena berdampak pada memori kerja peserta didik. 3.) Pada aspek bahasa terdapat 12 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Pengembangan aspek ini tidak terlepas dari kajian teori prinsip multimedia pembelajaran interaktif menurut Mayer dalam (Surjono, 2017: 26) yaitu prinsip *multimedia* dan *personalization* bahwa dalam menyajikan materi dengan gambar dan kata-kata lebih efektif, dibandingkan materi hanya berisi kata-kata saja, serta lebih baik menyajikan materi dengan gaya bahasa percakapan agar lebih mudah dipahami, dibandingkan menggunakan kalimat pasif dan formal.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek aplikasi, dan aspek tampilan. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 11-15 April 2023. Tahap ini melibatkan dua ahli media yang merupakan Tenaga Kependidikan STKIP Widya Yuwana, Pak Donny Yulianto, M. Kom (Validator I) dan Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Ibu Sella Mawarni, M.Pd (Validator II).

Pada tahap validasi pertama, terdapat beberapa saran perbaikan produk yang diberikan para ahli untuk direvisi oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli media, langkah berikutnya adalah melakukan validasi tahap kedua yang selesai pada tanggal 09-11 Mei 2023.

Tujuannya untuk menilai secara lebih mendetail kelayakan produk media pembelajaran setelah dilakukan perbaikan.

Berikut hasil penilaian validator ahli media terhadap kelayakan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ditunjukkan pada tabel 4.2.

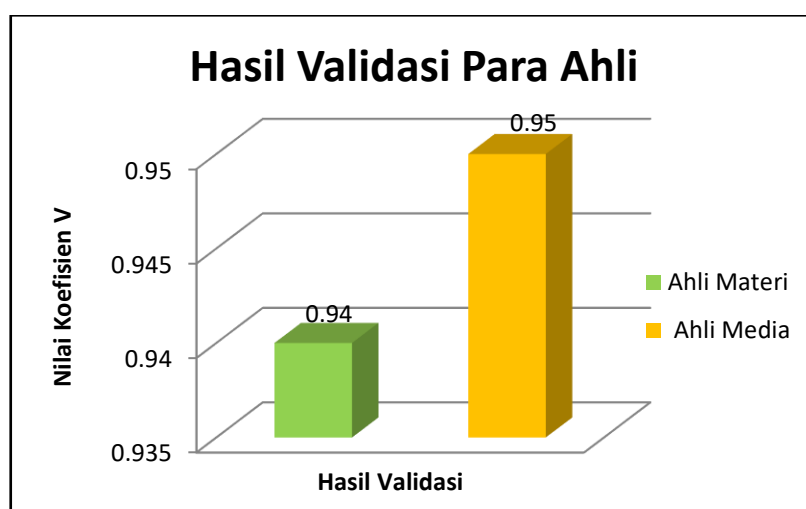
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	$\sum s$	n(C-1)	V	Ket
		I	II						
1.	Penyajian	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
2.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
3.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
4.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
5.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
6.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
7.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
8.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
9.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
10.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
11.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
12.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
13.	Aplikasi	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
14.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
15.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
16.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
17.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
18.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
19.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
20.		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
21.	Tampilan	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
22.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
23.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
24.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
25.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
26.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
27.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak

No.	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	Σs	n(C-1)	V	Ket
		I	II						
28.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
29.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
30.		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
31.		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		144	153	113	122	235	248	0.95	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji validitas ahli media oleh kedua rater, diperoleh hasil yaitu dari 31 soal. 1.) Pada aspek penyajian terdapat 12 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Sangat layak nya aspek ini tidak terlepas dari teori penerapan belajar sibernetik dalam proses belajar mengajar, dimana dalam menyusun materi pembelajaran harus berdasarkan urutan yang sesuai dari sistem informasi yang diperoleh (Arifin *et al*, 2017: 250). Dan teori multimedia pembelajaran interaktif yang merupakan program pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi yang disajikan secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer. 2.) Pada aspek aplikasi terdapat 8 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Penyusunan aspek ini mengacu pada teori manfaat media pembelajaran yaitu dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hamid *et al*, 2020: 7). Dan teori prinsip *interactivity* dalam multimedia pembelajaran interaktif dimana peserta didik dapat belajar secara optimal apabila dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran dengan adanya tombol navigasi. 3.) Pada aspek tampilan terdapat 11 soal dalam kategori “*Sangat Layak*”. Pengembangan aspek ini tidak terlepas dari kajian teori karakteristik MPI, dimana media pembelajaran dikatakan sebagai multimedia pembelajaran

interaktif apabila dalam program ataupun aplikasi menyajikan dua jenis media, bersifat interaktif karena adanya kontrol pengguna untuk mengoperasikan MPI, serta mempunyai kekuatan bahasa warna dan resolusi objek. Dan juga teori dari manfaat MPI yaitu memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, karena dalam multimedia materi disajikan dengan gambar.



Gambar 4. 31 Grafik Hasil Uji Validasi Para Ahli

Gambar 4.31 menunjukkan grafik dari hasil uji validasi ahli materi dan ahli media dengan warna yang berbeda. Untuk warna hijau merupakan hasil penilaian dari para ahli materi dengan nilai indeks V 0.94, dan warna orange merupakan hasil penilaian dari para ahli media dengan nilai indeks V 0.95. Hasil penilaian uji validasi dari kedua para ahli ini berada pada rentang kelayakan "**Sangat Layak**".

Dari hasil penilaian kedua ahli materi dan media, diperoleh kesimpulan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat

kelayakan yang “**Sangat Layak**”, untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba kepada peserta didik.

3) Hasil Uji Coba Pengembangan

Setelah proses validasi produk oleh para ahli dan melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran para ahli, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba produk. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Fokus uji coba ini untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan.

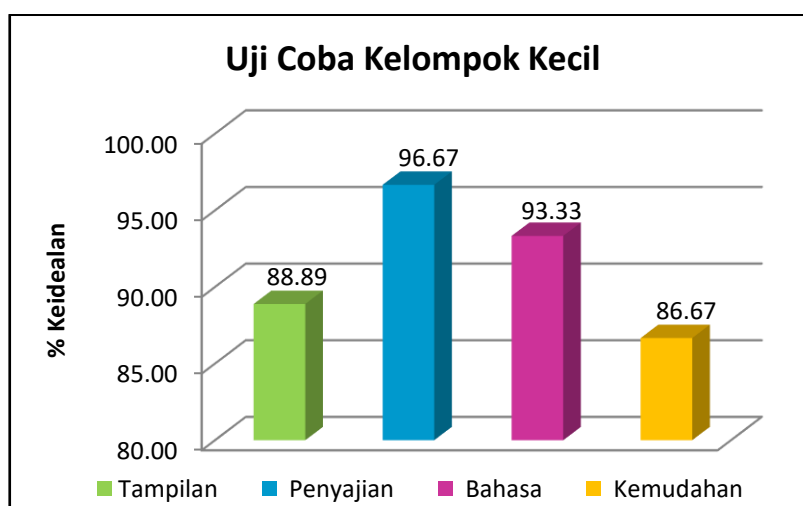
Produk akan diuji coba dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang peserta didik secara *online* dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 32 orang peserta didik secara langsung di dua sekolah yang berbeda, yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura Madiun untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 3 orang peserta didik kelas X SMA/SMK secara online melalui WhatsApp, dengan mengirimkan angket respon peserta didik dalam format word. Angket berisi 4 aspek penilaian dengan total 11 butir pertanyaan. Hasil uji coba kelompok kecil ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelompok Kecil

Komponen Penilaian	Tampilan	Penyajian	Bahasa	Kemudahan
Rata-Rata Skor Tiap Komponen Penilaian (X)	13.33	9.67	9.33	17.33
Kategori Kelayakan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
% Keidealan	88.89	96.67	93.33	86.67
Rata-Rata Skor Keseluruhan	49.67			
Kategori Kelayakan	Sangat Baik			

**Gambar 4. 32** Grafik Uji Kelompok Kecil

Dari tabel 4.2 menggambarkan data yang diperoleh dari pengisian angket respon ketertarikan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil terhadap produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* oleh 3 orang peserta didik kelas X SMA/SMK secara *online*. Hasil rata-rata skor tiap komponen penilaian respon peserta didik terbagi dalam empat aspek, yaitu: Pertama, aspek penyajian memperoleh skor rata-rata tertinggi yaitu 9.67, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 96.67%. Tingginya skor pada aspek ini sangat dipengaruhi oleh teori multimedia pembelajaran interaktif yang secara terminologis merupakan gabungan dari berbagai media seperti

teks, gambar, suara, video dan lain-lain yang dipadu dan disinergikan melalui komputer atau peralatan elektronik untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017: 2) Dimana materi disajikan dengan baik dengan berbagai media yang terdapat dalam aplikasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi. Perolehan skor tertinggi ini sesuai pula dengan elemen-elemen multimedia, yaitu elemen teks, gambar, suara, animasi dan video pada teori prinsip multimedia pembelajaran interaktif yang digagaskan oleh Mayer (2009) dalam (Surjono, 2017: 26).

Kedua, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata tertinggi kedua yaitu 9.33, dengan kategori "*Sangat Baik*", dan persentase sebesar 93.33%. Perolehan skor ini tidak terlepas dari teori prinsip MPI yaitu prinsip *personalization* dimana materi harus disajikan gaya bahasa percakapan dan tidak terlalu baku agar isi materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana dalam penyajian materi ini juga sesuai dengan teori belajar kognitif, dimana seseorang dapat belajar mengkategorikan apa yang ingin dipelajarinya dan kemudian diserap sesuai dengan kemampuan kognitifnya untuk menyamakan pendapat kognitifnya dan akhirnya apa yang dipelajari dapat dipahami sesuai kemampuannya.

Ketiga, aspek tampilan diperoleh skor rata-rata tertinggi ketiga yaitu 13.33, dengan kategori "*Sangat Baik*", dan persentase sebesar 88.89%. perolehan skor ini mengacu pada teori belajar siberetik, dimana dalam pengajaran perlu adanya suatu tindakan untuk menarik peserta didik untuk itu tampilan aplikasi dibuat lebih menarik dengan warna yang serasi dengan

background gambar, serta font huruf yang jelas. Perolehan skor juga dipengaruhi oleh teori manfaat MPI menurut Diana dalam Anggraeni (2015: 40) yaitu dengan adanya tampilan visual (gambar) pada materi pembelajaran dapat memperkuat keterampilan visual peserta didik.

Keempat, aspek kemudahan diperoleh skor rata-rata tertinggi keempat 17.33 dengan kategori "*Sangat Baik*", dan persentase sebesar 86.67%. Perolehan skor ini tidak terlepas dari teori karakteristik multimedia pembelajaran interaktif dimana aplikasi dalam penggunaannya harus bersifat mandiri, dalam memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga peserta didik dapat menggunakan program atau aplikasi tanpa harus dibimbing oleh orang lain (Hartoto, 2020: 4). Dan juga dari teori MPI, dimana MPI merupakan program pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi yang disajikan secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana peserta didik secara aktif berinteraksi dengan program pembelajaran yang disajikan (Surjono, 2017: 41). Dengan penggunaan MPI dalam aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan membuat peserta didik menjadi senang belajar agama Katolik karena materi pembelajaran dikemas dengan baru dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

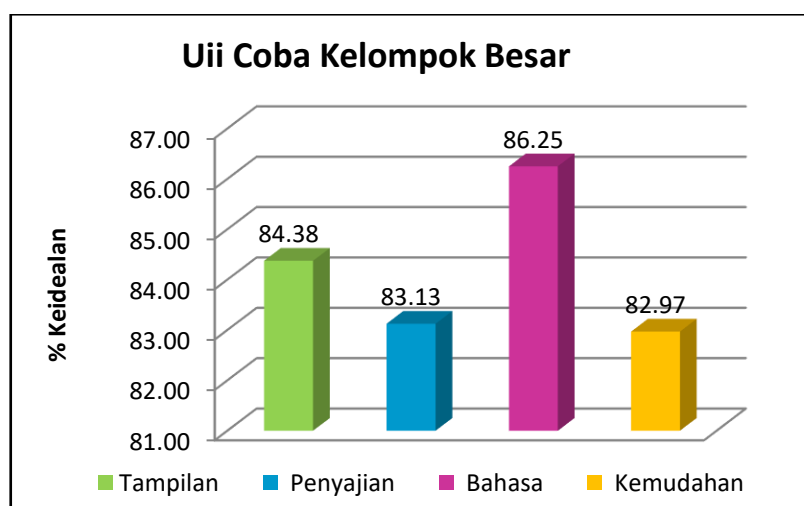
Secara keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan secara *online* adalah 49.67, dengan kategori kelayakan "*Sangat Baik*".

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 32 orang peserta didik kelas X SMA/SMK secara langsung, di dua sekolah yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura 1 Madiun. Angket berisi 4 aspek penilaian dengan total 11 butir pertanyaan. Hasil uji coba kelompok kecil ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelompok Besar

Komponen Penilaian	Tampilan	Penyajian	Bahasa	Kemudahan
Rata-Rata Skor Tiap Komponen Penilaian (X)	12.66	8.31	8.63	16.59
Kategori Kelayakan	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik
% Keidealan	84.38	83.13	86.25	82.97
Rata-Rata Skor Keseluruhan	46.19			
Kategori Kelayakan	Baik			



Gambar 4. 33 Grafik Uji Kelompok Besar

Dari tabel 4.4 menggambarkan data yang diperoleh dari pengisian angket respon ketertarikan peserta didik dalam uji coba kelompok besar terhadap produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* oleh 32 orang

peserta didik kelas X SMA/SMK secara langsung, di dua sekolah yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura 1 Madiun. Hasil rata-rata skor tiap komponen penilaian respon peserta didik terbagi dalam empat aspek, yaitu: Pertama, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata paling tinggi yaitu 8.63, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 86.25%. Perolehan skor tersebut didukung dari penerapan teori prinsip MPI untuk meningkatkan aktivitas *Generative Processing* yaitu dari prinsip *personalization* oleh Mayer (2009) dalam (Surjono, 2017: 26), dimana menyajikan materi dengan gaya bahasa percakapan atau tidak formal agar penyampaian materi lebih mudah dipahami, dibandingkan menggunakan kalimat pasif dan formal.

Kedua, aspek tampilan memperoleh skor rata-rata tertinggi kedua yaitu 12.66, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 84.38%. Perolehan skor ini didukung dengan teori karakteristik MPI, prinsip MPI dan manfaat SAC. Implementasi dari teori karakteristik MPI ialah bahwa dalam MPI harus mempunyai kekuatan bahasa warna dan resolusi objek. Implementasi dari teori prinsip MPI pada prinsip *redundancy* menurut Mayer dalam (Surjono, 2017: 26) terdapat pada elemen teks, dimana dalam menyajikan materi pembelajaran lebih baik menggunakan jenis font yang mudah dibaca, tegak dan tidak berkait. Sedangkan implementasi dari teori manfaat SAC sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran menurut Prokoso dalam Rauf (2022: 20) ialah bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik tidak akan merasa bosan karena pembelajaran disajikan dengan

menarik dan bervariasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran.

Ketiga, aspek penyajian memperoleh skor rata-rata tertinggi ketiga yaitu 8.31, dengan kategori “*Baik*”, dan persentase sebesar 83.13%. Perolehan skor ini mengacu pada teori karakteristik MPI, dimana materi pembelajaran harus disajikan dengan *representative* baik dalam bentuk visual, audio dan audiovisual dan juga pada teori prinsip MPI yaitu prinsip *coherence*, dimana pada prinsip ini penyajian unsur multimedia disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Keempat, aspek kemudahan diperoleh skor rata-rata tertinggi keempat yaitu 16.59 dengan kategori “*Baik*”, dan persentase sebesar 82.97%. Perolehan skor ini didasari oleh teori MPI menurut Pujiriyanto dalam Anggraeni (2015: 39), dimana multimedia pembelajaran interaktif menyajikan multisensori yang memberi manfaat dalam mendukung partisipasi siswa untuk dapat belajar secara individu, fleksibel dalam memilih menu, dan dapat digunakan dalam simulasi. Dan juga teori fungsi dan manfaat media pembelajaran yang secara interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, seperti pemanfaatan media pembelajaran online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hamid *et al*, 2020: 7).

Secara keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan secara online adalah 46.19, dengan kategori

kelayakan “Baik”. Maka, dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok besar Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK, “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak dua kali setelah melalui uji validasi oleh para ahli. Data validasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan perbaikan atau revisi berdasarkan saran dari para ahli, yang tercatat dalam angket penilaian.

a. Revisi Ahli Materi

Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar hasil validasi materi oleh para ahli. Saran dan masukan perbaikan produk adalah sebagai berikut :

1. Pada menu game, masih terdapat penyajian soal dalam game yang belum sesuai dengan isi materi. Jumlah soal yang disajikan dalam game adalah 12 soal, dan perlu dikurangi beberapa soal yang benar sesuai dengan isi materi. Penyajian soal sebelum direvisi dapat dilihat pada Gambar 4.34 sampai 4.39 :

Question

1. Siapakah nama Santo yang memohon kepada Kardinal Pelagius untuk menghentikan pertempuran perang salib?

Answers

a	St. Michael	d	St. Fransiskus Assisi
b	St. Thomas Aquinas	e	
c	St. Yosef	f	

Question

2. Sistem budaya yang lebih memprioritaskan laki-laki daripada perempuan disebut budaya

Answers

a	Matriarki	d	Anarkis
b	Patriarki	e	
c	Diskriminasi	f	

Gambar 4. 34 Soal Game 1 Sebelum Direvisi

Question

3. Unique atau unus artinya

Answers

a	Utama	d	Satu dan Utama
b	Satu-satunya	e	
c	Satu	f	

Question

4. Salah satu pelanggaran martabat kemanusiaan yang melukai martabat manusia sebagai citra Allah adalah

Answers

a	Diskriminasi	d	Mengasihi
b	Toleransi	e	
c	Patriarki	f	

Gambar 4. 35 Soal Game 2 Sebelum Direvisi

Question

5. Kitab manakah yang berbicara tentang keunikan diri?

Answers

a	Mazmur 138:1-8	d	Kej. 1:26-31
b	Kej. 2:7	e	
c	Kej. 2:18-23	f	

Question

6. Mahasiswa manakah yang menjadi korban dari pelanggaran martabat kemanusiaan dalam video yang kamu tonton

Answers

a	Surabaya	d	Kalimantan
b	Flores	e	
c	Papua	f	

Gambar 4. 36 Soal Game 3 Sebelum Direvisi

Question	
7. Berasal dari bahasa apakah dignitas-dignus?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> Inggris	d <input checked="" type="checkbox"/> Belanda
b <input checked="" type="checkbox"/> Latin	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> Yunani	f <input type="checkbox"/>

Question	
8. Ada berapa banyak ciri-ciri manusia bermartabat sebagai pribadi yang terdapat pada KGK artikel 357?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> 2	d <input checked="" type="checkbox"/> 5
b <input checked="" type="checkbox"/> 4	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> 6	f <input type="checkbox"/>

Gambar 4. 37 Soal Game 4 Sebelum Direvisi

Question	
9. Suatu kondisi dimana semua manusia, baik laki-laki maupun perempuan, bebas mengembangkan kemampuan pe	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> Manusia Sebagai Citra Allah	d <input checked="" type="checkbox"/> Pribadi Yang Unik
b <input checked="" type="checkbox"/> Kesenjangan Gender	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> Martabat Manusia	f <input type="checkbox"/>

Question	
10. Siapakah nama anak perempuan yang bercita-cita menjadi dokter dalam video yang kamu tonton?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> Siti	d <input checked="" type="checkbox"/> Dini
b <input checked="" type="checkbox"/> Ani	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> Inong	f <input type="checkbox"/>

Gambar 4. 38 Soal Game 5 Sebelum Direvisi

Question	
11. Siapakah nama Santo yang memandang manusia sebagai makhluk bermartabat karena statusnya sebagai citra All	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> St. Thomas Aquinas	d <input checked="" type="checkbox"/> St. Yosef
b <input checked="" type="checkbox"/> St. Rafael	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> St. Fransiskus Assisi	f <input type="checkbox"/>

Question	
12. KGK artikel ke berapa saja yang membahas tentang Keluhuran Martabat Manusia sebagai Citra Allah?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> 358, 360, 372	d <input checked="" type="checkbox"/> 357, 358, 360
b <input checked="" type="checkbox"/> 372, 352	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> 372, 360	f <input type="checkbox"/>

Gambar 4. 39 Soal Game 6 Sebelum Direvisi

Setelah direvisi sesuai dengan masukan ahli materi I, penyajian soal dalam game dikurangi menjadi 8 buah soal agar sesuai dengan isi materi pembelajaran. Berikut soal game sesudah direvisi :

Question

1. Sistem budaya yang lebih memprioritaskan laki-laki daripada perempuan disebut budaya

Answers

a <input checked="" type="checkbox"/>	Matriarki	d <input checked="" type="checkbox"/>	Anarkis
b <input checked="" type="checkbox"/>	Patriarki	e <input type="checkbox"/>	
c <input checked="" type="checkbox"/>	Diskriminasi	f <input type="checkbox"/>	

Question

2. Unique atau unus artinya

Answers

a <input checked="" type="checkbox"/>	Utama	d <input checked="" type="checkbox"/>	Satu dan Utama
b <input checked="" type="checkbox"/>	Satu-satunya	e <input type="checkbox"/>	
c <input checked="" type="checkbox"/>	Satu	f <input type="checkbox"/>	

Gambar 4. 40 Soal Game 1 Sesudah Direvisi

Question

3. Salah satu pelanggaran martabat kemanusiaan yang melukai martabat manusia sebagai citra Allah adalah

Answers

a <input checked="" type="checkbox"/>	Diskriminasi	d <input checked="" type="checkbox"/>	Mengasihi
b <input checked="" type="checkbox"/>	Toleransi	e <input type="checkbox"/>	
c <input checked="" type="checkbox"/>	Patriarki	f <input type="checkbox"/>	

Question

4. Mahasiswa manakah yang menjadi korban dari pelanggaran martabat kemanusiaan dalam video yang kamu tonton

Answers

a <input checked="" type="checkbox"/>	Surabaya	d <input checked="" type="checkbox"/>	Kalimantan
b <input checked="" type="checkbox"/>	Flores	e <input type="checkbox"/>	
c <input checked="" type="checkbox"/>	Papua	f <input type="checkbox"/>	

Gambar 4. 41 Soal Game 2 Sesudah Direvisi

Question	
5. Berasal dari bahasa apakah dignitas-dignus?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> Inggris	d <input checked="" type="checkbox"/> Belanda
b <input checked="" type="checkbox"/> Latin	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> Yunani	f <input type="checkbox"/>

Question	
6. Siapakah nama anak perempuan yang bercita-cita menjadi dokter dalam video yang kamu tonton?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> Siti	d <input checked="" type="checkbox"/> Dini
b <input checked="" type="checkbox"/> Ani	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> Inong	f <input type="checkbox"/>

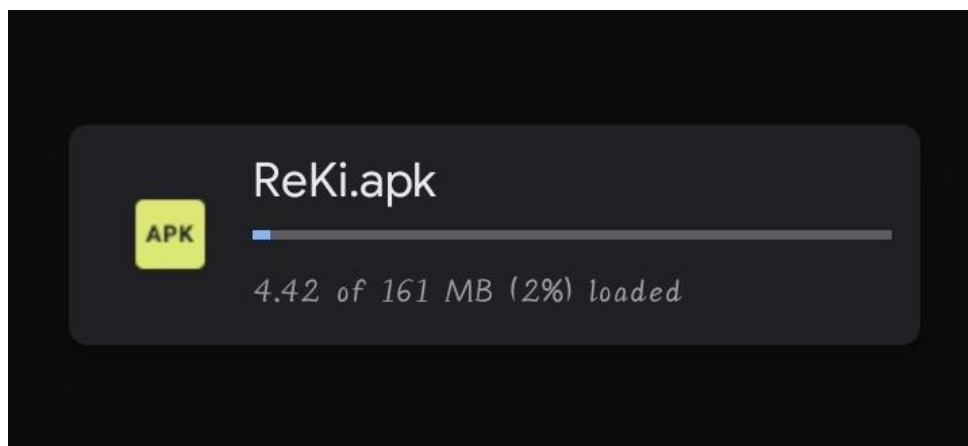
Gambar 4. 42 Soal Game 3 Sesudah Direvisi

Question	
7. Siapakah nama Santo yang memandang manusia sebagai makhluk bermartabat karena statusnya sebagai citra All.	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> St. Thomas Aquinas	d <input checked="" type="checkbox"/> St. Yosef
b <input checked="" type="checkbox"/> St. Rafael	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> St. Fransiskus Assisi	f <input type="checkbox"/>

Question	
8. KKG artikel ke berapa saja yang membahas tentang Keluhuran Martabat Manusia sebagai Citra Allah?	
Answers	
a <input checked="" type="checkbox"/> 358, 360, 372	d <input checked="" type="checkbox"/> 357, 358, 360
b <input checked="" type="checkbox"/> 372, 352	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> 372, 360	f <input type="checkbox"/>

Gambar 4. 43 Soal Game 4 Sesudah Direvisi

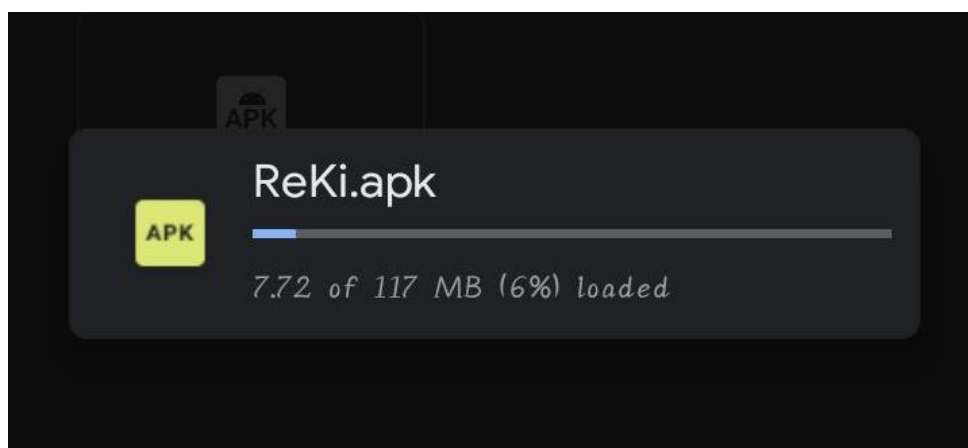
2. Pada saat aplikasi dijalankan, beberapa kali aplikasi sempat terhenti atau *loading* lama karena ukuran *file* aplikasi cukup besar dan membutuhkan penyimpanan yang besar pula. Berikut ukuran file aplikasi sebelum direvisi :



Gambar 4. 44 Ukuran Aplikasi Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi dari ahli materi I, dengan membuat ulang aplikasi mulai dari memasukkan gambar, *audio* narasi, *video*, beserta *link website*, ukuran *file* aplikasi menjadi lebih kecil dari yang sebelumnya.

Berikut hasil ukuran file sesudah direvisi :



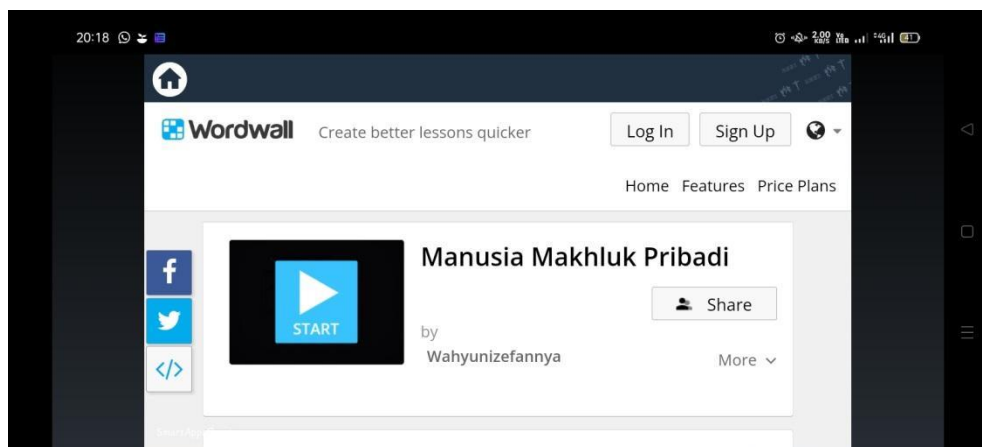
Gambar 4. 45 Ukuran Aplikasi Sesudah Direvisi

3. Menambahkan petunjuk penggunaan latihan dan *game*. Petunjuk penggunaan perlu ditambahkan agar peran pendidik tetap ada dalam membimbing peserta didik saat menggunakan aplikasi Reki sebagai alat bantu belajar baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

Sebelumnya pada tampilan *menu* latihan dan *game* saat di klik langsung mengarah pada *website* pengerjaan latihan dan *game*. Berikut tampilan *menu* latihan dan *game* sebelum ditambahkan petunjuk penggunaan :

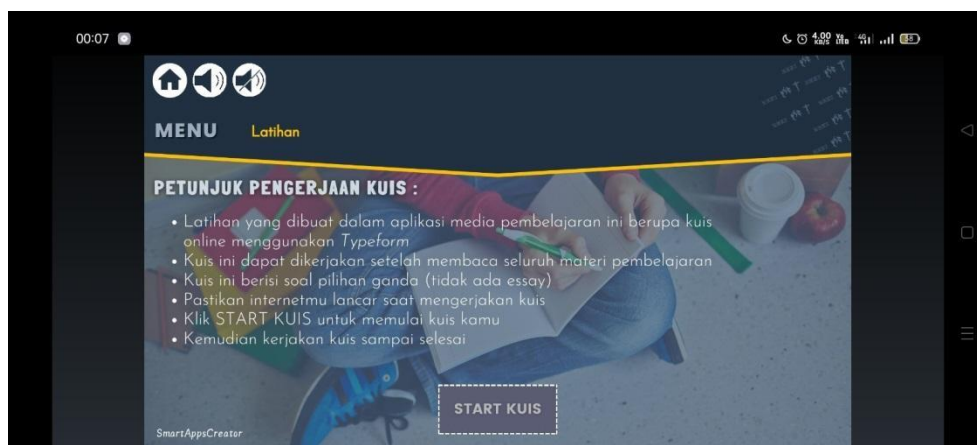


Gambar 4. 46 Tampilan Menu Latihan Sebelum Direvisi



Gambar 4. 47 Tampilan Menu Game Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi I, peneliti menambahkan petunjuk penggunaan latihan dan game ke dalam produk. Berikut adalah tampilan pada menu latihan dan game sesudah direvisi :



Gambar 4. 48 Tampilan Menu Latihan Sesudah Direvisi



Gambar 4. 49 Tampilan Menu Game Sesudah Direvisi

4. Perbaikan pada soal latihan, dengan mengubah bentuk soal latihan dari uraian menjadi pilihan ganda. Sebelumnya soal latihan dibuat dalam bentuk uraian dengan tujuan untuk menggali pemahaman serta kreativitas peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dibawah ini adalah bentuk soal latihan sebelum direvisi :

MANUSIA MAHLUK PRIBADI
Kerjakanlah latihan soal dibawah ini dengan baik!

1. Menurut kamu, apa saja keunikan dan keterbatasan yang kamu miliki?

Keunikan

Keterbatasan

Gambar 4. 50 Soal Latihan 1 Sebelum Direvisi

2. St. Thomas Aquinas memandang manusia sebagai makhluk bermartabat karena statusnya sebagai citra Allah yang memiliki *similitudo* dan *imago Dei*. Apa yang dimaksud dengan *Similitudo* dan *Imago*?

Jawaban

3. Pada KGK artikel ke berapakah dituliskan bahwa *pria dan wanita diciptakan "satu untuk yang lain", dan dalam perkawinan Allah mempersatukan mereka sedemikian erat, sehingga mereka "menjadi satu daging"*?

Jawaban

Gambar 4. 51 Soal Latihan 2 Sebelum Direvisi

4. Di sekolah kamu mendapat tugas untuk membuat slogan mengenai isu kesetaraan gender. Buatlah slogan dengan tulisan yang menarik dan kreatif, dibawah ini!

BELAJAR SELAGI MUDA, AGAR TIADA SESAL KELAK SAAT TUA
@matapendidikan

← CONTOH

Slogan

Gambar 4. 52 Soal Latihan 3 Sebelum Direvisi

5. Hubungkanlah gambar yang tepat dibawah ini mengenai keistimewaan dan keagungan manusia yang dituliskan dalam Kitab Suci!

Allah menjadikan manusia berkuasa atas binatang Tuhan (Mzm. 87)

Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya. Menurut citra-Nya (Kej. 1:26)

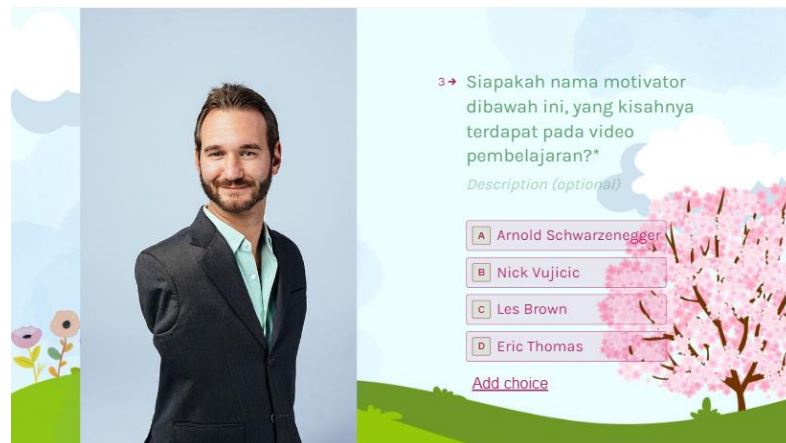
Waktu menciptakan manusia, "Tuhan Allah membentuk manusia dari debu dan tanah". (Kej. 2:7)

6. Dalam kitab manakah dituliskan mengenai Keluhuran Martabat Manusia Sebagai Citra Allah?

Jawaban

Gambar 4. 53 Soal Latihan 4 Sebelum Direvisi

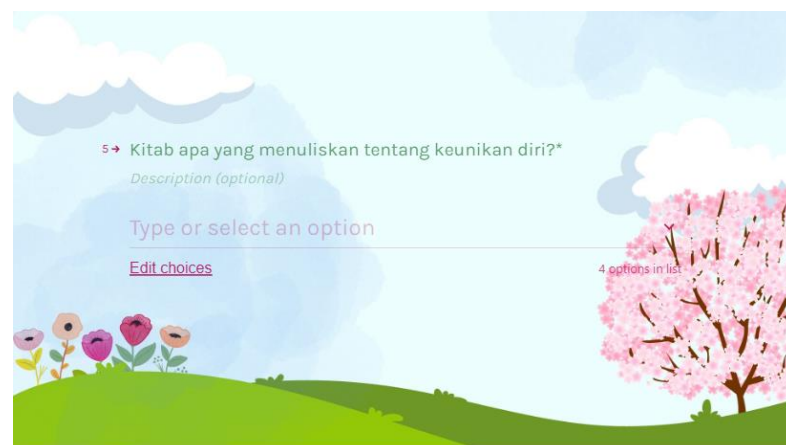
Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi II, soal latihan disajikan dalam bentuk pilihan ganda yang bervariasi, seperti *Dropdown*, *Multiple Choice*, *Picture Choice*, dan *Yes/No* yang dibuat dari *website Typeform*. Berikut adalah isi soal latihan sesudah direvisi :



Gambar 4. 54 Soal Latihan 1 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 55 Soal Latihan 2 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 56 Soal Latihan 3 Sesudah Direvisi

6 → Salah satu cara untuk mengenali keterbatasan dan kekuatan kita ialah dengan menjadikan Yesus sebagai teladan utama dan pertama.*
Apakah pernyataan tersebut benar?

Y Yes

N No



Gambar 4. 57 Soal Latihan 4 Sesudah Direvisi

7 → Patriarki berasal dari kata apa?*

Pilihlah salah satu jawaban yang benar!

A Patriarkat

B Latin

C Patriarchia

D Patri dan Arki

[Add choice](#)



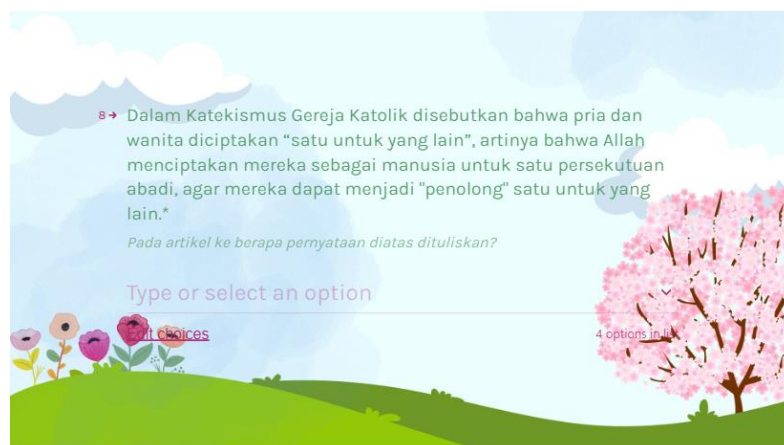
Gambar 4. 58 Soal Latihan 5 Sesudah Direvisi

8 → Dalam Katekismus Gereja Katolik disebutkan bahwa pria dan wanita diciptakan "satu untuk yang lain", artinya bahwa Allah menciptakan mereka sebagai manusia untuk satu persekutuan abadi, agar mereka dapat menjadi "penolong" satu untuk yang lain.*
Pada artikel ke berapa pernyataan diatas dituliskan?

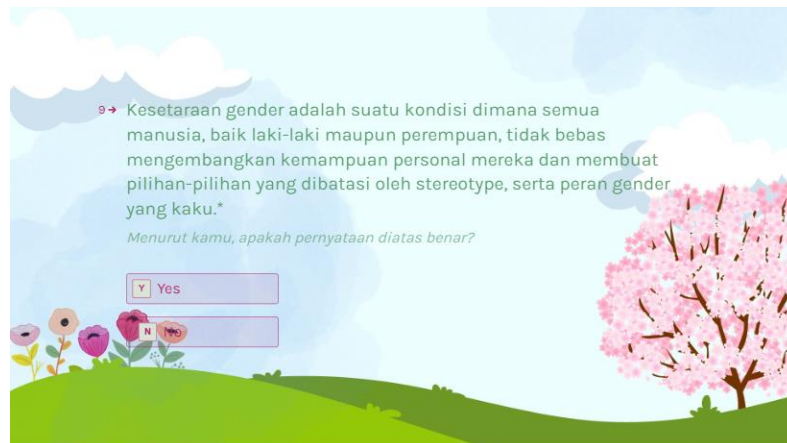
Type or select an option

[Add choices](#)

4 options in all



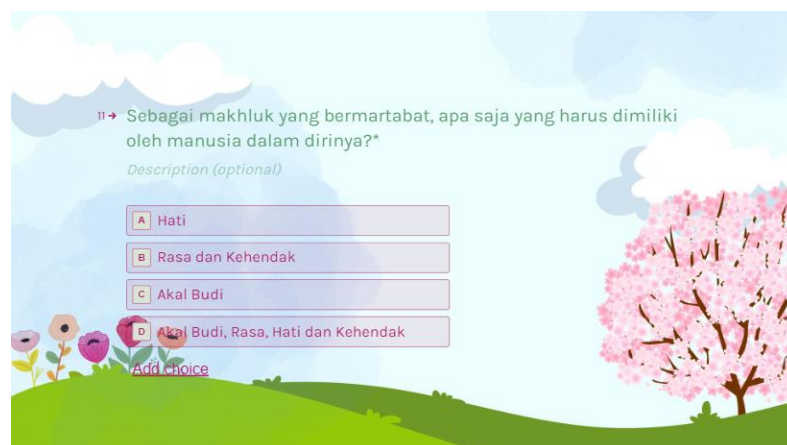
Gambar 4. 59 Soal Latihan 6 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 60 Soal Latihan 7 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 61 Soal Latihan 8 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 62 Soal Latihan 9 Sesudah Direvisi

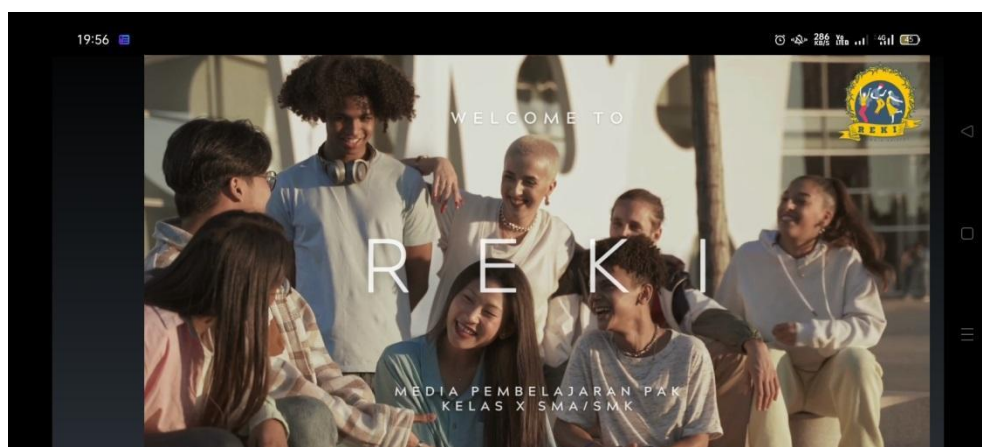


Gambar 4. 63 Soal Latihan 10 Sesudah Direvisi

b. Revisi Ahli Media

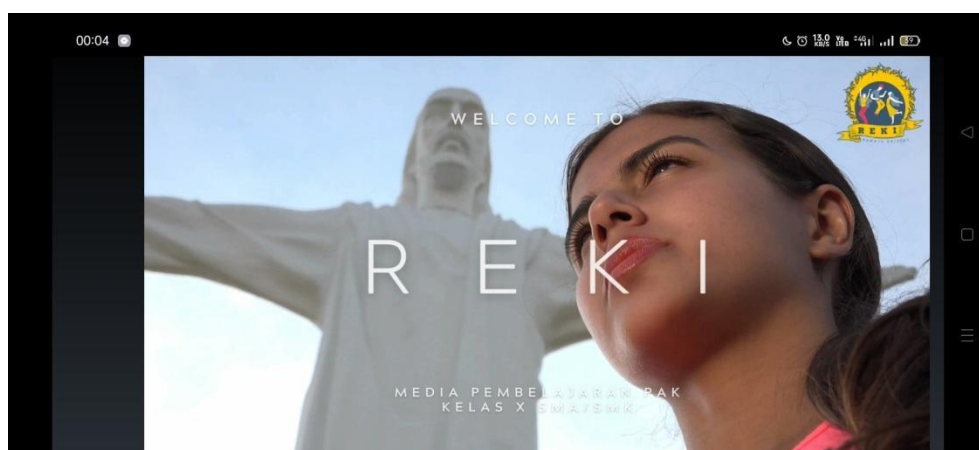
Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang terdapat dalam aplikasi Reki. Saran dan masukan perbaikan produk adalah sebagai berikut :

1. Mengubah tampilan *video* pada bagian *splash screen video*. *Video* pada tampilan di awal lebih baik diganti dengan *video* yang lebih relevan dengan tujuan aplikasi sebagai media pembelajaran Agama Katolik. Berikut adalah tampilan awal *video* sebelum direvisi :



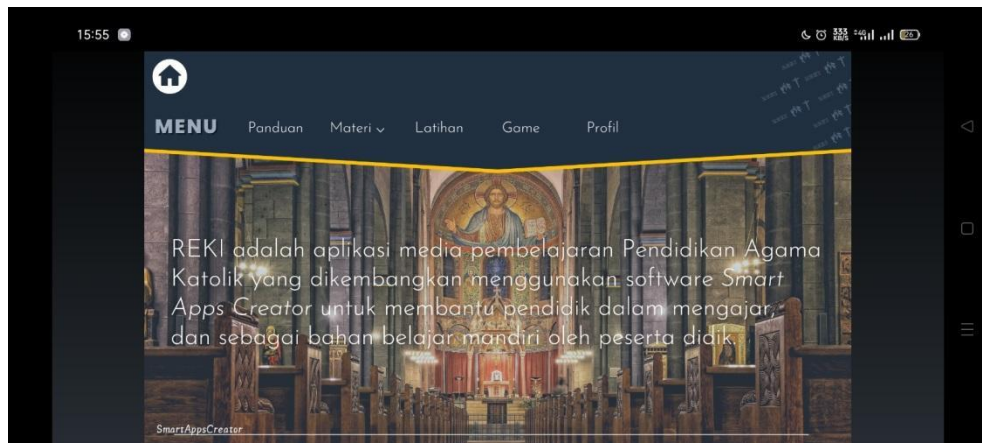
Gambar 4. 64 Tampilan Awal Video Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media I, maka tampilan awal *video* diubah sesuai dengan tujuan aplikasi yaitu sebagai media pembelajaran Agama Katolik. Berikut adalah tampilan awal *video* sesudah direvisi :

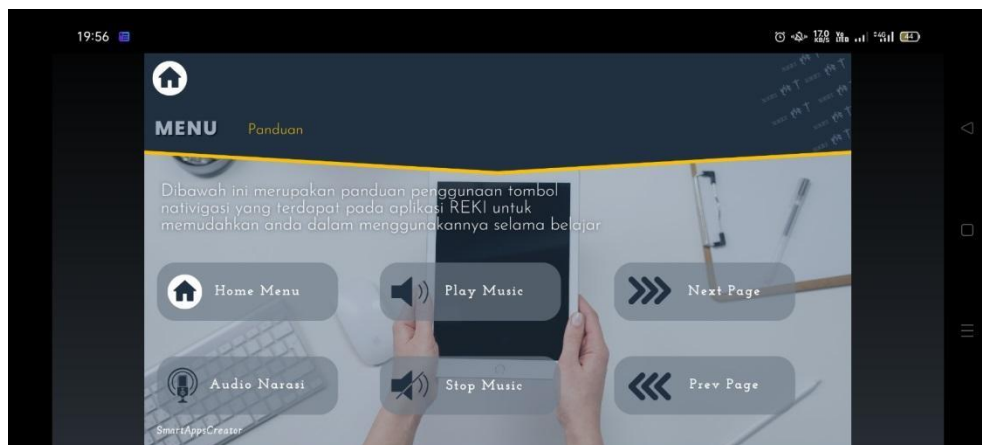


Gambar 4. 65 Tampilan Awal Video Sesudah Direvisi

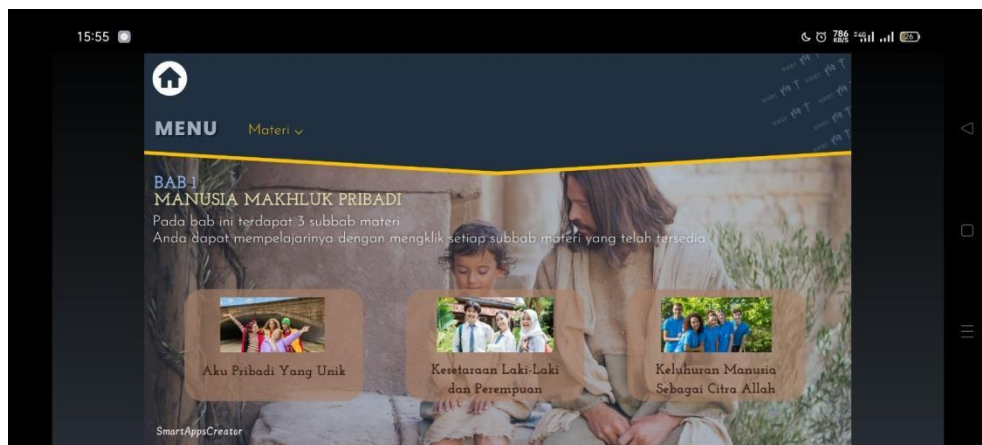
2. Usahakan tombol suara (*mute and unmute*) muncul di setiap slide (atau dapat ditaruh di bagian atas di deretan menu home). Sebelumnya tombol suara (*mute and unmute*) hanya dimunculkan pada bagian tampilan tujuan pembelajaran di menu materi. Sehingga hanya ada tiga tombol (*mute and unmute*) yang muncul dalam aplikasi. Berikut tampilan aplikasi setiap slide sebelum direvisi :



Gambar 4. 66 Tampilan Menu Utama Sebelum Direvisi



Gambar 4. 67 Tampilan Menu Panduan Sebelum Direvisi



Gambar 4. 68 Tampilan Menu Materi Sebelum Direvisi



Gambar 4. 69 Tampilan Materi 1 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 70 Tampilan Materi 2 Sebelum Direvisi



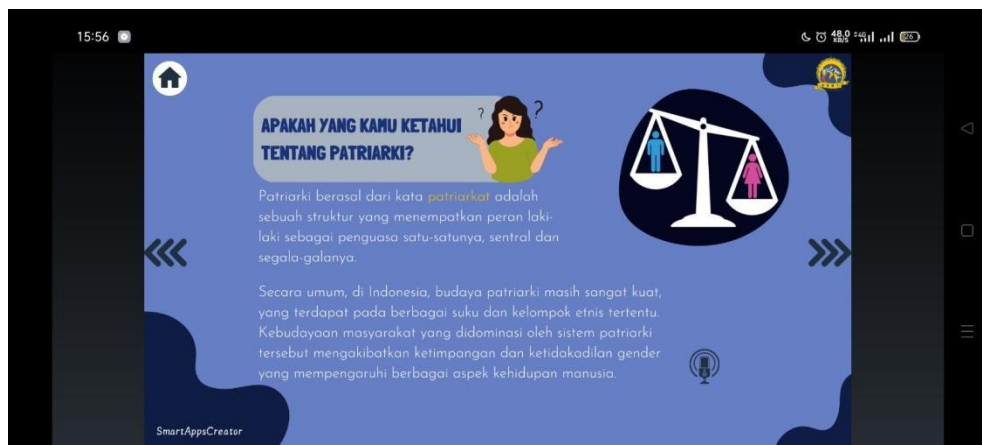
Gambar 4. 71 Tampilan Materi 3 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 72 Tampilan Materi 3 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 73 Tampilan Materi 4 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 74 Tampilan Materi 5 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 75 Tampilan Materi 6 Sebelum Direvisi



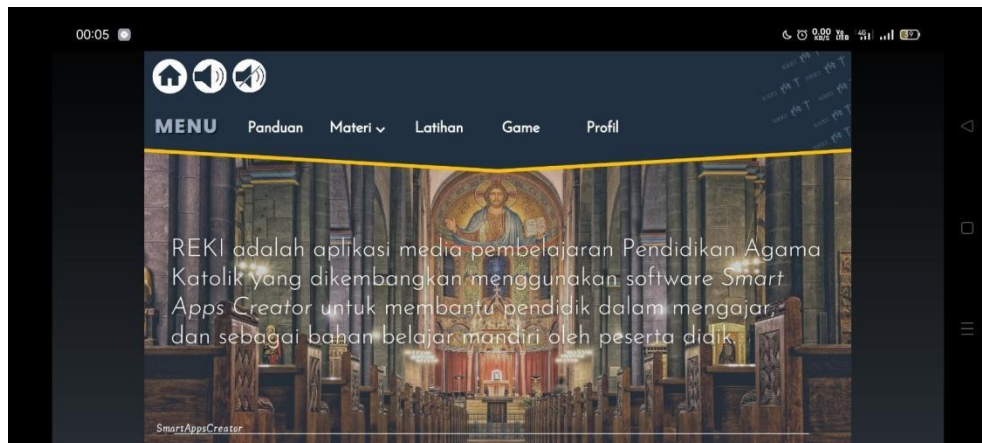
Gambar 4. 76 Tampilan Materi 7 Sebelum Direvisi



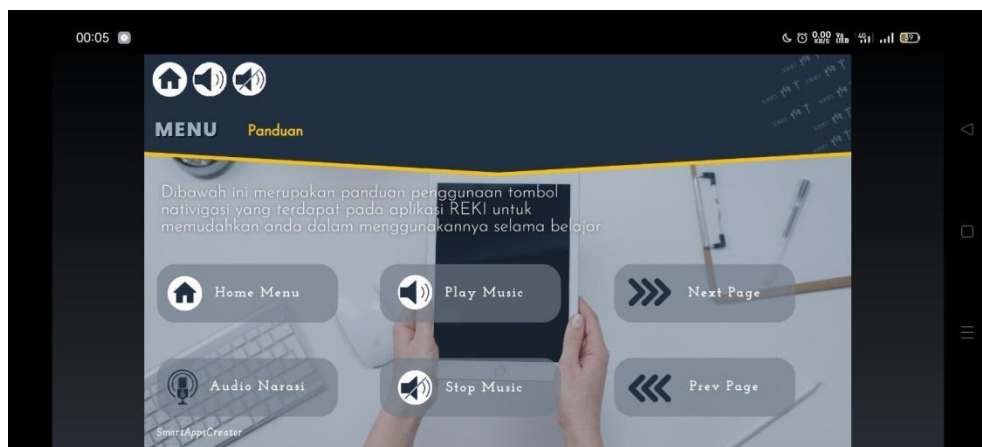
Gambar 4. 77 Tampilan Materi 8 Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran perbaikan ahli media II, penambahan tombol suara (*mute and unmute*) sudah muncul di setiap *slide*.

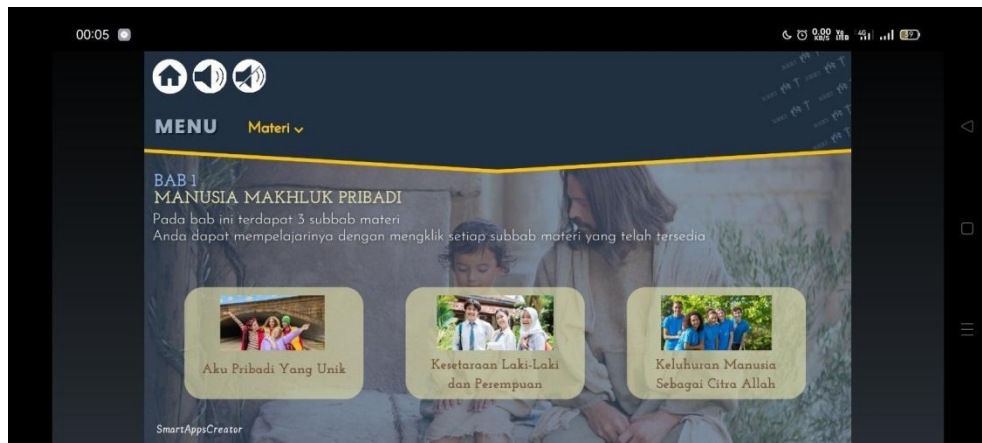
Berikut tampilan aplikasi setiap slide sesudah direvisi :



Gambar 4. 78 Tampilan Menu Utama Sesudah Direvisi



Gambar 4. 79 Tampilan Menu Panduan Sesudah Direvisi



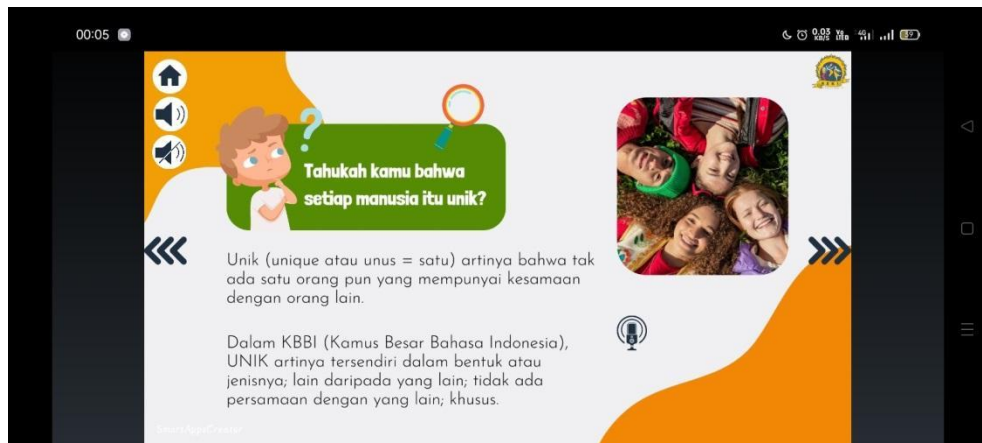
Gambar 4. 80 Tampilan Menu Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4. 81 Tampilan Materi 1 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 82 Tampilan Materi 2 Sesudah Direvisi



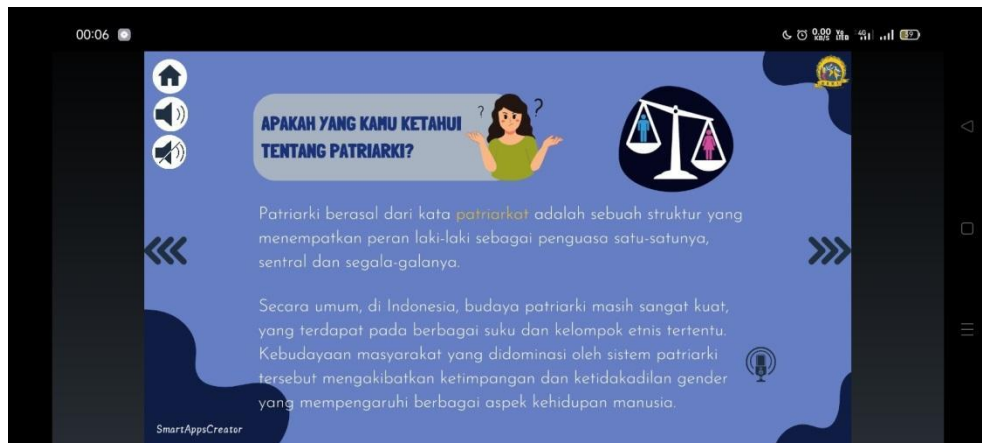
Gambar 4. 83 Tampilan Materi 3 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 84 Tampilan Materi 4 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 85 Tampilan Materi 5 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 86 Tampilan Materi 6 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 87 Tampilan Materi 7 Sesudah Direvisi

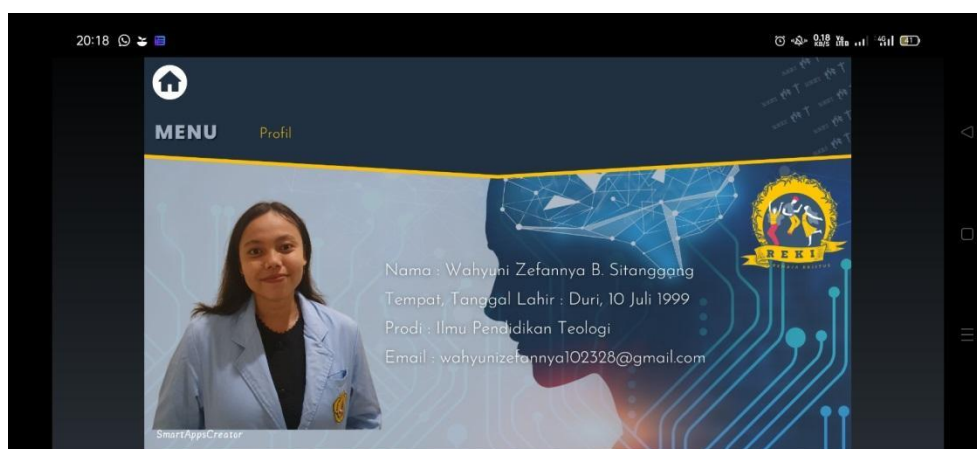


Gambar 4. 88 Tampilan Materi 8 Sesudah Direvisi



Gambar 4.87 Tampilan Materi 9 Sesudah Direvisi

3. Penambahan profil dosen pembimbing pada menu profil. Sebelumnya pada menu profil hanya ada profil peneliti sebagai pengembang aplikasi. Berikut adalah tampilan menu profil sebelum direvisi :



Gambar 4. 89 Tampilan Menu Profil Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media II, penambahan profil dosen pembimbing sudah dibuat. Sehingga terdapat dua profil yang tertera pada menu profil, yaitu profil dosen pembimbing sebagai pembimbing peneliti dalam membuat aplikasi dan profil peneliti sebagai pengembang aplikasi. Berikut tampilan menu profil sesudah direvisi :



Gambar 4. 90 Tampilan Menu Profil Sesudah Direvisi

4.2. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* berdasarkan materi Manusia Makhluk Pribadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran dan memperoleh tanggapan peserta didik terhadap produk aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aplikasi ini didesain berdasarkan tujuan pembelajaran dan elemen pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka belajar. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini ialah bahasa Indonesia. Gambar-gambar dalam aplikasi media pembelajaran disajikan secara relevan dengan materi sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel dengan empat tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Pada tahap *define*, peneliti melakukan observasi awal ke sekolah SMK St. Bonaventura 1 Madiun dengan melakukan wawancara kepada pendidik Agama Katolik kelas X dan 3 orang peserta didik kelas X. Observasi awal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh dan menganalisis informasi yang diperlukan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang selalu digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu buku cetak, kitab suci, dokumen Gereja, artikel berita, dan *video* pembelajaran. Sedangkan, media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik adalah Canva dan *mind map*. Dari wawancara tersebut terungkap bahwa dalam proses pembelajaran pendidik belum pernah menerapkan penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Oleh karena itu, dari wawancara yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik, peneliti memperoleh data yang dikelola dalam analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran untuk pengembangan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

Pada tahap *design*, peneliti mulai merancang desain produk awal media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) ke dalam bentuk aplikasi *android* yang akan dikembangkan. Perancangan produk ini dilakukan sejak bulan Oktober 2023, yang dimulai dengan : a.) penyusunan materi pembelajaran Manusia MakhluK Pribadi sesuai dengan Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK kelas X Semester I, kurikulum merdeka belajar, b.) pemilihan media yang terbagi: 1. pemilihan media SAC dalam membuat produk aplikasi, 2. pemilihan media Canva untuk pembuatan

desain produk, 3. pemilihan media audio narasi, dan 4. pemilihan media *video* yang relevan dengan materi, c.) pemilihan format yang terbagi atas: 1. Pemilihan format .apk pada aplikasi media pembelajaran, 2. pemilihan warna atau color palette, 3. pemilihan jenis font, c.) melakukan proses rancangan awal desain, yang dimulai dengan desain produk, membuat *storyboard* dan rancangan instrumen.

Pada tahap *development*, peneliti mulai membuat produk aplikasi media pembelajaran sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap *design*. Setelah itu, dilakukan penginputan desain produk aplikasi yang sudah mencakup isi materi, audio narasi dan *video* pada aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), sehingga diperoleh hasil akhir atau *output* produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yaitu aplikasi Reki. Langkah selanjutnya dilakukan proses uji kelayakan atau uji validasi. Uji kelayakan atau validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan, saran, dan komentar mengenai kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan, sehingga produk tersebut dapat diperbaiki dan menjadi lebih baik, serta layak untuk digunakan. Uji kelayakan ini dilakukan melalui penilaian para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, yang ditunjuk oleh dosen pembimbing. Hasil validasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek kelayakan isi, dan aspek bahasa. Tahap ini melibatkan dua ahli materi yang merupakan pendidik kelas X SMA St. Louis 1 Surabaya, Ibu Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd

(Validator I) dan pendidik kelas X di SMK St. Bonaventura 1 Madiun, Ibu Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd (Validator II).

Proses uji validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Berdasarkan uji validasi tahap pertama, terdapat perbaikan produk berdasarkan saran dan komentar para ahli. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli materi, langkah berikutnya adalah melakukan uji validasi tahap kedua yang bertujuan untuk menilai secara lebih mendetail kelayakan produk media pembelajaran setelah dilakukan perbaikan.

Perolehan rata-rata hasil indeks V uji validitas materi oleh kedua penilai, yang dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* adalah 0.94 dengan kategori "*Sangat Layak*". Dari perolehan nilai tersebut diketahui bahwa produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* "*Sangat Layak*" untuk diuji coba kepada peserta didik.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek aplikasi, dan aspek tampilan. Tahap ini melibatkan dua ahli media yang merupakan Tenaga Kependidikan STKIP Widya Yuwana, Pak Donny Yulianto, M. Kom (Validator I) dan Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Ibu Sella Mawarni, M.Pd (Validator II).

Proses uji validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Berdasarkan uji validasi tahap pertama, terdapat perbaikan produk berdasarkan saran dan komentar para ahli. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran dari validator

ahli media, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi tahap kedua yang bertujuan untuk menilai secara lebih mendetail kelayakan produk media pembelajaran setelah dilakukan perbaikan.

Perolehan rata-rata hasil indeks V uji validitas media oleh kedua penilai, yang dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* adalah 0.95 dengan kategori "*Sangat Layak*". Dari perolehan nilai tersebut diketahui bahwa produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* "*Sangat Layak*" untuk diuji coba kepada peserta didik.

Setelah melalui proses uji validasi tahap kedua dan diperoleh hasil bahwa produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* "*Sangat Layak*" untuk diuji coba kepada peserta didik. Fokus uji coba ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Proses uji coba produk terbagi dalam 2 kelompok, yaitu :

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 3 orang peserta didik kelas X SMA/SMK secara *online* melalui *WhatsApp*, dengan mengirimkan angket respon peserta didik dalam format *word*. Angket berisi 4 aspek penilaian dengan total 11 butir pertanyaan.

Hasil rata-rata skor tiap komponen penilaian respon peserta didik yang diperoleh, yaitu 1.) aspek tampilan diperoleh skor dengan rata-rata 13.33, dengan kategori "*Sangat Baik*", dan persentase sebesar 88.89%, 2.) aspek penyajian diperoleh skor dengan rata-rata 9.67, dengan kategori "*Sangat Baik*", dan persentase sebesar 96.67%, 3.) aspek bahasa diperoleh skor dengan rata-rata

9.33, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 93.33%, dan 4.) aspek kemudahan diperoleh skor dengan rata-rata 17.33 dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 86.67%. Hasil nilai rata-rata keseluruhan aspek pada uji coba kelompok kecil adalah 49.67 dengan kategori “*Sangat Baik*”.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 32 orang peserta didik kelas X SMA/SMK secara langsung, di dua sekolah yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura 1 Madiun. Angket berisi 4 aspek penilaian dengan total 11 butir pertanyaan.

Hasil rata-rata skor tiap komponen penilaian respon peserta didik yang diperoleh, yaitu 1.) aspek tampilan diperoleh skor dengan rata-rata 12.66, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 84.38%, 2.) aspek penyajian diperoleh skor dengan rata-rata 8.31, dengan kategori “*Baik*”, dan persentase sebesar 83.13%, 3.) aspek bahasa diperoleh skor dengan rata-rata 8.63, dengan kategori “*Sangat Baik*”, dan persentase sebesar 86.25%, dan 4.) aspek kemudahan diperoleh skor dengan rata-rata 16.59 dengan kategori “*Baik*”, dan persentase sebesar 82.97%. Hasil nilai rata-rata keseluruhan aspek pada uji coba kelompok besar adalah 46.19 dengan kategori “*Baik*”.

4.3. Keterbatasan Penelitian

Berikut adalah keterbatasan penelitian berdasarkan uji coba produk dan pembahasan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* :

Proses pembuatan produk aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* sedikit terhambat karena peneliti hanya menggunakan *trial version* 30 hari.

- 1) Resolusi tampilan aplikasi media pembelajaran yaitu Reki bergantung pada layar HP.
- 2) Aplikasi media pembelajaran Reki dikembangkan hanya dalam bentuk horizontal saja.
- 3) Pengoperasian aplikasi media pembelajaran Reki pada saat uji validasi ahli materi dan uji coba produk, sempat terhenti atau membutuhkan *loading* yang lama pada saat mendownload aplikasi dikarenakan kondisi jaringan *internet* yang lemah dan ruang penyimpanan memori HP sedikit.
- 4) Penelitian baru sampai pada tahap kelayakan media terhadap materi Manusia Makhluk Pribadi.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

5.1.1. Prosedur Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada Materi Manusia MakhluK Pribadi bertujuan untuk digunakan pada kelas X SMA/SMK. Media ini dikembangkan dengan menggunakan *software Smart Apps Creator 3.0*, sebuah aplikasi yang *user-friendly* dan tidak memerlukan pengetahuan dalam bahasa pemrograman. Proses pengembangan produk media pembelajaran ini mengikuti model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang mencakup 4 tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Tahap pertama yaitu *define*. Tahap ini diawali dengan melakukan observasi awal untuk memperoleh dan menganalisis informasi yang diperlukan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Analisis yang dilakukan terbagi dalam 5 langkah, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* yang bertujuan untuk merancang desain produk awal media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) ke dalam bentuk aplikasi *android* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan : a.) penyusunan materi pembelajaran, b.) pemilihan media, c.) pemilihan format, d.)

rancangan awal yang terdiri dari: desain produk, pembuatan *flowchart* desain aplikasi, pembuatan *storyboard* dan rancangan instrumen.

Tahap ketiga yaitu *development* yang terdiri dari pengembangan produk aplikasi media pembelajaran, uji validitas ahli, uji coba produk, dan hasil revisi. Pada pengembangan produk, proses desain dilakukan melalui Canva yang kemudian di input kedalam aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), beserta dengan media tambahan lainnya seperti *audio* narasi, *backsound* musik, dan *link video* pembelajaran dari *YouTube*. Dari hasil pengembangan produk dihasilkan aplikasi media pembelajaran yaitu Reki. Produk aplikasi media pembelajaran yang telah dihasilkan, dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan masukan, saran, dan komentar mengenai kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan, sehingga produk tersebut dapat diperbaiki dan menjadi lebih baik, serta layak untuk digunakan. Uji validitas dilakukan sebanyak 2 kali, dimana pada uji validasi tahap pertama produk perlu direvisi kembali agar dapat diuji cobakan ke peserta didik. Setelah revisi produk selesai dilakukan sesuai saran para ahli materi dan media, dilanjutkan kembali uji validasi tahap kedua dan diperoleh hasil "*Sangat Layak*", yang menyatakan bahwa produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* "*Sangat Layak*" di uji coba kepada peserta didik. Proses uji coba produk dibagi dalam 2 kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara *online* kepada 3 orang peserta didik, melalui *WhatsApp*. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 32 orang

peserta didik, secara langsung di 2 sekolah yaitu SMK St. Bonaventura 1 Madiun dan SMA St. Bonaventura Madiun.

5.1.2. Kelayakan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Menurut

Ahli Materi dan Ahli Media

Pada tahap pengembangan, aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) telah dinilai kelayakannya sebagai media pembelajaran dalam materi Manusia Makhhluk Pribadi oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata indeks V dari ahli materi adalah 0.94, sedangkan dari ahli media adalah 0.95. Secara keseluruhan, kedua nilai tersebut masuk dalam kategori "*Sangat Layak*". Hal ini berarti bahwa produk aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5.1.3. Respon Peserta Didik Terhadap Kelayakan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran

Respon peserta didik terhadap kelayakan aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada materi Manusia Makhhluk Pribadi diketahui melalui hasil uji coba produk yang dilakukan dalam dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil dari uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3 peserta didik menunjukkan rata-rata skor sebesar 49.67 dengan kategori "*Sangat Baik*", sedangkan hasil dari uji coba kelompok besar yang melibatkan 32 peserta didik menunjukkan rata-rata skor sebesar 46.16 dengan kategori "*Baik*".

5.2. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK, berikut adalah beberapa saran yang diberikan peneliti terkait pemanfaatan media :

1) Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik hendaknya memiliki koneksi internet yang cepat dan stabil untuk kemudahan pengoperasian aplikasi media pembelajaran yang diakses secara online.
- b. Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang dikembangkan sebagai sarana untuk belajar secara mandiri, yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

2) Bagi Pendidik

- a. Disarankan agar pendidik memulai penggunaan aplikasi media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam melaksanakan pembelajaran interaktif di dalam kelas dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- b. Pendidik disarankan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas dalam mengembangkan serta menyajikan berbagai macam media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

3) Bagi Sekolah

- a. Sekolah sebaiknya dilengkapi Sumber Daya Manusia (SDM) pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam menghadapi kemajuan teknologi pendidikan, dengan menyediakan pelatihan dan pendidikan teknologi sebagai sarana peningkatan kompetensi.
- b. Sekolah dapat menggunakan produk aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

5.3. Kelemahan Aplikasi Yang Dikembangkan

Dalam pengembangannya, terdapat beberapa kelemahan dalam aplikasi ini dikarenakan keterbatasan penelitian, diantaranya:

- 1) Aplikasi tidak dapat diakses secara *offline* karena terdapat beberapa link, seperti *link YouTube*, *link kuis*, dan *link game* yang dalam pengaksesannya membutuhkan jaringan *internet*.
- 2) Pada menu latihan tidak terdapat hasil akhir *score* diakhir pengerjaan kuis, dikarenakan peneliti hanya menggunakan versi gratis dari *website* pembuatan kuis.

5.4. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk merupakan upaya untuk menyebarkan produk sehingga dapat digunakan oleh para pengguna. Diseminasi dan pengembangan produk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan

Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK sebagai berikut :

1) Diseminasi

Produk aplikasi media pembelajaran dapat diseminasikan melalui beberapa langkah, yaitu :

- a. Memperkenalkan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* kepada pihak sekolah.
- b. Mengenalkan dan mempublikasikan produk Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK melalui platform media sosial.
- c. Membagikan *file* produk aplikasi media pembelajaran secara *online* melalui tautan Google Drive :
<https://drive.google.com/file/d/1pMuTqIFw-tzOPs1FUJgaq3SXGEqSzA2W/view?usp=sharing>.
- d. Menulis artikel ilmiah yang berfokus pada hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).

2) Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sebagai berikut :

- a. Soal-soal latihan dan game dapat dibuat lebih bervariasi dan menarik, serta ditambahkan hasil skor di akhir agar peserta didik dapat mengetahui secara langsung hasil belajarnya.

- b. Penambahan materi yang lebih lengkap dan interaktif karena produk aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan saat ini hanya terbatas pada satu materi saja.
- c. Dalam pembuatan kuis selanjutnya, harus menggunakan versi berbayar untuk dapat menampilkan hasil *score* kuis.
- d. Pemilihan jenis *device* tidak terbatas hanya pada pengguna *android* saja, tetapi juga bisa iOS, dengan tipe *mixed* yaitu *horizontal* dan *vertical*.
- e. Dalam penelitian berikutnya, diharapkan bahwa efektivitas penggunaan produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) yang telah dikembangkan dapat diuji dalam konteks pembelajaran.
- f. Produk aplikasi media pembelajaran pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dapat disebarluaskan secara luas melalui *Google Play Store*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Dokumen Gereja

Konsili Vatikan II. (1993). “Pernyataan tentang Pendidikan Kristen” *Gravissimum Educationis* (GE), dalam Dokumen Konsili Vatikan II, diterjemahkan oleh R. Hardawiryana, SJ. Jakarta: Dokumentasi dan Penerangan KWI – Obor.

Sumber Jurnal Online

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

AL AMIN, M. B. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI (Sub Tema Koperasi Kelas X MIPA 3 di SMAN 6 Bandung)*. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Arifin, M., Sari, A. P., & Tama, A. M. (2017). *Implikasi Teori Belajar Sibernetik dalam Proses Pembelajaran dan Penerapan IT di Era Modern*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2.

Budi, H. I. S. (2021). *Urgensi Konstruksi Generasi Penerus Bagi Gereja*. Skenoo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen, 1(2), 59-77.

Budiaji, W. (2013). *Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert*. Jurnal ilmu pertanian dan perikanan, 2(2), 127-133.

Dawati, F. M., Yamtinah, S., Rahardjo, S. B., Ashadi, A., & Indriyanti, N. Y. (2017). *Uji Validitas Computerized Two-Tier Multiple Choice (CTTMC) Melalui Focus Group Discussion (Fgd) Untuk Mendiagnosis Kesulitan Belajar Siswa*. In Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) (pp. 260-265).

- Ghufron, G. (2018, September). *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan*. In Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018 (Vol. 1, No. 1).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hendryadi, H. (2017). *Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner*. Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis, 2(2), 259334.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). *Blended learning, trend strategi pembelajaran masa depan*. Jurnal Elemen, 1(1), 49-56.
- Kana, K., Boli, B. A. P., & Tarihoran, E. (2022). *Peran Pendidikan Agama Katolik dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik*. In Theos: Jurnal Pendidikan dan Theologi, 2(3), 72-76.
- Kusnandar, A. (2019). *Revolusi Industri 1.0 Hingga 4.0*. Forkomsu FEB UGM, 305.
- Lase, D. (2019). *Pendidikan di era revolusi industri 4.0*. SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan, 12(2), 28-43.
- Martinus, M., & Amadi, A. (2021). *Dampak Pendidikan Agama Katolik Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri di Kota Pontianak*. VOCAT: JURNAL PENDIDIKAN KATOLIK, 1(1), 37-43.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). *Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1), 61-66.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putra, F. A. D. (2019). *Karakteristik generasi z di Yogyakarta tahun 2019*. Jurnal Pengembangan Ilmu Pengetahuan. https://repository.usd.ac.id/36688/2/151324021_full.pdf.
- Reza, F., & Tinggogoy, F. L. (2022). *Konflik Generasi Z Di Bidang Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Tantangan Dan Solusinya*. PARADIGMA: Jurnal Administrasi Publik, 1(2), 142-155.
- Rijali, A. (2019). *Analisis data kualitatif*. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 81-95.
- Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. (D. Ariyanto, Ed.) Pustaka Abadi.
- Samala, A. D., Fajri, B. R., Ranuharja, F., & Darni, R. (2020). *Pembelajaran blended learning bagi generasi Z di era 4.0*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 13(1), 45-53.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sari, T. Y. C. (2021). *PERSPEKTIF KESIAPAN GURU AGAMA KATOLIK DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA SOCIETY 5.0 (STUDI PADA SMP KOTA PONTIANAK)*. PROSIDING TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NASIONAL (PRO-TRAPENAS), 1(1), 504-512.
- Subowo, A. T. (2021). *Membangun Spiritualitas Digital Bagi Generasi Z*. DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani, 5(2), 379-395.

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. (n.p.): Pustaka Abadi.
- Supriyadi, A., & Anggraheni, I. N. (2015). *Sumbangan Pendidikan Agama Katolik Terhadap Kehidupan Menggereja Siswa Katolik Sma Dan Smk Katolik Kota Madiun*. JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 14(7), 36-49.
- Surani, D. (2019, May). *Studi literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suzana, Y., Jayanto, I., & Farm, S. (2021). *Teori belajar & pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widiatna, A. D. (2020). *Transformasi Pendidikan Calon Katekis Dan Guru Agama Katolik Di Era Digital*. JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 20(2), 66-82.
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, 11(1), 209-215.
- Yunus, R. (2018). *Teori belajar siberetik dan implementasinya dalam pelaksanaan diklat*. Journal of Education Science, 4(2).

Sumber Skripsi

- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar*

- Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hikmah, N. (2019). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Hisyam, M. (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning Aplikasi Android (Smart Apps Creator) Berbasis Multiple Level Representation Pada Materi Redoks*. Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Indahsari, H. N. (2022). *Pengaruh Penerapan Teori Belajar Sibernetik Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Materi PAI di SMPN 22 Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Kurniadi, M. E. (2021). *Pembelajaran Purwarupa Aplikasi Media Pembelajaran Online Pendidikan Agama Katolik Dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII Materi Pribadi Yesus Kristus*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma Yogyakarta.
- Nurfarida, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 3 Puger*. Skripsi. Jember: Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember.
- Pamungkas, E. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator pada Materi Metabolisme Kelas XII*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanatha Dharma Yogyakarta.
- Permana, N. S. (2017). *Pengembangan E-book Kepedulian Sosial sebagai Media Pendidikan Karakter di STKIP Widya Yuwana Madiun*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rauf, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Di SMPN 12 Bulukumba*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Safitri, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs*. Skripsi. Jember: Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember.
- Subagyo, L. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Keragaman Agama di Indonesia*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiarto, M. D. (2019). *Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System (LCDS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Dengan Model 4D*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Sumber Website

- Baihaqi, F. (2022, Agustus 29). *Pengertian Storyboard dan Cara Pembuatannya*. Diakses pada Juli 2, 2023, dari kelas.work: <https://kelas.work/blogs/pengertian-storyboard-dan-cara-pembuatannya#:~:text=Storyboard%20adalah%20sketsa%20desain%20gambar,Bentuknya%20sendiri%20adalah%20kotak>
- Hartoto. (2020, Februari 26). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI SD*. Diakses pada Oktober 20, 2022, dari lmsspada.kemdikbud.go.id: <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/course/view.php?id=2924>
- Kuncoro, K. S. (2014, Februari 03). *Model Thiagarajan*. Diakses pada Juni 16, 2023, dari scribd.com: <https://www.scribd.com/doc/204123557/Model-Thiagarajan#>

Setiawan, R. (2021, Agustus 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Diakses pada Juni 24, 2023, dari dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>

Wikipedia. (2023, Februari 27). *Revolusi Industri*. Diakses pada Januari 17, 2023, dari id.wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Revolusi_Industri

LAMPIRAN I
SURAT-SURAT



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail:widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT KEPUTUSAN
No.185/BAAK/BM/Wina/IX/2022

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA

Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:

1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir

Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:

Nama : **Wahyuni Zefannya B. Sitanggang**
NPM : **183008**

Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.

Ketiga : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.

Keempat : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Madiun
Pada Tanggal, 20 September 2022

Pembantu Ketua I

Alber J Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M. Min.



Tembusan:

1. BAU
2. Mahasiswa



YAYASAN WIDYA YUWANA

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wahyuni Jefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Tahun Masuk : 2018
Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Program : Strata 1 (S1)
Semester : 9
Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart App Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas x sma / smk
Pembimbing : Natalis Sukana Permana, SPd., M.Pd

Madiun, 17 Juli 2023

KETERANGAN:
SETIAP KONSULTASI,
KARTU INI HARAP DIBAWA



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 33.1/BAAK/IP/WINA/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMK Bonaventura
Jl. Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,
Kec. Taman, Kota Madiun,
Jawa Timur 63132

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggung
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Aku
Pribadi yang Unik Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melaksanakan Penelitian Pengembangan dengan responden Guru Agama Katolik dan Peserta didik SMK Bonaventura. Penelitian akan dilaksanakan pada 8 - 10 Februari 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 2 Februari 2023

Pembantu Ketua I,



Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:
- Mahasiswa ybs



YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 4 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0000575AH.01.05 TANGGAL 11 FEBRUARI 2022

PERWAKILAN IV

SMK ST. BONAVENTURA 1

NPSN : 20534189

Jl. P. Sudirman No. 83B Telepon 454237 Madiun (63132)

E-mail: smkbonaventura1@yahoo.co.id



Nomor : 420/025/401.104.3.6.1/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian Skripsi

Madiun, 6 Februari 2023

Kepada

Yth. : Pembantu Ketua I
STKIP "WIDYA YUWANA"
Jl. Mgr. Soegijoprano Tromolpos 13
Madiun

Menanggapi surat Saudara Nomor : 33.1/BAAK/IP/Wina/II/2023, perihal Permohonan Ijin Penelitian Skripsi, Mahasiswa STKIP "WIDYA YUWANA" Madiun, tertanggal 2 Februari 2023, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya kami mengijinkan/tidak keberatan:

Nama : WAHYUNI ZEFANNYA B. SITANGGANG
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi "Aku Pribadi Yang Unik" Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

untuk melaksanakan Penelitian yang akan digunakan sebagai bahan untuk menyusun skripsi. Dalam melakukan penelitian diharapkan :

1. Waktu untuk penelitian menyesuaikan kegiatan di sekolah.
2. Menjaga nama baik lembaga dan perseorangan sebagai obyek penelitian.
3. Menjaga kerahasiaan hasil penelitian.
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar skripsi sebagai hasil penelitian ke sekolah.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Kepala

NANIK ISWAHYUNI, S.Pd.



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 11/Lemlit/Wina/II/2023

Menindaklanjuti surat dari SMK St. Bonaventura 1, Nomor: 420/025/401.I04.3.6.1/2023; Tanggal 6 Februari 2023; Perihal: Permohonan Ijin Penelitian Skripsi, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Ardy Setya Nurvrita, S.S., M.Hum
NIDN : 0707068701
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : S1 - Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMK St. Bonaventura 1 Madiun, pada 8-10 Februari 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Aku Pribadi yang Unik untuk Siswa Kelas X SMA/SMK"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 6 Februari 2023

Yang menugaskan:


Ardya Setya Nurvrita, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/I/2019

Jl. Mgr. Soegijoprano Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 77.1/BAAK/IP/WINA/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Kepala SMK Bonaventura 1
Jl. Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,
Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur 63132

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi
Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Pengajar di SMK Bonaventura 1 Madiun – Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 11 – 19 April 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 30 Maret 2023
Pembantu Ketua I,



Albert Ketut Dem Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs
2. Ibu Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd



YAYASAN YOHANNES GABRIEL

AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO. 5 TANGGAL 4 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0000575AH.01.05 TANGGAL 11 FEBRUARI 2022

PERWAKILAN : MADIUN - PONOROGO

SMK ST. BONAVENTURA 1

NPSN : 20534189

Jl. P. Sudirman No. 83B Telepon 454237 Madiun (63132)

E-mail: smkbonaventural@yahoo.co.id



Nomor : 420/058/401.104.3.6.1/2023

Madiun, 4 April 2023

Perihal : Pemberitahuan Izin Validasi Ahli Media

Kepada

Yth. : Pembantu Ketua I
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13
Madiun

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : 77.1/BAAK/IP/WINA/III/2023 tertanggal 30 Maret 2023, perihal sebagaimana disebutkan dalam perihal surat, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melakukan penelitian;

Nama : **WAHYUNI ZEFANYA B. SITANGGANG**
NPM : **183008**
Semester : **X**
Program/Jurusan : **S1/Ilmu Pendidikan Teologi**
Keterangan : **Dijijinkan melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa kelas X SMA/SMK"**

Dalam melakukan penelitian diharapkan :

1. Waktu untuk penelitian menyesuaikan kegiatan di sekolah (pada tanggal **11 - 19 April 2023**)
2. Menjaga nama baik lembaga dan perseorangan sebagai obyek penelitian.
3. Menjaga kerahasiaan hasil penelitian
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar skripsi sebagai hasil penelitian ke sekolah.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

NANIK ISWAHYUNI, S.Pd.





LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS
No: 29/Lemlit/Wina/IV/2023

Menindaklanjuti surat dari SMK St. Bonaventura 1; Nomor: 420/058/401.104.3.6.1/2023; Tanggal 30 Maret 2023; Perihal: Pemberitahuan Izin Validasi Ahli Media, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Ereto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian uji validitas kepada tenaga pengajar di SMK St. Bonaventura 1 Madiun a.n Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd
Pelaksanaan : 11 – 19 April 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Manusia Makhluk Pribadi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 5 April 2023

Yang menugaskan,

Antonius Virdei Ereto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PTVI/2019

Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 77.2/BAAK/IP/WINA/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Kepala SMAK St. Louis 1
Jl. Polisi Istimewa No.7, Keputran, Kec. Tegalsari,
Kota SBY, Jawa Timur 60265

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi
Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Pengajar di SMAK St. Louis 1 Surabaya – Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 11 – 19 April 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 30 Maret 2023
Pembantu Ketua I,

Albert I Ketut Dena Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs
2. Ibu Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd



Sekolah Menengah Atas Katolik
St. Louis 1
TERAKREDITASI A
Jl. M. Jasin Polisi Istimewa 7 Surabaya 60265

Nomor : 673/SMAK.STL/H/IV/2023
Hal : Balasan Permohonan Izin Validasi Ahli Media

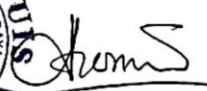
Yang terhormat,
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan "Widya Yuwana"
Jalan Mgr. Soegijoprano 13
Madiun

Menindaklanjuti surat Permohonan Izin Validasi Ahli Media dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Nomor : 77.2/BAAK.IP/WINA/III/2023 tertanggal 30 Maret 2023, tentang Permohonan Izin Validasi Ahli Media kepada Ibu Brigita Evanda Citra Prapaskalis selaku pengajar di SMA Katolik St. Louis 1 Surabaya. Untuk itu kami mengizinkan kepada :

Nama : Wahyuni Zefanya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi – STKIP Widya Yuwana Madiun

Untuk melakukan wawancara dengan salah satu pengajar tersebut dengan jadwal yang sudah disepakati.

Demikian surat balasan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Surabaya, 15 April 2023
Gala SMA Katolik St. Louis 1

Dra. Sri Wahjoeni Hadi S.



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijoprato (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 37/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMAK St. Louis 1; Nomor: 673/SMAK.STL/H/IV/2023; Tanggal 15 April 2023, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Wahyuni Zefanya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan uji validasi kepada Ibu Birgita Evanda Citra P., S.Pd
(Guru SMAK St. Louis 1, Surabaya)
Pelaksanaan : 11-19 April 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Manusia Makhluk Pribadi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK."

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 16 April 2023

Yang menugaskan,



Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 77.3/BAAK/IP/WINA/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Ibu Sella Mawarni, M.Pd
di Tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Untuk mendukung proses validasi media yang akan dilakukan, kami mohon izin untuk validator media atas nama Sella Mawarni, M.Pd untuk uji validitas pada tanggal 11 – 19 April 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 30 Maret 2023
Pembantu Ketua I,

Albert I Ketut Dwi Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 77.4/BAAK/IP/WINA/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Sdri. Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
di Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi saudara dengan judul: "**Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**", kami mengizinkan saudara untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Tenaga Kependidikan kami, atas nama Donny Yulianto, M.Kom yang akan dilaksanakan pada 11 – 19 April 2023.

Demikian pemberitahuan kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 30 Maret 2023
Pembantu Ketua I,

Albert Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:
1. Lembaga Penelitian



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 28/Lemlit/Wina/IV/2023

Menindaklanjuti surat dari STKIP Widya Yuwana; Nomor: 77.4/BAAK/IP/WINA/III/2023; Tanggal 30 Maret 2023, maka yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ardy Setya Nurvrita, S.S., M.Hum
NIDN : 0707068701
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian uji validitas terhadap tenaga kependidikan di STKIP Widya Yuwana a.n Donny Yulianto, M. Kom (selaku validator media)
Pelaksanaan : 11 – 19 April 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Manusia MakhluK Pribadi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 1 April 2023
Yang menugaskan,

Ardy Setya Nurvrita, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2019

Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 98.1/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMK Bonaventura 1
Jl. Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,
Kec. Taman, Kota Madiun,
Jawa Timur 63132

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi
Manusia Pribadi yang Unik Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melaksanakan Penelitian Pengembangan (Research and Development) dengan responden siswa kelas X SMK St. Bonaventura 1 Madiun. Penelitian akan dilaksanakan pada 16 - 17 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 14 Mei 2023
Bantuan, Ketua I,

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 4 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0000575AH.01.05 TANGGAL 11 FEBRUARI 2022

PERWAKILAN : MADIUN - PONOROGO
SMK ST. BONAVENTURA 1

NPSN : 20534189
Jl. P. Sudirman No. 83B Telepon 454237 Madiun (63132)
E-mail: smkbonaventura1@yahoo.co.id



Nomor : 420/075/401.104.3.6.1/2023
Perihal : Pemberitahuan Izin Penelitian

Madiun, 15 Mei 2023

Kepada
Yth. : Pembantu Ketua I
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13
Madiun


Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : 98.1/BAAK/IP/WINA/V/2023 tertanggal 12 Mei 2023, perihal sebagaimana disebutkan dalam perihal surat, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melakukan penelitian;

Nama : WAHYUNI ZEFANYA B. SITANGGANG
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1/Ilmu Pendidikan Teologi
Keterangan : Diijinkan melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Pribadi yang Unik Untuk Siswa kelas X SMA/SMK"

Dalam melakukan penelitian diharapkan :

1. Waktu untuk penelitian menyesuaikan kegiatan di sekolah (pada tanggal 16 – 17 Mei 2023)
2. Menjaga nama baik lembaga dan perseorangan sebagai obyek penelitian.
3. Menjaga kerahasiaan hasil penelitian
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar skripsi sebagai hasil penelitian ke sekolah.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

NANIK ISWAHYUNI, S.Pd.





LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 38.1/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMK St. Bonaventura I; Nomor: 420/075/401.104.3.6.1/2023; Tanggal 15 Mei 2023; Perihal: Pemberitahuan Izin Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

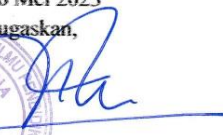
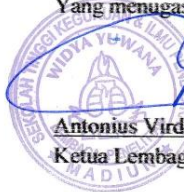
Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Wahyuni Zefanya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMK St. Bonaventura I Madiun
Pelaksanaan : 16-17 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Manusia MakhluK Pribadi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK."

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 16 Mei 2023

Yang menugaskan,



Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 98.2/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMAK Bonaventura
Jl. Diponegoro No.45, Madiun Lor, Kec. Manguharjo,
Kota Madiun, Jawa Timur 63119

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi
Manusia Pribadi yang Unik Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melaksanakan Penelitian Pengembangan (Research and Development) dengan responden siswa kelas X SMAK St. Bonaventura Madiun. Penelitian akan dilaksanakan pada 23 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 12 Mei 2023
Dibantu Ketua I.

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.9 TANGGAL 5 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0005820.AH.01.12. TAHUN 2022
PERWAKILAN IV

SMA ST BONAVENTURA

(Terakreditasi "A"), NPSN : 20534116
Jln. Diponegoro No. 45 Telp. 0351 454194 Madiun 63122
Email : smabovent@yahoo.co.id



Nomor : 089/YG/SMAK ST BONA-MDN/I.II/5.2023
Lamp. : -
Perihal : **Persetujuan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Dekan STKIP Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijopranoto
Madiun

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Nomor 98.2/BAAK/IP/WINA/V/2023, tanggal 12 Mei 2023, perihal Permohonan Izin Penelitian yang bernama :

No.	Nama	NPM
1.	Wahyuni Zefannya B. Sitanggang	183008

SMA St. Bonaventura Madiun menyetujui Mahasiswa diatas untuk mengadakan Penelitian.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 16 Mei 2023

Kepala Sekolah,



[Signature]
Drs. Y. AGUNG SRIYANTO

Tembusan :

1. Guru Agama Katolik
2. Arsip



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 38.2/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMA St. Bonaventura ; Nomor: 089/YG/SMAK ST BONA-MDN/I.II/5.2023; Tanggal 16 Mei 2023; Perihal: Persetujuan Izin Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Wahyuni Zefanya B. Sitanggang
NPM : 183008
Semester : X
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMA St. Bonaventura Madiun
Pelaksanaan : Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada Materi Manusia Makhluk Pribadi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK."

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 16 Mei 2023

Yang menugaskan,

Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian

LAMPIRAN II

ANGKET

WAWANCARA

OBSERVASI AWAL

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAC
(SMART APPS CREATOR) UNTUK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK DAN BUDI PEKERTI
(PENDIDIK)**

Nama : Nurmalia Apipah Kusumawati S.Pd
 Asal Sekolah : SMK 1 Bonaventura Madiun
 Bidang Studi : Pendidikan Agama Katolik
 Pengajar Kelas : 10
 Waktu Observasi : 13-20-19-13

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di SMK Bonaventura Madiun?	sangat aktif, karena sangat suka bereksplorasi
2.	Kurikulum apa yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas X SMA?	Kurikulum merdeka belajar.
3.	Menurut Bapak/Ibu seperti apa karakteristik gaya belajar peserta didik kelas X di SMK Bonaventura?	Ada visual, auditori dan kinestetik. Tapi mayoritas kinestetik
4.	Bagaimana minat dan respon peserta didik selama proses mengajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	karena mayoritas anak didik kinestetik, jadi mereka senang praktek
5.	Dalam mengajar apakah terdapat materi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik?	Ada beberapa materi seperti ritual Mahabudus dan swara hati
6.	Bahan ajar apa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	catatan Canva dan peta konsep.
7.	Metode apakah yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Ceramah, diskusi dan sharing.
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu dalam mengevaluasi pemahaman dan keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	memberi tugas, ulangan dan pertanyaan secara lisan.

9.	Apakah pada saat mengajar memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar?	menurut saya itu perlu.
10.	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar?	menarik perhatian itu kadang iya dan kadang tidak.
11.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai alat bantu dalam mengajar?	Belum pernah
12.	Apa sajakah media pembelajaran yang pernah dikembangkan dalam mengajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti?	media cerita dan peta konsep
13.	Bentuk media pembelajaran seperti apakah yang diperlukan oleh pendidik?	Perlu aplikasi di hp yang tetap mengajarkan iman
14.	Apakah yang menjadi faktor penghambat pendidik dalam membuat media pembelajaran?	Fasilitas sekolah kurang memadai, waktu kurang banyak dan sdn.
15.	Kriteria seperti apa yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik?	kriteria yang melibatkan peserta didik, dengan adanya interaksi.

Madiun, 08 Februari 2023

Narasumber

Nurmalafifah Kusumasari S.Pd

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAC
(SMART APPS CREATOR) UNTUK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK DAN BUDI PEKERTI
(PESERTA DIDIK)**

Nama : GISELA FUNAN
 Asal Sekolah : SMK. BONAVENTURA 1
 Bidang Studi : PAK
 Kelas : 10 / AKL
 Waktu Observasi : 10.18 - 10.40

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah menurut anda apakah pelajaran Pendidikan Agama Katolik itu sulit?	Tidak sulit, tapi perlu pemahaman tentang keagamaan
2.	Apakah dapat memahami isi dan pesan dari pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan mudah?	Bisa, tapi karena bahasanya baku harus dijelaskan lebih rinci.
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	metodenya dipakai semua, ada diskusi dan sharing.
4.	Apakah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyenangkan bagi anda? Jika "Ya" berikan alasan. Jika "Tidak" berikan alasan. Metode pembelajaran seperti apa yang anda sukai?	Ya, menyenangkan. Saya lebih senang metode diskusi, karena bisa mengenal satu sama lain.
5.	Bahan ajar apa yang biasanya anda gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Dari internet dan buku dari perpustakaan.
6.	Bahan ajar seperti apa yang anda inginkan untuk mempermudah belajar Pendidikan Agama Katolik?	Acara pendalaman iman.
7.	Selama proses belajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam	Ya, ada.

	menyampaikan materi?	
8.	Media pembelajaran apakah yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Yang biasa dipakai itu LCD dan papan tulis
9.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Kalau seperti aplikasi tidak pernah. Masih belum ada.
10.	Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	media yang ajarannya pakai LCD.
11.	Evaluasi seperti apa yang biasanya dilakukan oleh Bapak/Ibu guru untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar anda?	Biasanya diberi ulangan harian.
12.	Menurut anda, inovasi seperti apa yang anda inginkan dan butuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Ada buku paket agama dan alkitab yang di-sederikan.

Madiun, 09 Februari 2023

Narasumber



Gisela Funan

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAC
(SMART APPS CREATOR) UNTUK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK DAN BUDI PEKERTI
(PESERTA DIDIK)**

Nama : Elisabeth Funan
 Asal Sekolah : Smk St Bonaventura 1 Madiun
 Bidang Studi : PAF
 Kelas : X BDP
 Waktu Observasi : 10.18 - 10.40

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah menurut anda apakah pelajaran Pendidikan Agama Katolik itu sulit?	menurut saya cukup mudah dan butuh pemahaman
2.	Apakah dapat memahami isi dan pesan dari pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan mudah?	Bisa memahami asal dan saya memperhatikan. Jika kesulitan, saya bertanya.
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Sharing, diskusi, dan seperti apa menjelaskan.
4.	Apakah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyenangkan bagi anda? Jika "Ya" berikan alasan. Jika "Tidak" berikan alasan. Metode pembelajaran seperti apa yang anda sukai?	Ya. Kalau saya itu metode pengelasan, karena saya bisa mengerti di-bandingkan diskusi.
5.	Bahan ajar apa yang biasanya anda gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Internet dan buku perpustakaan.
6.	Bahan ajar seperti apa yang anda inginkan untuk mempermudah belajar Pendidikan Agama Katolik?	Persebutan doa
7.	Selama proses belajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam	Ya, ada.

	menyampaikan materi?	
8.	Media pembelajaran apakah yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	LCD dan papan tulis untuk peta konsep.
9.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Belum pernah
10.	Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	menurut saya itu yang peta konsep.
11.	Evaluasi seperti apa yang biasanya dilakukan oleh Bapak/Ibu guru untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar anda?	Diberi pertanyaan saat menjelaskan
12.	Menurut anda, inovasi seperti apa yang anda inginkan dan butuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Ada buku agama seperti buku paket karena saat ini sangat terbatas.

Madiun, 09 Februari 2023

Narasumber

~~Elisabeth~~

Elisabeth Tunan

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAC
(SMART APPS CREATOR) UNTUK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK DAN BUDI PEKERTI
(PESERTA DIDIK)**

Nama : Lucia mendonca
 Asal Sekolah : Smk St. Bonaventura 1 madiun
 Bidang Studi : PAK
 Kelas : XBDP
 Waktu Observasi : 10-18-10-20

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah menurut anda apakah pelajaran Pendidikan Agama Katolik itu sulit?	lumayan mudah
2.	Apakah dapat memahami isi dan pesan dari pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan mudah?	mengerti dan paham. kalau tidak memperhatikan saya bertanya.
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Sharing, diskusi, penjelasan
4.	Apakah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyenangkan bagi anda? Jika "Ya" berikan alasan. Jika "Tidak" berikan alasan. Metode pembelajaran seperti apa yang anda sukai?	Ya. Pakw saya metode penjelasan karena lebih enak.
5.	Bahan ajar apa yang biasanya anda gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Dari internet dan buku di perpustakaan
6.	Bahan ajar seperti apa yang anda inginkan untuk mempermudah belajar Pendidikan Agama Katolik?	Berdea bersama
7.	Selama proses belajar pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam	Ya, ada menggunakan media pembelajaran.

	menyampaikan materi?	
8.	Media pembelajaran apakah yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Pakai LCD dan peta konsep
9.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	balau aplikasi masih belum ada.
10.	Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	balau saya lebih enak pakai LCD.
11.	Evaluasi seperti apa yang biasanya dilakukan oleh Bapak/Ibu guru untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar anda?	Evaluasi yang tiba-tiba dilemparkan pertanyaan
12.	Menurut anda, inovasi seperti apa yang anda inginkan dan butuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik?	Ada buku paket agama karena saya juga membaca.

Madiun, 09 Februari 2023

Narasumber

Lucia

Lucia mendanca

Lampiran Bukti Foto Lapangan



Dokumentasi Observasi Awal Dengan Pendidik PAK Kelas X



Dokumentasi Observasi Awal Dengan Peserta Didik Kelas X

LAMPIRAN III

ANGKET UJI

VALIDITAS

AHLI MATERI DAN

AHLI MEDIA

Tahap 1 Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10sE6HsfRh-I7pnWKlrV8vF9scxUOySb3?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				√		
2.	Sistematika penyajian materi			√			
3.	Kesesuaian materi dengan pokok-pokok materi				√		
4.	Kejelasan uraian materi					√	
5.	Kecukupan pemberian latihan				√		
6.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar			√			
7.	Ketersediaan penyajian soal latihan sesuai pokok-pokok materi				√		
8.	Ketersediaan penyajian video sesuai pokok-pokok materi			√			
9.	Kejelasan penggunaan istilah					√	
10.	Kejelasan penggunaan bahasa					√	
B. Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran				√		
2.	Kejelasan penyajian materi					√	
3.	Sistematika penyajian materi				√		
4.	Kebenaran materi				√		
5.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					√	
6.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					√	
7.	Gambar yang disajikan mendukung materi			√			
8.	Kesesuaian animasi untuk				√		

	memperjelas isi						
9.	Rumusan soal sesuai dengan pokok-pokok materi					√	
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				√		
11.	Mendorong rasa ingin tahu				√		
12.	Menambah semangat belajar					√	
C. Aspek Bahasa							
1.	Media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku					√	
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang tepat				√		
3.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat				√		
4.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					√	
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					√	
6.	Kemampuan mendorong minat baca peserta didik				√		
7.	Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi					√	
8.	Kemudahan dalam memahami materi				√		
9.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				√		
10.	Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca				√		
11.	Penggunaan istilah yang tepat					√	

Skor Total =		
--------------	--	--

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Hikmah, 2019; Sugiarto, 2019)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Materi baik, namun konten dan isi perlu disesuaikan
- Game dan teori perlu disesuaikan
- Aplikasi sempat terhenti dan loading

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 11 April 2023

Ahli Materi



Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd
NIP 1412

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10sE6HsfRh-I7pnWklrV8vF9scxUOySb3?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Sistematika penyajian materi				✓		
3.	Kesesuaian materi dengan pokok-pokok materi					✓	
4.	Kejelasan uraian materi					✓	
5.	Kecukupan pemberian latihan				✓		
6.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar					✓	
7.	Ketersediaan penyajian soal latihan sesuai pokok-pokok materi				✓		akan lebih baik jika PG
8.	Ketersediaan penyajian video sesuai pokok-pokok materi				✓		
9.	Kejelasan penggunaan istilah				✓		
10.	Kejelasan penggunaan bahasa				✓		
B. Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran				✓		
2.	Kejelasan penyajian materi				✓		
3.	Sistematika penyajian materi				✓		
4.	Kebenaran materi					✓	
5.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓	
6.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓	
7.	Gambar yang disajikan mendukung materi					✓	
8.	Kesesuaian animasi untuk					✓	

	memperjelas isi						
9.	Rumusan soal sesuai dengan pokok-pokok materi				√		
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				√		
11.	Mendorong rasa ingin tahu					√	
12.	Menambah semangat belajar					√	
C. Aspek Bahasa							
1.	Media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku					√	
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang tepat				√		
3.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat				√		
4.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat				√		
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					√	
6.	Kemampuan mendorong minat baca peserta didik					√	
7.	Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi					√	
8.	Kemudahan dalam memahami materi				√		
9.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				√		
10.	Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca					√	
11.	Penggunaan istilah yang tepat				√		

Skor Total =	152	
--------------	-----	--

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Hikmah, 2019; Sugiarto, 2019)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Materi sdh bagus dan menarik, Perlu perbaikan
dibagian latihan soal, akan lebih baik jika
menggunakan pilihan ganda, dan pada uraian.

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 12 April 2023

Ahli Materi



Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd

NIP

Tahap 2 Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10sE>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
2.	Sistematika penyajian materi					✓	
3.	Kesesuaian materi dengan pokok-pokok materi					✓	
4.	Kejelasan uraian materi					✓	
5.	Kecukupan pemberian latihan					✓	
6.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar					✓	
7.	Ketersediaan penyajian soal latihan sesuai pokok-pokok materi					✓	
8.	Ketersediaan penyajian video sesuai pokok-pokok materi					✓	
9.	Kejelasan penggunaan istilah					✓	
10.	Kejelasan penggunaan bahasa					✓	
B. Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran					✓	
2.	Kejelasan penyajian materi					✓	
3.	Sistematika penyajian materi					✓	
4.	Kebenaran materi					✓	
5.	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					✓	
6.	Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓	
7.	Gambar yang disajikan mendukung materi					✓	

8.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi					✓	
9.	Rumusan soal sesuai dengan pokok-pokok materi					✓	
10.	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					✓	
11.	Mendorong rasa ingin tahu					✓	
12.	Menambah semangat belajar					✓	
C. Aspek Bahasa							
1.	Media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku					✓	
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang tepat					✓	
3.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat					✓	
4.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					✓	
5.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓	
6.	Kemampuan mendorong minat baca peserta didik					✓	
7.	Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi					✓	
8.	Kemudahan dalam memahami materi					✓	
9.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					✓	
10.	Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca					✓	

11.	Penggunaan istilah yang tepat					✓		
Skor Total =		165						

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Hikmah, 2019; Sugiarto, 2019)

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Secara umum, aplikasi sudah dapat digunakan dengan baik. Konten dan instruksi sudah sangat jelas, hingga dapat digunakan dengan baik. Aplikasi ini perlu digalakkan lagi di sekolah, karena sesuai dengan kebutuhan siswa siswi yang menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 1 Juni 2023

Ahli Materi



Birgita Evanda Citra Prapaskalis, S.Pd

NIP 1412

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di *install* pada *android* pada *link* berikut <https://drive.google.com/file/d/1yHAG1kLCFbUDfZgYVV-tyMUyW99fw2Bm/view?usp=drivesdk>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
2.	Sistematika penyajian materi				✓		
3.	Kesesuaian materi dengan pokok-pokok materi				✓		
4.	Kejelasan uraian materi				✓		
5.	Kecukupan pemberian latihan				✓		
6.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar				✓	✓	
7.	Ketersediaan penyajian soal latihan sesuai pokok-pokok materi				✓		
8.	Ketersediaan penyajian video sesuai pokok-pokok materi				✓		
9.	Kejelasan penggunaan istilah					✓	
10.	Kejelasan penggunaan bahasa					✓	
B. Aspek Kelayakan Isi							
1.	Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran					✓	
2. ¹²	Kejelasan penyajian materi					✓	
3. ¹³	Sistematika penyajian materi					✓	
4. ¹⁴	Kebenaran materi				✓	✓	
5. ¹⁵	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓		
6. ¹⁶	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓		
7. ¹⁷	Gambar yang disajikan mendukung materi				✓		
8. ¹⁸	Kesesuaian animasi untuk				✓		

	memperjelas isi					✓	
9. 10	Rumusan soal sesuai dengan pokok-pokok materi					✓	
10. 10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓		
11. 21	Mendorong rasa ingin tahu				✓		
12. 12	Menambah semangat belajar					✓	
C. Aspek Bahasa							
1. 23	Media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku					✓	
2. 24	Menggunakan kaidah bahasa yang tepat				✓		
3. 25	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat				✓		
4. 26	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat				✓		
5. 27	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik					✓	
6. 28	Kemampuan mendorong minat baca peserta didik					✓	
7. 29	Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi					✓	
8. 30	Kemudahan dalam memahami materi					✓	
9. 31	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					✓	
10. 32	Ketepatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca					✓	
11. 33	Penggunaan istilah yang tepat				✓		

Skor Total =		
---------------------	--	--

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Hikmah, 2019; Sugiarto, 2019)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 09 Mei 2023

Ahli Materi



Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd

NIP

Tahap 1 Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Donny Yulianto, M. Kom

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10sE6HsfRh-I7pnWKjrV8vF9scxUOySb3?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang ^{Bapak} ~~Anda~~ anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Kesesuaian media dengan tujuan dan elemen pembelajaran					✓	
2.	Keakuratan isi materi				✓		
3.	Kelayakan isi materi				✓		
4.	Kesesuaian video dengan materi					✓	
5.	Kesesuaian audio narasi dengan materi					✓	
6.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan dalam media				✓		
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)			✓			
8.	Kebenaran tanda baca				✓		
9.	Kemudahan dalam mencari konten (materi, gambar, latihan, dll)				✓		
10.	Urutan penyajian materi pembelajaran				✓		
11.	Ketetapan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan					✓	
12.	Dapat dikembangkan untuk pokok bahasa lain					✓	
B. Aspek Aplikasi							
1.	Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel, tanpa batasan waktu, tempat dan keadaan)					✓	
2.	Media yang digunakan bersifat menyenangkan (media dapat					✓	

	memudahkan pemahaman peserta didik)					
3.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar			✓		
4.	Media dapat digunakan tanpa keahlian khusus				✓	
5.	Kejelasan navigasi			✓		
6.	Konsistensi penggunaan tombol				✓	
7.	Kemudahan penggunaan			✓		
8.	Kecepatan program			✓		
C. Aspek Tampilan						
1.	Kriteria tampilan awal (tampilan awal membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui isi media)		✓			
2.	Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas)			✓		
3.	Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)			✓		
4.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar)	✓				
5.	Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)			✓		
6.	Konsistensi penempatan <i>button</i>			✓		
7.	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media		✓			
8.	Daya dukung musik pengiring atau <i>backsound</i>			✓		
9.	Kejelasan suara				✓	

10.	Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis)				✓		
11.	Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca)			✓			
Skor Total =							

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Rauf, 2022)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Cek kembali terkait penggunaan warna font dengan warna background.
2. Cek bagian menu "latihan" - seharusnya ditampilkkan dengan ukuran yang proporsional (responsive).
3. Buat gambar background yang lebih menarik lagi.
4. Saran - pada menu "panduan" ditambahkan audio penjelasan

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 15 April 2023

Ahli Media



Donny Yulianto, M. Kom

NIP

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Sella Mawarni, M.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10sE6HsfRh-I7pnWKlrV8vF9scxUOySb3?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Kesesuaian media dengan tujuan dan elemen pembelajaran					✓	
2.	Keakuratan isi materi					✓	
3.	Kelayakan isi materi					✓	
4.	Kesesuaian video dengan materi					✓	
5.	Kesesuaian audio narasi dengan materi					✓	
6.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan dalam media					✓	
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)					✓	
8.	Kebenaran tanda baca					✓	
9.	Kemudahan dalam mencari konten (materi, gambar, latihan, dll)				✓		Pada menu latihan beberapa iklan terus muncul
10.	Urutan penyajian materi pembelajaran					✓	
11.	Ketetapan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan					✓	
12.	Dapat dikembangkan untuk pokok bahasa lain					✓	
B. Aspek Aplikasi							
1.	Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel, tanpa batasan waktu, tempat dan keadaan)				✓		ukuran file lebih dari 100 MB, dan membutuhkan koneksi internet untuk membuka latihan dan games.
2.	Media yang digunakan bersifat menyenangkan (media dapat					✓	

	memudahkan pemahaman peserta didik)					✓	
3.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar					✓	
4.	Media dapat digunakan tanpa keahlian khusus					✓	
5.	Kejelasan navigasi				✓		tombol "mute" perlu ada di setiap slide, terutama apabila ada video (agar suara tidak bertabrakan)
6.	Konsistensi penggunaan tombol					✓	
7.	Kemudahan penggunaan					✓	
8.	Kecepatan program					✓	
C. Aspek Tampilan							
1.	Kriteria tampilan awal (tampilan awal membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui isi media)					✓	
2.	Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas)					✓	
3.	Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)					✓	
4.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar)					✓	
5.	Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)					✓	
6.	Konsistensi penempatan <i>button</i>					✓	
7.	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media					✓	
8.	Daya dukung musik pengiring atau <i>backsound</i>					✓	
9.	Kejelasan suara						

10.	Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis)				✓		
11.	Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca)					✓	
Skor Total =							

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Rauf, 2022)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Video pada materi 1 (Motivasi Kalbu) tidak ada tombol kontrol video dibagian bawah (pause, percepat, ulang), berbeda dengan video lain di materi 2 dan 3.
2. Usahakan tombol suara (mute dan unmute) muncul di setiap slide (atau dapat ditaruh di bagian atas di deretan menu home)
3. Pada menu profil dapat ditambahkan profil dosen pembimbing.

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
- ② Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 11 April 2023

Ahli Media



Sella Mawarni, M.Pd

NIP 199209112022032010

Tahap 2 Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Donny Yulianto, M. Kom

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1yHAG1kLCFbUDfZgYVV-tyMUyW99fw2Bm/view?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Kesesuaian media dengan tujuan dan elemen pembelajaran					✓	
2.	Kecakuran isi materi				✓		
3.	Kelayakan isi materi				✓		
4.	Kesesuaian video dengan materi					✓	
5.	Kesesuaian audio narasi dengan materi					✓	
6.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan dalam media				✓		
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>					✓	
8.	Kebenaran tanda baca				✓		
9.	Kemudahan dalam mencari konten (materi, gambar, latihan, dll)				✓		
10.	Urutan penyajian materi pembelajaran					✓	
11.	Ketetapan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan				✓		
12.	Dapat dikembangkan untuk pokok bahasa lain					✓	
B. Aspek Aplikasi							
1.	Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel, tanpa batasan waktu, tempat dan keadaan)					✓	
2.	Media yang digunakan bersifat menyenangkan (media dapat					✓	

	memudahkan pemahaman peserta didik)						
3.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar					✓	
4.	Media dapat digunakan tanpa keahlian khusus					✓	
5.	Kejelasan navigasi					✓	
6.	Konsistensi penggunaan tombol					✓	
7.	Kemudahan penggunaan				✓		
8.	Kecepatan program					✓	
C. Aspek Tampilan							
1.	Kriteria tampilan awal (tampilan awal membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui isi media)					✓	
2.	Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas)				✓		
3.	Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)				✓		
4.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar)				✓		
5.	Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)					✓	
6.	Konsistensi penempatan <i>button</i>					✓	
7.	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media					✓	
8.	Daya dukung musik pengiring atau <i>backsound</i>					✓	
9.	Kejelasan suara					✓	

10.	Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis)					✓	
11.	Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca)				✓		
Skor Total =							

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Rauf, 2022)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Layak untuk diujikan

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 09 Mei 2023

Ahli Media



Donny Yulianto, M. Kom

NIDN 7700019339

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia MakhluK Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Validator : Sella Mawarni, M.Pd

A. Petunjuk Validasi

- Lembar evaluasi ini diisi oleh validator yang menilai aspek konten media.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di download dan di install pada Android pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Penyajian							
1.	Kesesuaian media dengan tujuan dan elemen pembelajaran					✓	
2.	Keakuratan isi materi					✓	
3.	Kelayakan isi materi					✓	
4.	Kesesuaian video dengan materi					✓	
5.	Kesesuaian audio narasi dengan materi					✓	
6.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan dalam media					✓	
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)				✓		
8.	Kebenaran tanda baca					✓	
9.	Kemudahan dalam mencari konten (materi, gambar, latihan, dll)					✓	
10.	Urutan penyajian materi pembelajaran					✓	
11.	Ketetapan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan					✓	
12.	Dapat dikembangkan untuk pokok bahasa lain					✓	
B. Aspek Aplikasi							
1.	Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel, tanpa batasan waktu, tempat dan keadaan)					✓	
2.	Media yang digunakan bersifat menyenangkan (media dapat					✓	

	memudahkan pemahaman peserta didik)						
3.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar					✓	
4.	Media dapat digunakan tanpa keahlian khusus					✓	
5.	Kejelasan navigasi					✓	
6.	Konsistensi penggunaan tombol					✓	
7.	Kemudahan penggunaan					✓	
8.	Kecepatan program				✓		
C. Aspek Tampilan							
1.	Kriteria tampilan awal (tampilan awal membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui isi media)					✓	
2.	Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas)					✓	
3.	Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)					✓	
4.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks (warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar)					✓	
5.	Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)					✓	
6.	Konsistensi penempatan <i>button</i>					✓	
7.	Kesesuaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media					✓	
8.	Daya dukung musik pengiring atau <i>backsound</i>					✓	
9.	Kejelasan suara					✓	

10.	Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis)					✓	
11.	Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca)					✓	
Skor Total =							

(Sumber: Adaptasi Anggraeni, 2015; Rauf, 2022)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Aplikasi ini bisa juga di unggah di PlayStore sehingga lebih tersebar (diseminasi) dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik atau mahasiswa lain. Sangat bermanfaat!

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Madiun, 11 Mei 2023

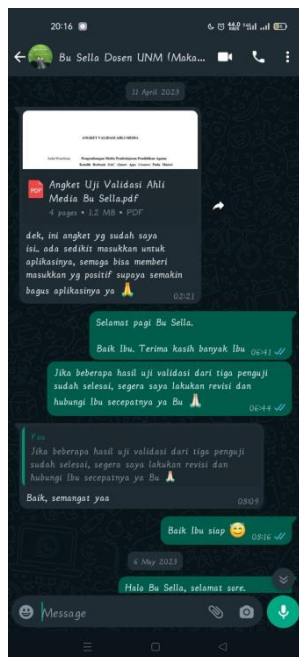
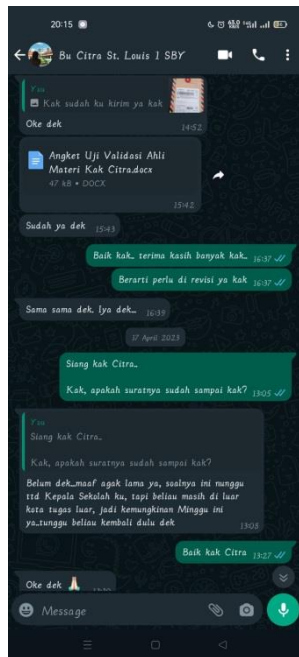
Ahli Media



Sella Mawarni, M.Pd

NIP. 199209112022032010

Lampiran Bukti Uji Validitas Secara Online



LAMPIRAN IV

ANGKET UJI COBA

PRODUK

KELOMPOK KECIL

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Ignasius Willy

Kelas : 10 (X)

Asal Sekolah : SMA Santo Yosef

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas **“Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”**.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

-

Duri, 12 Mei 2023

Peserta Didik



Willy Sinaga

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Limuel Dean Parik Sihotang

Kelas : X

Asal Sekolah : SMAN 1 Mandau

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “**Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Aplikasi Pembelajarannya sangat bagus dan menarik, yang dimana terdapat adanya latihan dan game yang membuat siswa semakin mudah memahami materi tersebut. Terus video pembelajarannya sangat praktis atau sederhana.

Madiun, 12 Mei 2023

Peserta Didik



Limuel Dean Parik Sihotang

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Setia Yesica Br.Simbolon

Kelas : XB

Asal Sekolah : SMA SANTO YOSEF

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “**Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Mau nya, setelah kuis selesai, skor kita tertera agar kita tau dibagian mananya kita benar dan di bagian mananya kita salah, supaya dapat lebih memahami dan mendalami materi

Madiun, 12 Mei 2023

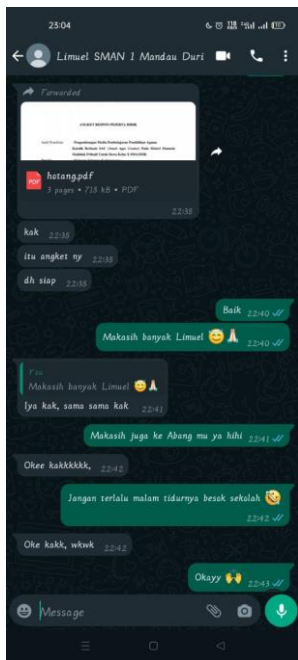
Peserta Didik

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a horizontal line extending to the right. Below the signature are two parallel diagonal lines.

Setia Yesica Br.Simbolon

Lampiran Bukti Uji Coba Kelompok Kecil Secara Online





LAMPIRAN V

ANGKET UJI COBA

PRODUK

KELOMPOK BESAR

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Ardhinta Rhea P

Kelas : XA

Asal Sekolah : SMA Bonaventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			✓		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			✓		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			✓		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini kurang memenuhi perlu pengembang
lebih banyak

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : *Christine Thede G.*

Kelas : *X-A*

Asal Sekolah : *SMek Dona venture*

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

membuat Game lebih bervariasi sehingga tidak bosan

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik

Thedo

Christian Thedo G.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Fransiskus Marcello

Kelas : X - 4

Asal Sekolah : SMA Bona Ventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Sudah cukup menarik.
Game bisa ditambah lagi.

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik


Cello

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : GABRIELLA VIOLETA

Kelas : X P

Asal Sekolah : BONAVENTURA

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			√		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			√		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			√		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			√		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			√		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi			√		
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			√		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			√		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			√		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			√		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			√		

C. Saran dan Komentar

Mewajibkan pada pengembangan bsnk bank

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Gokmaria Jen

Kelas : 7A

Asal Sekolah : SMA Bona Ventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

saya sangat menyukai App ini
saya kasih bintang ★★ ★ ★ ★. Very Nice ♡

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Bokmarta Jen

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Kevin Leonard

Kelas : X 4

Asal Sekolah : SMA Bonaventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Aplikasi sudah baik, cukup di perbanyak gamenya lagi agar lebih bervariasi.

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



Kevin Leonard.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Maria T-S

Kelas : XA

Asal Sekolah : SMA Bona Ventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

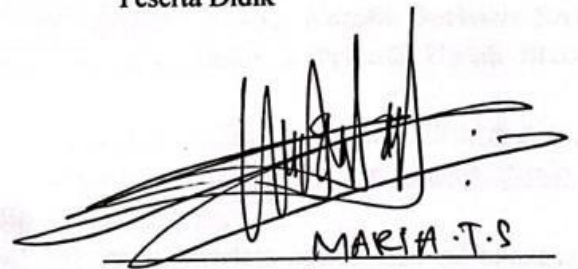
No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			✓		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			✓		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			✓		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Aplikasi masih terkesan memboranikan
di beberapa aspek.

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



MARIA.T.S

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Ryun-

Kelas : XA

Asal Sekolah : sma bonaventura madura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = **Kurang Baik**
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			✓		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

Perbagus gamernya

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik

Ryafat

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Yehozkiel Alivandra

Kelas : X - 4

Asal Sekolah : SMA Bonaventura Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas "Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK".
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



Alvandara

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Verena

Kelas : X - A

Asal Sekolah : Bonaventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			✓		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			✓		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			✓		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

Baik!

Madiun, 23 Mei 2023

Peserta Didik



Verena Alicia

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Stefanus christian vidyanto

Kelas : X-A

Asal Sekolah : Boroventura.

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBT/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang *terlewatkan*.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

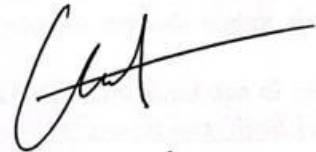
No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik			√		
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				√	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			√		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				√	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				√	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				√	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			√		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				√	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				√	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			√		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			√		

C. Saran dan Komentar

Tingkatkan untuk music aplikasinya dengan beberapa lagu yang berbeda setiap halaman/tampilan lainnya. lalu perbanyak untuk visual gamenya, tidak lupa untuk krusor pemindahan karakternya lebih diperbaiki/ diperbesar agar nyaman saat bermain. sekian saran saya terimakasih.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Stefanus Christian

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggung

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Selma N.

Kelas : X-A

Asal Sekolah : SMA Santo Bonaventura, Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Menarik, kreatif Sii ada volume suaranya

-Yang paling aku suka itu game nya : Bisa belajar sambil bermain
: Game nya ngga nge bosenin
: Game nya buat greget nak

Bintang 5

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Selma

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : EVA Ndun

Kelas : X Akuntansi

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 1 Madiun.

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini sangat bagus digunakan untuk Para Pelajar, karena dengan aplikasi ini banyak memberikan hiburan dan game yang bisa dimainkan oleh Siapa Pun.

Sebaiknya aplikasi ini dibuat offline, agar ketika layangan internet tidak baik" saja, kita tetap bisa membuka aplikasi ini

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Eva Ndun

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Ertin Minggu

Kelas : X AKL

Asal Sekolah : SMK ST. BONAVENTURA 1 MADIUN.

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini sangat baik untuk orang-orang yang teringin sekali ingin belajar mandiri tersendiri.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Erin Minggu.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Ellyana Biri Manuk

Kelas : X AKL

Asal Sekolah : SMK *Bonaventura 1 Madiun.*

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasinya sangat baik, aplikasi ini dapat mengembangkan ilmu yang belum kita dapat.

Yang paling saya sangat sukai yaitu ketelaraan laki-laki dan perempuan. Kita sebagai perempuan dapat melakukan keputusan sendiri.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Ellyana Bini Manub

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Elisabeth Funan

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : Smk St Bonaventura 1 Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini sangat menarik & bagus. Memudahkan saya dalam belajar. Disamping itu ada sebuah game yang sangat menarik saat saya merasa bosan saat belajar. Game ini juga menyangkut dgn Pelajaran. Belajar di aplikasi ini, rasanya sangat menyenangkan.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik

~~Elisabeth~~

Elisabeth Funan

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Daniel Aldofan Oma

Kelas : 10 MP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 1 MADJUN

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian


No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Menambah dan perbanyak varian game
Kakaknya cantik dan imut aku suka
♡ you kak

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Daniel Adhika Ome

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Christina wanda

Kelas : X / AKL

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 1

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

aplikasi ini cukup baik, namun lebih baik lagi jika media pembelajaran dibuat offline, dan ditambahkan tampilan skor supaya kita dapat mengetahui skor kita setelah bermain game.

Madiun, 17 Mei 2023

Peserta Didik

Christina

Christina Winda

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : ANIUS BELAU

Kelas : X / (10) SMK

Asal Sekolah : SMK BONAVENTURA (1) MADIUN

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Saya sangat bersyukur karena motivasi yang sangat luar biasa buat anak pelajar.
Jadi kita harus bersyukur kepada Tuhan yang pemberi materi.
Selain dan terima kasih
Saya Rada bersyukur.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Nama: Anief Belau

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Akraf R

Kelas : X Bp

Asal Sekolah : —

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Apk yg baik & dapat digunakan untuk belajar di waktu luang dan untuk / menambahkan background yg lebih menarik dan memperbaiki bug-bug yg terdapat di apk tersebut.
Jika berkenan menambahkan QRis atau gambar pernyataan umum berbagai layanan.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Gukela Funan

Kelas : X AKL

Asal Sekolah : SMK. St. Bonaventura 1 Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Apk. Reki ini sangat baik dan sangat menarik bagi siswa yang awainya malas untuk belajar, namun dengan adanya game semua siswa jadi bersemangat dan game juga bukan game biasa yang hanya untuk menghibur tetapi disamping itu juga ada pengetahuannya. Dan sebaiknya game ini dibuat offline agar para siswa dapat menggunakan apk ini kapan saja. Untuk font dan warna yang digunakan sangat cocok.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Gisela Funan

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Hizkia Maria Mili

Kelas : X AEL

Asal Sekolah : SMK ST. Bonaventura 1 Madiun.

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini sangat baik untuk digunakan memudahkan untuk belajar secara mandiri ♥.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik


Hizkia Maria Nili

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Jerico Demic) Helli

Kelas : X MP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Menambah game pada aplikasi tersebut
dan memperbanyak varian game.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Serik Raniel Huda

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Lucia Xavier Bosa Mendoes

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : SMK Ff Bonaventura 1

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasi ini cukup baik digunakan untuk Para Pelajar
karna aplikasi ini dapat memberikan hiburan dan
pengetahuan tentang agama dan ketika menggunakan
aplikasi ini tidak membuat anak bosan saat belajar

Saran saya sebaiknya aplikasi ini dibuat dengan offline,
agar, ketika Jaringan ~~tidak~~ buruk / kurang stabil
aplikasi ini bisa digunakan untuk belajar.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Lucia Xavier Rosa Mendonca

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Lukman

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura /

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

APK yg mudah digunakan dan sangat rekomen banget
bagi semua katolik

Madiun, 17 Mei 2023

Peserta Didik



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK**

Peneliti : **Wahyuni Zefannya B. Sitanggang**

Pembimbing : **Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd**

Nama Peserta Didik : **Lusiano Wahyuni Ska Natan**

Kelas : **XMP**

Asal Sekolah : **SMK St. Bonaventura 1 Madiun**

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLlj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi			✓		
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja			✓		
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya				✓	
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

membuat aplikasi ini lebih baik lagi agar tidak membosankan dan memudahkan saat pertemuan tanpa adanya kesulitan dalam berinteraksi kakak cantik dan gemoy aku suka

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Lusiano Valezkyrislo Natarso

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Mahendra Maulana Saputra

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : SMK St. BONAVENTURA I. MADRUM

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Madiun, 17 Mei 2023

Peserta Didik



Mahendra Maulana .S.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Maria Stevania Waso

Kelas : X MP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 1 Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami				✓	
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Aplikasinya baik dan bagus untuk pembelajaran agama :)

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Maria Stevania Waro

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggung

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Marsciano Anjas papu.

Kelas : X MP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 2 medium.

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar				✓	
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai			✓		
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami			✓		
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

- Menambah dan memperbanyak game.
- dan perbanyak soal atau kisi-kisi soal, agar kita bisa mempelajari lebih mendalam.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



(Marsciano Anjas Papu)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Naya Patricia Amol

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : SMK St. Bona Ventura 1 Modion

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓	
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan					✓

C. Saran dan Komentar

Apikasi ini sangat baik dan menarik, karena selain kita bisa belajar, kita juga bisa memainkan game, dan apikasi ini juga mudah untuk dibuka, dan penjetasannya sangat mudah untuk dipahami. dan apikasi ini juga bisa membuat seseorang dalam belajarnya sangat senang karena ada musiknya.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Nayla Patricia Ama

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Dionardo . S . T .

Kelas : X . Manajemen . Percontoran .

Asal Sekolah : SMK st. Bonaventura 4 medun .

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar					✓
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai					✓
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi					✓
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri					✓
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja					✓
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya					✓
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan				✓	

C. Saran dan Komentar

Dari Apk tersebut saya belajar bahwa semua anak " diindonesia bisa membuat Apk/game yg menarik " dan saya bangga sebagai tunas " bangsa indonesia.

Thank 's for you come.

Madiun, Mei 2023

Peserta Didik



Ronaldo . S . T .

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia
Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK

Peneliti : Wahyuni Zefannya B. Sitanggang

Pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Nama Peserta Didik : Sesilia Devi C.

Kelas : X BDP

Asal Sekolah : SMK St. Bonaventura 1 Madiun

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) Pada Materi Manusia Makhluk Pribadi Untuk Siswa Kelas X SMA/SMK”.
- Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat di *download* dan di *install* pada *android* anda, pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/1uLLj-r6oFsXUtQ7HhmOb5phWuvbN6fBt/view?usp=sharing>
- Bacalah dengan seksama pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini tanpa ada yang terlewatkan.
- Berikan tanda (✓) pada kolom nilai yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaian kamu terhadap efektivitas media pembelajaran secara objektif.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, pada kolom yang telah disiapkan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	A. Aspek Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik					✓
		2. Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar			✓		
		3. Pemilihan jenis <i>font</i> (huruf dan ukuran) yang digunakan sudah sesuai				✓	
2.	B. Aspek Penyajian	4. Penyajian materi pada media pembelajaran mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi dengan berbagai media seperti, gambar, <i>audio</i> narasi dan <i>video</i> , memudahkan saya dalam memahami materi					✓
3.	C. Aspek Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan memudahkan saya dalam memahami materi				✓	
		7. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah saya pahami					✓
4.	D. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi	8. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓		
		9. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat memudahkan saya belajar kapan saja dan dimana saja				✓	
		10. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya			✓		
		11. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini membuat saya senang belajar Pendidikan Agama Katolik (PAK) dan tidak membosankan			✓		

C. Saran dan Komentar

Madiun, 17 Mei 2023

Peserta Didik



Sesilia Devi C

Lampiran Bukti Uji Coba Kelompok Besar di SMK St. Bonaventura 1 Madiun







Lampiran Bukti Uji Coba Kelompok Besar di SMA St. Bonaventura Madiun





LAMPIRAN VI

PENGHITUNGAN

ANALISIS DATA

UJI VALIDITAS AHLI

MATERI DAN AHLI

MEDIA

PENGHITUNGAN ANALISIS DATA

UJI VALIDITAS AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA

A. Hasil Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi

Data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi pada produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Ket
		I	II						
1	Penyajian	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
2		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
3		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
4		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
5		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
6		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
7		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
8		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
9		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
10		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
11	Kelayakan Isi	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
12		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
13		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
14		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
15		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
16		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
17		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
18		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
19		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
20		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
21	5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak	
22	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak	
23	Bahasa	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
24		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
25		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
26		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
27		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak

No.	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Ket
		I	II						
28		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
29		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
30		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
31		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
32		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
33		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		165	149	132	116	248	264	0.94	Sangat Layak

Proses penghitungan uji validitas ahli materi dilakukan menggunakan metode Aiken's V, dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(C-1)}$$

Nilai indeks V yang diperoleh :

$$V = \frac{248}{264}$$

$$V = 0.94$$

Indeks	Kategori Kelayakan
0.81 – 1.0	Sangat Layak
0.41 – 0.8	Cukup Layak
< 0.4	Kurang Layak

B. Hasil Analisis Data Uji Validitas Ahli Media

Data yang diperoleh melalui uji validitas ahli media pada produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	Σs	n(C-1)	V	Ket
		I	II						
1	Penyajian	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
2		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
3		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
4		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
5		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
6		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
7		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
8		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
9		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
10		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
11		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
12		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
13	Aplikasi	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
14		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
15		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
16		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
17		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
18		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
19		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
20		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
21	Tampilan	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
22		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
23		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
24		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
25		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
26		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
27		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
28		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
29		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
30		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
31		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		144	153	113	122	235	248	0.95	Sangat Layak

Proses penghitungan uji validitas ahli media dilakukan menggunakan metode Aiken's V, dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(C - 1)}$$

Nilai indeks V yang diperoleh :

$$V = \frac{235}{248}$$

$$V = 0.95$$

Indeks	Kategori Kelayakan
0.81 - 1.0	Sangat Layak
0.41 - 0.8	Cukup Layak
< 0.4	Kurang Layak

LAMPIRAN VII

PENGHITUNGAN

ANALISIS DATA

TANGGAPAN

PESERTA DIDIK

UJI COBA KELOMPOK

KECIL DAN UJI COBA

KELOMPOK BESAR

PENGHITUNGAN ANALISIS DATA TANGGAPAN PESERTA DIDIK
UJI COBA KELOMPOK KECIL DAN UJI COBA KELOMPOK BESAR

A. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data yang diperoleh melalui hasil uji coba kelompok kecil secara *online* kepada 3 orang peserta didik, pada produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

No.	Nama	Asal Sekolah	Komponen Penilaian											Jumlah per Komponen				Jumlah per Responden	
			Tampilan			Penyajian		Bahasa		Kemudahan									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11						
1	Ignasius Willy	SMAS St. Yosef Duri	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	14	10	10	19	53
2	Limuel Dean Parik Sihotang	SMAN 1 Mandau Duri	4	3	4	5	5	4	4	3	3	3	4	11	10	8	13	42	
3	Setia Yesica Br.Simbolon	SMAS St. Yosef Duri	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	15	9	10	20	54	
Jumlah Total Skor Tiap Komponen Penilaian													40	29	28	52	149		
Rata-Rata Skor Tiap Komponen Penilaian (X)													13.33	9.67	9.33	17.33	49.67		
Kategori Kelayakan													Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik		
% Keidealan													88.89	96.67	93.33	86.67	90.30		
Skor Maksimal Tiap Komponen Penilaian × 5			15			10		10		20									
Skor Minimal Tiap Komponen Penilaian × 1			3			2		2		4									

B. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data yang diperoleh melalui hasil uji coba kelompok kecil secara langsung kepada 32 orang peserta didik, pada produk aplikasi media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* adalah sebagai berikut:

No.	Nama	Asal Sekolah	Komponen Penilaian											Jumlah per Komponen				Jumlah per Responden		
			Tampilan			Penyajian		Bahasa		Kemudahan										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11							
1	Akruf R	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	13	9	9	18	49
2	Anius Belau	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	4	3	4	4	5	3	5	5	5	5	14	7	9	18	48	
3	Christina Wanda	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	8	8	12	40		
4	Daniel Aldofan Ome	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	20	55		
5	Elisabeth Funan	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	13	10	10	19	52		
6	Ellyana Biri Manuk	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	14	9	10	18	51		
7	Erlin Minggu	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	13	10	10	15	48		
8	Eva Ndun	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	14	10	8	20	52		
9	Gisela Funan	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	14	9	10	19	52		
10	Hizkia Maria Mili	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	15	8	10	19	52		
11	Jerico Daniel Mili	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	10	10	20	55		
12	Lucia Xavier Bosa Mendonca	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	13	10	9	17	49		
13	Lukman	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	13	6	8	16	43		
14	Lusiano Valeyurisko Natam	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	4	3	3	4	5	3	3	4	5	14	6	9	15	44		
15	Mahendra Maulana Saputra	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	14	8	10	17	49		
16	Maria Stevania Waro	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	15	9	9	19	52		
17	Marsciano Anjelianus Papu	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	4	3	3	5	4	3	5	4	5	4	12	8	7	18	45		
18	Nayaldo Patrisia Amol	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	14	10	10	19	53		
19	Ronaldo Stiven Tapatap	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	15	9	10	19	53		
20	Sesilia Devi Christianingrum	SMK St. Bonaventura 1 Madiun	5	3	4	5	5	4	5	3	4	3	3	12	10	9	13	44		
21	Ardhinta Rhea Putri	SMA St. Bonaventura Madiun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	6	12	33		
22	Christiano Thedo Gwantoro	SMA St. Bonaventura Madiun	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	13	9	9	20	51		
23	Franciscus Marcello Budiyono	SMA St. Bonaventura Madiun	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	12	7	8	19	46		
24	Gabriella Violeta Martinus	SMA St. Bonaventura Madiun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	6	12	33		
25	Gokmarta Sinaga	SMA St. Bonaventura Madiun	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	12	7	8	17	44		
26	Kevin Leonard Candra	SMA St. Bonaventura Madiun	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	12	9	10	17	48		
27	Maria Theresia Sharaswati	SMA St. Bonaventura Madiun	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	9	7	6	13	35		
28	Ryuki	SMA St. Bonaventura Madiun	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	10	8	8	13	39		
29	Selma Natali	SMA St. Bonaventura Madiun	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	14	9	9	18	50		
30	Stefanus Christian Vidyanto	SMA St. Bonaventura Madiun	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	10	8	7	14	39		
31	Verena Alicia Sanjaya	SMA St. Bonaventura Madiun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	6	6	12	33		
32	Yehezkiel Alvandra Christiano	SMA St. Bonaventura Madiun	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	12	8	8	13	41		
Jumlah Total Skor Tiap Komponen Penilaian															405	266	276	531	1478	
Rata-Rata Skor Tiap Komponen Penilaian (X)															12.66	8.31	8.63	16.59	46.19	
Kategori Kelayakan															Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	
% Keidealan															84.38	83.13	86.25	82.97	83.98	
Skor Maksimal Tiap Kompenen Penilaian			15			10		10		20										
Skor Minimal Tiap Kompenen Penilaian			3			2		2		4										

C. Proses penghitungan uji coba kelompok kecil dan besar menggunakan skala *likert*, dengan rumus:

1. Aspek Tampilan

$X = \frac{\sum X}{n}$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $X = \frac{40}{3}$ $X = 13.33$ <p>b. Kelompok Besar</p> $X = \frac{405}{32}$ $X = 12.66$	<p>Rentang Skor (<i>i</i>)</p> <p>1. “Sangat Baik”</p> $X > \bar{X}i + 1.8 sbi$ $X > 9 + 1.8 (2)$ $X > 9 + 3.6$ $X > 12.6$ <p>2. “Baik”</p> $\bar{X}i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 1.8 sbi$ $9 + 0.6 (2) < X \leq 12.6$ $9 + 1.2 < X \leq 12.6$ $10.2 < X \leq 12.6$ <p>3. “Cukup”</p> $\bar{X}i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 0.6 sbi$ $9 - 0.6 (2) < X \leq 10.2$ $9 - 1.2 < X \leq 10.2$ $7.8 < X \leq 10.2$
<p>Skor maks = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor maks}$</p> <p>Skor maks = $3 \times 5 = 15$</p>	
<p>Skor min = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$</p> <p>Skor min = $3 \times 1 = 3$</p>	
$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (15 + 3)$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (18)$ $\bar{X}i = 9$	

$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$ $sbi = \frac{1}{6} (15 - 3)$ $sbi = \frac{1}{6} (12)$ $sbi = 2$	<p>4. “Kurang”</p> $\bar{X}_i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}_i - 0.6 sbi$ $9 - 1.8 (2) < X \leq 7.8$ $9 - 3.6 < X \leq 7.8$ $5.4 < X \leq 7.8$
$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata} - \text{rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{13.33}{15} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 88.89\%$ <p>b. Kelompok Besar</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{12.66}{15} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 84.38\%$	<p>5. “Sangat Kurang”</p> $X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$ $X \leq 5.4$
<p>Kategori Kelayakan :</p> <p>a. Kelompok Kecil = “Sangat Baik”</p> <p>b. Kelompok Besar = “Sangat Baik”</p>	

2. Aspek Penyajian

$X = \frac{\sum X}{n}$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $X = \frac{29}{3}$ $X = 9.67$ <p>b. Kelompok Besar</p> $X = \frac{266}{32}$ $X = 8.31$	<p>Rentang Skor (<i>i</i>)</p> <p>1. “Sangat Baik”</p> $X > \bar{X}i + 1.8 sbi$ $X > 6 + 1.8 (1.33)$ $X > 6 + 2.39$ $X > 8.39$ <p>2. “Baik”</p> $\bar{X}i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 1.8 sbi$ $6 + 0.6 (1.33) < X \leq 8.39$ $6 + 0.80 < X \leq 8.39$ $6.80 < X \leq 8.39$ <p>3. “Cukup”</p> $\bar{X}i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 0.6 sbi$ $6 - 0.6 (1.33) < X \leq 6.80$ $6 - 0.80 < X \leq 6.80$ $5.20 < X \leq 6.80$ <p>4. “Kurang”</p> $\bar{X}i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}i - 0.6 sbi$
<p>Skor maks = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor maks}$</p> <p>Skor maks = $2 \times 5 = 10$</p>	
<p>Skor min = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$</p> <p>Skor min = $2 \times 1 = 2$</p>	
$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (10 + 2)$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (12)$ $\bar{X}i = 6$	

$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$ $sbi = \frac{1}{6} (10 - 2)$ $sbi = \frac{1}{6} (8)$ $sbi = 1.33$	$6 - 1.8 (1.33) < X \leq 5.20$ $6 - 2.39 < X \leq 5.20$ $3.61 < X \leq 7.8$ <p>5. “Sangat Kurang”</p> $X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$ $X \leq 3.61$
$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata - rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{9.67}{10} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 96.67\%$ <p>b. Kelompok Besar</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{8.31}{10} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 83.13\%$	
<p>Kategori Kelayakan :</p> <p>a. Kelompok Kecil = “Sangat Baik”</p> <p>b. Kelompok Besar = “Baik”</p>	

3. Aspek bahasa

$X = \frac{\sum X}{n}$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $X = \frac{28}{3}$ $X = 9.33$ <p>b. Kelompok Besar</p> $X = \frac{276}{32}$ $X = 8.63$	<p>Rentang Skor (<i>i</i>)</p> <p>1. “Sangat Baik”</p> $X > \bar{X}i + 1.8 sbi$ $X > 6 + 1.8 (1.33)$ $X > 6 + 2.39$ $X > 8.39$ <p>2. “Baik”</p> $\bar{X}i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 1.8 sbi$ $6 + 0.6 (1.33) < X \leq 8.39$ $6 + 0.80 < X \leq 8.39$ $6.80 < X \leq 8.39$ <p>3. “Cukup”</p> $\bar{X}i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 0.6 sbi$ $6 - 0.6 (1.33) < X \leq 6.80$ $6 - 0.80 < X \leq 6.80$ $5.20 < X \leq 6.80$ <p>4. “Kurang”</p> $\bar{X}i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}i - 0.6 sbi$
<p>Skor maks = \sum butir indikator \times skor maks</p> <p>Skor maks = $2 \times 5 = 10$</p>	
<p>Skor min = \sum butir indikator \times skor min</p> <p>Skor min = $2 \times 1 = 2$</p>	
$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (10 + 2)$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (12)$ $\bar{X}i = 6$	

$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$ $sbi = \frac{1}{6} (10 - 2)$ $sbi = \frac{1}{6} (8)$ $sbi = 1.33$	$6 - 1.8 (1.33) < X \leq 5.20$ $6 - 2.39 < X \leq 5.20$ $3.61 < X \leq 7.8$ <p>5. “Sangat Kurang”</p> $X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$ $X \leq 3.61$
$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata} - \text{rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{9.33}{10} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 93.33\%$ <p>b. Kelompok Besar</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{8.63}{10} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 86.25\%$	
<p>Kategori Kelayakan :</p> <p>a. Kelompok Kecil = “Sangat Baik”</p> <p>b. Kelompok Besar = “Sangat Baik”</p>	

4. Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi

$X = \frac{\sum X}{n}$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $X = \frac{52}{3}$ $X = 17.33$ <p>b. Kelompok Besar</p> $X = \frac{531}{32}$ $X = 16.59$	<p>Rentang Skor (<i>i</i>)</p> <p>1. “Sangat Baik”</p> $X > \bar{X}i + 1.8 sbi$ $X > 12 + 1.8 (2.67)$ $X > 12 + 4.81$ $X > 16.81$ <p>2. “Baik”</p> $\bar{X}i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 1.8 sbi$ $12 + 0.6 (2.67) < X \leq 16.81$ $12 + 1.60 < X \leq 16.81$ $13.60 < X \leq 16.81$ <p>3. “Cukup”</p> $\bar{X}i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 0.6 sbi$ $12 - 0.6 (2.67) < X \leq 13.60$ $12 - 1.60 < X \leq 13.60$ $10.40 < X \leq 13.60$ <p>4. “Kurang”</p>
<p>Skor maks = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor maks}$</p> <p>Skor maks = $4 \times 5 = 20$</p>	
<p>Skor min = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$</p> <p>Skor min = $4 \times 1 = 4$</p>	
$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (20 + 4)$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (24)$ $\bar{X}i = 12$	

$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$ $sbi = \frac{1}{6} (20 - 4)$ $sbi = \frac{1}{6} (16)$ $sbi = 2.67$	$\bar{X}_i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}_i - 0.6 sbi$ $12 - 1.8 (2.67) < X \leq 10.40$ $12 - 4.81 < X \leq 10.40$ $7.19 < X \leq 10.40$
$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata - rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{17.33}{20} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 86.67\%$ <p>b. Kelompok Besar</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{16.59}{20} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 82.97\%$	<p>5. “Sangat Kurang”</p> $X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$ $X \leq 7.19$
<p>Kategori Kelayakan :</p> <p>a. Kelompok Kecil = “Sangat Baik”</p> <p>b. Kelompok Besar = “Baik”</p>	

5. Aspek Keseluruhan

$X = \frac{\sum X}{n}$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $X = \frac{149}{3}$ $X = 49.67$ <p>b. Kelompok Besar</p> $X = \frac{1478}{32}$ $X = 46.19$	<p>Rentang Skor (<i>i</i>)</p> <p>1. “Sangat Baik”</p> $X > \bar{X}i + 1.8 sbi$ $X > 33 + 1.8 (7.33)$ $X > 33 + 13.19$ $X > 46.19$ <p>2. “Baik”</p> $\bar{X}i + 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 1.8 sbi$ $33 + 0.6 (7.33) < X \leq 46.19$ $30 + 4.40 < X \leq 46.19$ $37.40 < X \leq 46.19$ <p>3. “Cukup”</p> $\bar{X}i - 0.6 sbi < X \leq \bar{X}i + 0.6 sbi$ $33 - 0.6 (7.33) < X \leq 37.40$ $33 - 4.40 < X \leq 37.40$ $28.60 < X \leq 37.40$ <p>4. “Kurang”</p>
<p>Skor maks = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor maks}$</p> <p>Skor maks = $11 \times 5 = 55$</p>	
<p>Skor min = $\sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$</p> <p>Skor min = $11 \times 1 = 11$</p>	
$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{skor min})$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (55 + 11)$ $\bar{X}i = \frac{1}{2} (66)$ $\bar{X}i = 33$	

$sbi = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{skor min})$ $sbi = \frac{1}{6} (55 - 11)$ $sbi = \frac{1}{6} (44)$ $sbi = 7.33$	$\bar{X}_i - 1.8 sbi < X \leq \bar{X}_i - 0.6 sbi$ $33 - 1.8 (7.33) < X \leq 28.60$ $33 - 13.19 < X \leq 28.60$ $19.81 < X \leq 28.60$
$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata - rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$ <p>a. Kelompok Kecil</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{49.67}{55} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 90.30\%$ <p>b. Kelompok Besar</p> $\% \text{ keidealan} = \frac{46.19}{55} \times 100\%$ $\% \text{ keidealan} = 83.98\%$	<p>5. “Sangat Kurang”</p> $X \leq \bar{X}_i - 1.8 sbi$ $X \leq 19.81$
<p>Kategori Kelayakan :</p> <p>a. Kelompok Kecil = “Sangat Baik”</p> <p>b. Kelompok Besar = “Baik”</p>	