
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA KULIAH KOPERASI
DAN UMKM**

Muhammad Hasan¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

Monry Fraick NGRS⁴, Mastur⁵

Universitas Lambung Mangkurat

Email: mhmmmdhasan0106@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.cyly@gmail.com³
monryfng@gmail.com⁴, mastur@ulm.ac.id⁵

Abstract

Through the development of smart apps creator-based learning media, it is hoped that it can increase student interest in learning because there is no learning media and learning methods that can increase interest in learning in cooperative and MSME courses. The objectives of this study are (1) How to develop smart apps creator-based learning media to increase interest in learning in cooperative and MSME courses, (2) Know the feasibility of Smart Apps Creator-based learning media, (3) Know the increase in student interest in learning after taking cooperative and MSME courses after using Smart Apps Creator learning media. This research uses the type of R&D (Research and Development) using a 4D development model. The 4D development stage consists of four stages, namely Define, Design, Development, and Dissemination which have been modified according to needs. The results of the research at the development stage resulted in an increase in student interest in learning to get a gain value of 0.40 with the category "Medium". From the results of the data research, it was concluded that smart apps-based learning media creators for cooperative and MSME courses are suitable for use as learning media for students.

Keywords: Development, smart apps creator, cooperative and MSME courses, interest in learning

Abstrak

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa karena belum adanya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM. Tujuan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, (3) Mengetahui peningkatan minat belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah koperasi dan UMKM setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,40 dengan kategori "Sedang". Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* mata kuliah koperasi dan UMKM layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan, *smart apps creator*, mata kuliah koperasi dan UMKM, minat belajar

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan negara yang secara sumber daya alam sangat kaya raya ini tertinggal jauh di bawah negara tetangga. Tingginya tingkat pendidikan tidak mengurangi tingginya tingkat pengangguran. Bukan hal yang aneh lagi jika sekarang banyak ditemukan pengangguran berijazah Strata 1, dikarenakan rendahnya kualitas lulusan universitas di negeri ini. Mahasiswa merupakan generasi muda yang dapat menghadirkan perubahan dari masa ke masa. Mahasiswa harus dapat berperan lebih dalam mengembangkan UMKM di tengah masyarakat, jangan sampai perusahaan besar terus mendominasi dalam pendirian usaha. Agar UMKM dapat berkembang maka sumber daya manusia pun harus berkualitas. Oleh karena itu, kompetensi SDM seperti knowledge, skill dan ability serta attitude dalam berwirausaha. Pengembangan SDM harus dilakukan tidak hanya kepada UKM sebagai pemilik usaha, tetapi juga para pekerjanya (Adriana, 2010: 42). Menurut Sear (dalam Effendy & Sunarsi, 2020: 703) Para sarjana berpotensi untuk menjadi pendobrak awal dalam mengembangkan UMKM. Selama perkuliahan saat menjadi mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan yang dapat diterapkan di UMKM, maka akan berdampak positif yang bagi pengelolaan UMKM.

Mata kuliah Koperasi dan UMKM dirancang untuk membantu mahasiswa memahami berbagai aspek yang terkait dengan praktik-praktik manajemen untuk usaha mikro, kecil, menengah dan koperasi mulai dari merencanakan, mngorganisasikan, memimpin serta mengawasi kegiatan-kegiatan anggota organisasi dan menggunakan semua sumber daya organisasi untuk mencapai sasaran organisasi yang sudah ditetapkan. Tujuannya agar mahasiswa mampu menganalisis aspek-aspek yang

terkait dalam proses manajemen untuk UMKM dan koperasi meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian organisasi untuk mencapai tujuan serta memiliki kompetensi *entrepreneurship*, Suryana (2006: 88) mengungkapkan bahwa kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki oleh wirausaha tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya, maka dari itu perlunya meningkatkan minat belajar agar semua yang telah dipelajari bisa digunakan oleh mahasiswa.

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut (Kurniasari, Murtono, & Setiawan, 2021: 142). Minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, karena itu semakin banyak belajar semakin luas pula bidang minat (Rusmiati, 2017: 22) Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk malakukan suatu kegiatan. Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Crow & crow bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan

dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Djaali dalam Syardiansah, 2016: 444). Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman (Susanti & Lestari, 2016: 12) Dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Pada saat wawancara dengan dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, M.Pd. Dosen hanya menggunakan media PPT dan metode ceramah selama masa pandemi ini, pendidik juga mengatakan bahwa hanya segelintir mahasiswa yang benar-benar aktif dalam perkuliahan, sisanya mahasiswa hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, keluar masuk zoom serta malas mendengarkan penjelasan. Peneliti juga menanyakan langsung kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Koperasi dan UMKM, mereka kebanyakan bosan karena hanya metode ceramah dan belum adanya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Media yang disajikan tidak sesuai dengan gaya belajar, karakteristik, dan tingkat pemahaman mahasiswa, sehingga berimbas pada rendahnya minat belajar (Mansur, H 2020:39). Oleh karena itu peneliti merasa perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Koperasi dan UMKM.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional

atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Azhar dalam Fitriana, 2012: 12). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa, 2007:3). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk membagikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga bisa membuat rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Lautfer (dalam Tafonao, 2018: 103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan sangat termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Melalui media pembelajaran juga bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien dan juga terjalin hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik, selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. Pembagian pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi (2011: 88), di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak untuk mendesain aplikasi *mobile Android* dan *iOS* tanpa coding dan membuat format HTML5 dan .exe. *Smart Apps Creator* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif ketika pembelajaran jarak jauh sehingga dapat yang dalam

membantu pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat menarik para mahasiswa untuk belajar. *Software* ini memiliki kelebihan diantaranya adalah tampilan yang simple sehingga mudah digunakan dan bisa dikreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide nya kedalam rancangan media pembelajaran. Hasil penelitian Khasanah, Maulana Muhlas dan Lisna Marwani pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning *Smart Apps Creator* (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar”. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil dalam uji coba penggunaan yang dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap *one-to-one evaluation* dengan nilai 84%, tahap *Small Group Evaluation* mendapatkan nilai 83%, dan tahap *Field Evalutaion* mendapatkan nilai 83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan peneliti layak digunakan terhadap pembelajaran pada karyawan penjual TV berbayar Transvision Jakarta.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Oleh karena itu pada skripsi ini, dilakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Koperasi dan UMKM Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat**” yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran supaya membantu pendidik dalam mengajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan

pengembangan. Menurut Sugiyono (2014: 297) Metode penelitian dan pengembangan *atau Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal yang sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Syaodih & Sukmadinata, 2009: 164). Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

Peneliti menggunakan prosedur model pengembangan 4D yang langkahnya lebih sederhana. Model 4D adalah tahapan pengembangan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*: menganalisis kebutuhan pelatihan, *Design*: merumuskan kompetensi apa yang akan dicapai dari penelitian tersebut, *Development*: mengembangkan materi, media dan metode yang akan digunakan, *Diseminate*: setelah uji coba telah direvisi, menyebarkan media *smart apps creator*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli media dan materi. Analisis data menggunakan format Skala Likert. Penentuan skor skala likert akan mempunyai kemungkinan 1- 5. Skor 5 berarti sangat layak/sangat tepat/sangat baik/sangat sesuai, skor 4 berarti layak/tepat/baik/tepat/sesuai, skor 3 berarti cukup layak/cukup tepat/cukup baik/cukup sesuai, skor 2 berarti kurang layak/kurang baik/kurang sesuai, dan skor 1 berarti sangat tidak layak/sangat tidak tepat/sangat tidak baik/sangat tidak sesuai.

Berdasarkan skor aspek skala likert, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus skor rata-rata sama dengan jumlah nilai angket dibagi dengan jumlah responden, kemudian hasil skor rata-rata dimasukkan kedalam tabel kriteria nilai kelayakan.

Tabel 1. Nilai Kelayakan

Bentuk Pernyataan	Skor	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Analisis data pengembangan media pembelajaran menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala likert. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba produk akan dianalisis dengan teknik persentase. Rumus untuk mengolah data tersebut adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum y$ = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = F : N

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subyek

N = Banyak subyek

Tabel 2. Range Persentase Kriteria Kuantatif

Interval	Kriteria
84% > χ ≤ 100%	Sangat Layak
68% > χ ≤ 84%	Layak
52% > χ ≤ 68%	Cukup Layak
36% > χ ≤ 52%	Kurang Layak
20% > χ ≤ 36%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, jika persentase yang didapatkan lebih dari 84% maka media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 84% dan lebih dari 68% maka media pembelajaran layak untuk digunakan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 68% dan lebih dari 52% maka media pembelajaran cukup layak untuk digunakan, dan jika persentase yang didapatkan kurang dari 52% dan lebih dari 36% maka media pembelajaran kurang layak untuk digunakan, sedangkan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 36% dan lebih dari 20% maka media pembelajaran sangat tidak layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Rumus yang akan digunakan dalam menilai minat belajar sebagai berikut:

$$N - Gain(g) = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

N-Gain(g) : Besarnya faktor gain

Skor posttest : hasil tes akhir(sesudah)

Skor pretest : hasil tes awal(sebelum)

Skor angket maksimal : Nilai maksimal angket

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019: 52)
Selanjutnya di interpretasikan ke dalam tabel klasifikasi nilai Gain sebagai berikut.

Tabel 3. Interpretasi Nilai Gain

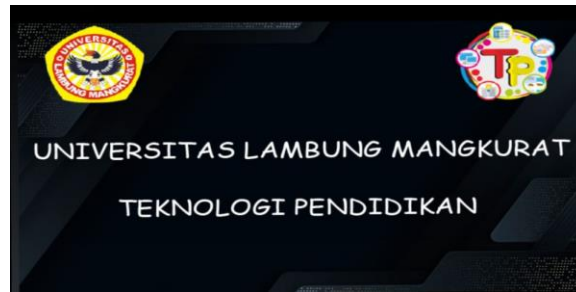
Nilai (g)	Klasifikasi
$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N-gain) \geq 0,3$	Sedang
$(N-gain) < 0.3$	Rendah

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019: 53)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, jika nilai gain yang diperoleh lebih dari 0,7 maka dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik tinggi, sedangkan jika nilai gain yang diperoleh kurang dari 0,7 dan lebih dari 0,3 maka minat belajar peserta didik sedang, dan jika nilai gain yang diperoleh kurang dari 0,3 maka minat belajar peserta didik rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa sebuah file dan aplikasi android sebagai media pembelajaran mata kuliah Koperasi dan UMKM yang memiliki format file Apk. File Apk ini dapat di instal di perangkat handphone berbasis Android yang di mana pada penlitian ini diinstal pada masing – masing handphone peserta didik yang ada di kelas sebagai sarana pembelajaran, kemudian dijalankan sebagai media pembelajaran materi Koperasi dan UMKM. File dan aplikasi android materi Koperasi dan UMKM ini dapat beroperasi pada laptop yang memiliki Smart Apps Creator dan kalaunya aplikasi android spesifikasi minimum Android versi 10 dengan RAM 2GB. Penyebaran media ini dilakukan dengan cara mengirimkan file Apk melalui Whatsapp kemudian diinstal pada masing – masing handphone peserta didik. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran.



Gambar 1. Splash Screen



Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Menu Kompetensi**Gambar 6. Menu Pengembang**

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan penelitian dan pengembangan model pengembangan 4- D (*Four-D Models*).

Kelayakan Media pembelajaran mendapat skor dari ahli materi sebesar 100% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 98,4% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan Media pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik pada tahap pengembangan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM sangat layak digunakan pada peserta didik pendidikan ekonomi FKIP ULM.

Berdasarkan hasil sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang di ujicobakan kepada 22 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata nilai pretest 53,6 dari nilai

maksimal 70. Pada hasil nilai posttest didapatkan nilai rata-rata 59,8 dari nilai maksimal 70. Berdasarkan hasil rata-rata pretest dan posttest yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,40 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM pendidikan ekonomi FKIP ULM cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM FKIP ULM berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian): dalam tahap ini peneliti melakukan analisis awal akhir dengan cara mengobservasi dan mewawancarai dosen mata kuliah Koperasi dan UMKM kemudian menganalisis mahasiswa berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi, minat dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, berikutnya peneliti menganalisis tugas dimana pada tahapan ini dilakukan mengetahui tujuan yang harus dicapai dengan melihat indikator-indikator pencapaian mahasiswa dalam kuliah Koperasi dan UMKM yang terdapat pada RPS. Pada analisis konsep peneliti menyusun isi materi media pembelajaran yang mengacu pada RPS modul pembelajaran koperasi dan UMKM. Tahap terakhir adalah melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dibuat

berdasarkan kompetensi dasar pada RPS. Pada tahap *design* (perancangan): peneliti melakukan rancangan media yang disesuaikan dengan mahasiswa, oleh karena itu terpilih media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran. Tahap *development* (pengembangan): peneliti menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan melalui revisi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba produk kepada 22 orang mahasiswa untuk mendapatkan respon mahasiswa, dan *disseminate* (penyebaran) yang dimodifikasi: peneliti menyebarluaskan dan mebagi media pembelajaran *Smart Apps Creator* kepada mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 100% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 98,4%. Dari hasil penilaian tersebut kemudian ditotal kembali dan mendapatkan skor rata-rata sebesar 99,2%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.
3. Penerapan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM Pendidikan Ekonomi FKIP ULM menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata kuliah

koperasi dan UMKM FKIP ULM. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 0,40 dan tergolong dalam kategori sedang.

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi program studi Pendidikan Ekonomi

Peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, agar dapat mendorong minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM.

2. Bagi Dosen

Peneliti menyarankan hasil pengembangan produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM, karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi, dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Mahasiswa

Peneliti menyarankan media pembelajaran *smart apps creator* ini dapat mendorong minat belajar mahasiswa pada mata kuliah koperasi dan UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2010). SDM UKM dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja UMKM di Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, Vol.12 No. 1, 42.

- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 703.
- Fitriana, E. (2012). *Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan*. Univeristas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kurniasari, W., Murtono, & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio*, 142.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Dian Rakyat.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 22.
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suryana. (2006). *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba.
- Susanti, & Lestari. (2016). Analisis Layanan Informasi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 440-448.
- Tafonao, t. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.
- Mansur, H., Rafiudin (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.4, No.1*, 37-48