

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Covid-19 merupakan suatu virus yang menyebabkan penyakit pada manusia. Awal munculnya *Covid-19* di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019. Pada akhir bulan Januari 2020 WHO menetapkan kedaruratan kesehatan yang menakutkan dunia yang disebabkan oleh *covid-19* (Nafisah, et al., 2020). *Covid-19* tidak dapat dilihat dengan kasat mata, tetapi muncul ditubuh manusia dengan gejala ringan sampai berat, seperti mengganggu saluran pernafasan dengan gejala demam, batuk, pilek, sakit tenggorokan, sesak nafas, sehingga menurunnya imun tubuh manusia. *Covid-19* dapat menyebar dengan cepat ditubuh manusia yang disebabkan karena berinteraksi dengan seseorang yang sedang terkena *covid-19* atau turunya imun tubuh sehingga virus mudah masuk ke dalam tubuh, sampai *covid-19* telah membunuh puluhan ribu jiwa di seluruh dunia (Nurhasanah, Maryuni, & Ramadhan, 2020).

Penyebaran *covid-19* di negara Indonesia pada bulan Maret tahun 2020 menyebabkan banyak kerugian salah satunya yaitu dunia pendidikan (Haryadi & Jannah, 2018). Hal ini menyebabkan pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan pada hari Senin, 16 Maret 2020 untuk belajar di rumah untuk memutus rantai penyebaran *covid-19* (Hasanah, Adi, & Suwiwa, 2021). Sekolah menetapkan pembelajaran dengan sistem online. Sistem pembelajaran online menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang bertujuan agar dapat meningkatkan akses pada pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan terhadap berpikir tingkat tinggi peserta didik. Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi *covid-19* akan melibatkan berbagai aplikasi yang menunjang pembelajaran. Guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran pada masa pandemi *covid-19* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang disesuaikan dengan pembelajaran (Napsawati, 2020).

Pembelajaran sistem *online* guru harus dapat menerapkan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang biasa disebut 4C yaitu, *critical thinking* (berpikir

kritis), *communication* (komunikasi), *colaboration* (kolaborasi) dan *creativity* (kreatif). Guru diharuskan meningkatkan keterampilan abad 21 pada keterampilan berpikir kritis khususnya pada materi fisika agar peserta didik dapat berpikir secara tingkat tinggi (HOTS) dan berkualitas (Hasannah & Suprpto, 2021).

Fisika merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan alam yang didalamnya terdapat proses pemecahan masalah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi agar peserta didik dapat memahami dan menganalisis suatu data, mengumpulkan informasi, membuat argumen yang sesuai dengan konsep fisika (Herayanti, Gummah, Sukroyanti, Gunawan, & Makhrus, 2018). Berdasarkan studi literatur, saat ini permasalahan pada peserta didik di Indonesia yaitu masih kurang menguasai soal tingkat tinggi (HOTS), sehingga tidak membuat peserta didik untuk berpikir kritis (Permata & Muslim, 2019). Fisika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit karena peserta didik masih kurang memahami konsep, persamaan dan kurang terampil dalam memecahkan suatu masalah (Septarini & Kholid, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 6 Tambun Selatan melalui wawancara terhadap guru fisika kelas X IPA mengenai kegiatan pembelajaran fisika yang dilakukan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu metode diskusi karena dirasa sudah cukup efektif, guru mengatakan bahwa tidak menerapkan pembelajaran berbasis keterampilan berpikir kritis sehingga peserta didik kurang dilatih dalam memecahkan masalah, membuat argumen dan menguji hipotesis pada kegiatan pembelajaran. Guru yang masih kesulitan ketika menerapkan pembelajaran keterampilan berpikir kritis dikarenakan peserta didik yang tidak aktif dan kurang termotivasi pada pembelajaran fisika.

Hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik kelas X IPA bahwa peserta didik menganggap mata pelajaran fisika yang sangat sulit dan membosankan. Peserta didik juga jarang dilatih untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan konsep fisika dan sering kesulitan jika mengerjakan soal tingkat tinggi, sehingga peserta didik kurang memiliki keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran.

Proses studi pendahuluan yang dilakukan tidak hanya wawancara terhadap guru dan peserta didik, tetapi juga melakukan uji tes keterampilan berpikir kritis peserta didik terhadap materi usaha dan energi dari peneliti sebelumnya yang sudah tervalidasi. Instrumen tes yang digunakan berupa tes uraian yang berjumlah 10 soal tes kemampuan berpikir kritis pada skripsi yang disusun oleh Aliyah Sahania yang berjudul ”*Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Pendekatan SETS (Science Enviroment Technology and Society) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Usaha dan Energi*” mencakup 5 (lima) indikator keterampilan berpikir kritis yaitu *elementary clarifications*, *Basic support of an argument*, *inferences*, *advanced clarification*, dan *strategies and tactics*. Hasil uji kemampuan keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Nilai keterampilan berpikir kritis peserta didik

No.	Indikator	Persentase (%)	Interpretasi
1.	<i>Elementary clarifications</i> (Memberikan Penjelasan Sederhana)	42	Rendah
2.	<i>Basic support of an argument</i> (Membangun Keterampilan Dasar)	44	Rendah
3.	<i>Inferences</i> (Menyimpulkan)	45	Rendah
4.	<i>Advanced clarification</i> (Memberikan Penjelasan Lanjut)	46	Rendah
5.	<i>Strategies and tactics</i> (Mengatur Strategi dan Taktik)	35	Rendah
Rata-rata		42	Rendah

Berdasarkan Tabel 1.1 hasil uji tes keterampilan berpikir kritis bahwa didapati keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X IPA di SMAN 6 Tambun Selatan masih rendah dan perlu ditingkatkan. Hal ini dilihat bahwa peserta didik tidak dapat menyelesaikan permasalahan fisika yang diberikan oleh guru, maka dari itu mengatasi rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik perlu menggunakan pendekatan, metode, model dan media yang diterapkan, salah satunya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian yang dilakukan Hendi, dkk (2020) menyatakan bahwa pengembangan media

pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dilihat dari skor kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran interaktif dengan mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,075. Berdasarkan hal tersebut menandakan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis maka perlunya pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif (Wati & Nugraha, 2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan suatu faktor yang akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Rohmah & Drs. Sumarsih, 2017).

Upaya dalam membantu menyelesaikan permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi sebagai media edukasi (Dasmo, Lestari, & Alamsyah, 2020). Pemanfaatan pengembangan media pembelajaran interaktif secara optimal oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan bantuan *software Smart Apps Creator* (Wati & Nugraha, 2020). *Software Smart Apps Creator* dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu tidak memerlukan keahlian pemrograman yang akan memudahkan guru untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif, hasil dari aplikasi dapat diimplementasikan pada *android*, web, dan *miscrosoft*, serta dapat menerapkan animasi sesuai keinginan, kreativitas, dan interaktivitas (Budyastomo, 2020).

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran fisika. Pada media pembelajaran interaktif terdapat beberapa fitur seperti, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, simulasi soal dan latihan soal. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*

memudahkan peserta didik untuk mempelajari dimana dan kapan saja oleh peserta didik.

Materi yang dipilih yaitu materi usaha dan energi. Pemilihan materi didasarkan pada beberapa pertimbangan, karena materi usaha dan energi terdapat di kelas X semester genap. Konsep pada materi usaha dan energi ini merupakan konsep dasar untuk memahami permasalahan pada gerak dalam kehidupan sehari-hari (Yelensi, Wiyono, & Andriani, 2020). Selain itu, peserta didik merasa bahwa fisika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan tidak mudah dalam menerapkan rumus dalam penyelesaian suatu soal (Nabila & Rachmasari, 2021). Materi usaha dan energi merupakan salah satu materi yang cukup kompleks, sehingga dalam pembelajaran harus menerapkan dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik lebih meningkatkan keterampilan dalam berpikir (Putri & Djamas, 2017). Berdasarkan dari latar belakang masalah yang diuraikan, maka penelitian ini terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Usaha dan Energi.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi usaha dan energi melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi.
2. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*.
3. Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi usaha dan energi melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*.
4. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat pada pengembangan pembelajaran fisika, secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Penelitian diharapkan dapat mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi. Hal ini agar dapat mengatasi kesulitan belajar pada peserta didik dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi usaha dan energi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dalam penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi usaha dan energi, serta memudahkan belajar dimana dan kapan saja.
- c. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran fisika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik dalam pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi, sehingga peserta

didik lebih mudah memahami materi dengan bantuan media pembelajaran interaktif.

E. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dari variabel yang digunakan. Maka definisi masing-masing sebagai berikut:

1. *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator yaitu sebuah *software* yang dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk aplikasi. *Software Smart Apps Creator* ini dapat membuat media pembelajaran tanpa perlu mempunyai keahlian pemrograman, sehingga *software Smart Apps Creator* memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan *software Smart Apps Creator* hampir mirip dengan *Miscrosoft Power Point*. *Smart Apss Creator* diterapkan pada pembelajaran fisika yang di dalam terdapat pilihan menu berupa KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran, materi, simulasi soal, latihan soal, dan *profile* pembuat media. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apss Creator* divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli lapangan (guru fisika). Instrumen lembar validasi ahli di *judgment* oleh dua orang dosen pembimbing. Alat ukur dalam keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Lembar Observasi (LO).

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan pada abad 21 yang dapat meningkatkan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi. Indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan terdiri dari lima aspek, yaitu: *elementary clarifications*, *basic support of an argument*, *inferences*, *advanced clarification*, dan *strategies and tactics*. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan 12 soal uraian yang mencakup indikator keterampilan berpikir kritis.

3. Materi Usaha dan Energi

Usaha dan energi merupakan salah satu materi fisika yang ada di kelas X semester genap. Pokok bahasan usaha dan energi, energi kinetik, energi potensial

dan energi mekanik. Materi ini terdapat pada kompetensi dasar 3.7 Menganalisis konsep energi, usaha (kerja), hubungan usaha (kerja) dan perubahan energi, hukum kekekalan energi, serta penerapannya dalam peristiwa sehari-hari dan 4.7 Menerapkan metode ilmiah untuk mengajukan gagasan penyelesaian masalah gerak dalam kehidupan sehari-hari, yang berkaitan dengan konsep energi, usaha (kerja) dan hukum kekekalan energi.

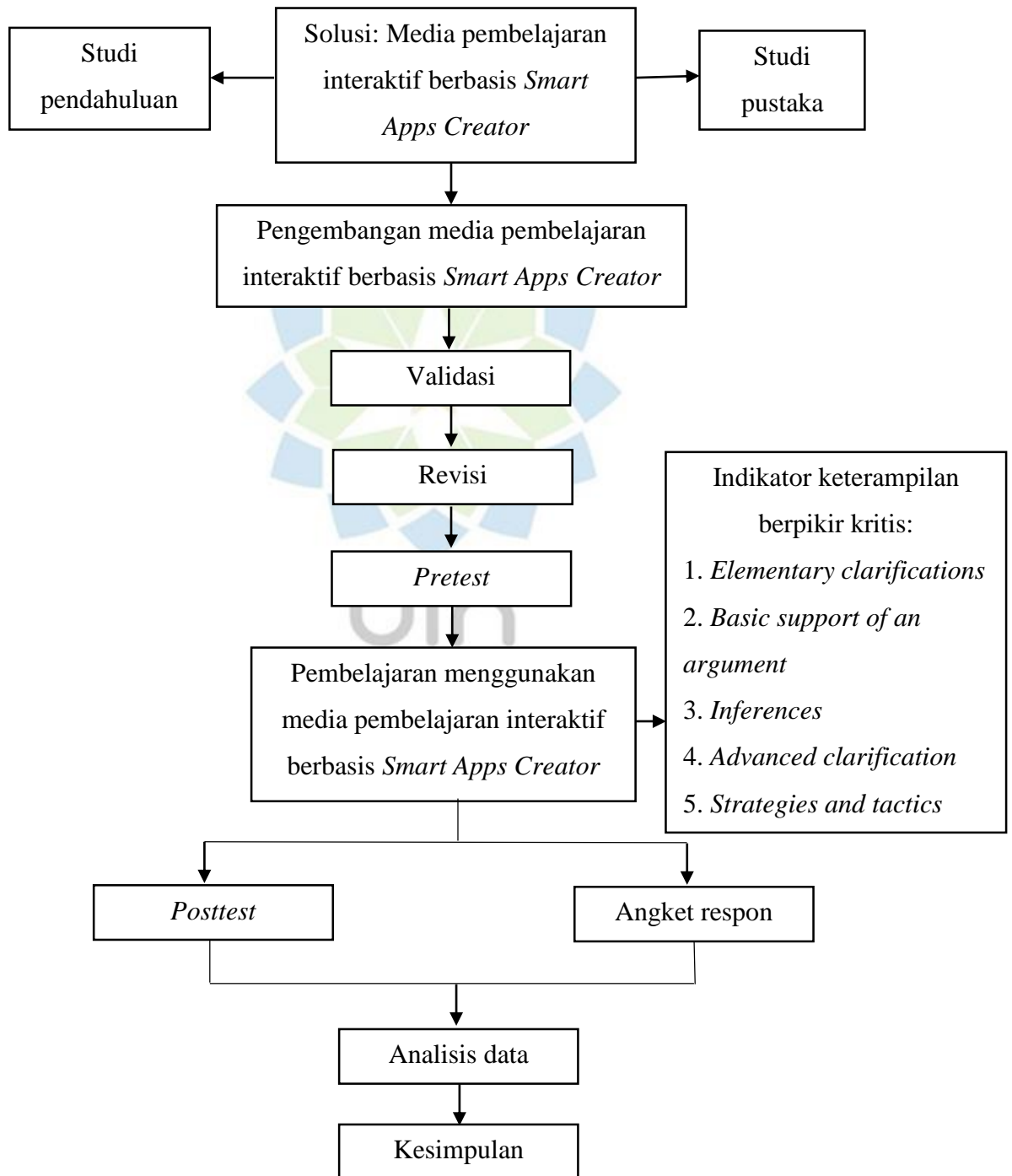
F. Kerangka Berpikir

Data yang diperoleh pada studi pendahuluan di SMAN 6 Tambun Selatan dengan hasil wawancara yang didapatkan dari guru fisika yang masih kesulitan ketika menerapkan pembelajaran keterampilan berpikir kritis. Hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik kelas X IPA bahwa peserta didik menganggap mata pelajaran fisika yang sangat sulit dan membosankan. Hasil tes keterampilan berpikir kritis peserta didik yang dilakukan di salah satu kelas X IPA SMAN 6 Tambun Selatan memperoleh rata-rata sebesar 42% dengan interpretasi yang termasuk rendah. Hal ini harus diatasi agar keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang akan digunakan pada *smartphone* ini akan memberi solusi terhadap guru untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan mengurangi kebosanan dalam mempelajari materi fisika. *Smart Apps Creator* yaitu sebuah *software* yang dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk aplikasi. *Software Smart Apps Creator* memiliki kelebihan yang dapat memudahkan dalam membuat media pembelajaran tanpa perlu mempunyai keahlian pemrograman, hasil aplikasi dapat digunakan dengan berbagai macam *platform*, dapat menerapkan animasi sesuai imajinasi yang dibutuhkan, interaktif, dan dapat meningkatkan kreativitas. Penggunaan *software Smart Apps Creator* hampir mirip dengan *Miscrosoft Power Point*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* terdapat beberapa fitur seperti, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, simulasi soal dan latihan soal. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps*

Creator ini dapat digunakan dimana pun dan kapan pun tidak terikat waktu dan tempat. Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Berikut ini merupakan kerangka berpikir pada penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut.

- H₀ : Tidak terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi.
- H_a : Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi usaha dan energi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Yunita, dkk (2017) menyatakan keterlaksanaan RPP pada kegiatan penutup merupakan suatu tahap refleksi peserta didik, pemberian tugas dan penutup dari kegiatan pembelajaran dengan berdoa memperoleh nilai yang termasuk kategori sangat baik dikarenakan kegiatan penutup ini selalu dilakukan peserta didik pada akhir pembelajaran (Yunita, Poedjiastoeti, & Agustini, 2017).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, dkk (2017) menyatakan bahwa tahap orientasi pembelajaran pada *pra* siklus memperoleh persentase sebesar 16% dan siklus I 29,9% dari skor maksimal 100%, maka dapat dilihat bahwa tahap orientasi masih termasuk kategori rendah dikarenakan intruksi pada tahap orientasi kurang membantu peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan adaptasi perubahan pola pembelajaran (Hidayati, Widoretno, & Nurmiyati, 2017).
3. Penelitian yang dilakukan Prameswari, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran model *inquiry learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang dituntut untuk menemukan inti dari pelajaran secara mandiri. Peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan interaksi dari banyak arah, maka hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *inquiry learning* termasuk

kategori sangat baik dengan persentase sebesar 81,44% (Prameswari, Apriana, & Wahyuni, 2018).

4. Penelitian yang dilakukan Setya, dkk (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran fisika berbasis android dinyatakan sangat baik oleh validator serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Setya & Zakwandi, 2019).
5. Penelitian yang dilakukan Ngurahrai, dkk (2019) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan pada kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran fisika dari hasil analisis sebesar 0,61 yang termasuk kategori sedang (Ngurahrai, Farmaryanti, & Nurhidayati, 2019).
6. Penelitian yang dilakukan Budyastomo (2020) menyatakan aplikasi berbasis android menggunakan *software Smart Apps Creator* yang diterapkan pada materi pembelajaran menggunakan *android* membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan dan meningkatkan konsentrasi peserta didik ketika guru menjelaskan (Budyastomo, 2020).
7. Penelitian yang dilakukan Siboro, dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif diterapkan pada mata pelajaran fisika karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Siboro, Sianturi, Ndruru, & Sitompul, 2020).
8. Penelitian yang dilakukan oleh Gusweri, dkk (2020) menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran akan mendorong rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil dari praktikalitas media pembelajaran dari pendidik pada aspek tampilan visual mendapatkan persentase sebesar 80% termasuk kategori sangat valid (Gusweri & Sari, 2020).
9. Penelitian yang dilakukan Ratnasari, dkk (2020) menyatakan bahwa pengembangan *mobile learning* berbasis android ini menjadikan pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi menggunakan *mobile learning* lebih efektif, menarik dan interaktif (Ratnasari, Oktaviyanti, Sukmawati, & Setiyawati, 2020).

10. Penelitian yang dilakukan Hendi, dkk (2020) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dilihat dari skor kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran interaktif dengan mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,075. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020).
11. Penelitian yang dilakukan oleh Dzikro, dkk (2021) bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran aspek bahasa ini digunakan agar bahasa yang ada pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang sederhana, mudah dipahami agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penggunaan bahasa pada penelitian mendapatkan persentase sebesar 86,67% termasuk dalam kategori sangat valid (Dzikro & Dwiningsih, 2021).
12. Penelitian yang dilakukan oleh Ristanti, dkk (2021) tentang analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran fisika. Hasil yang diperoleh dengan persentase 20% yang termasuk kategori rendah, 76,7% termasuk kategori sedang dan 3,3% termasuk kategori tinggi. Tingkat kategori yang diperoleh peserta didik berbeda-beda dikarenakan motivasi dan ketekunan tergantung pada setiap peserta didik (Ristanti & Budiyanto, 2021).
13. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati, dkk (2021) bahwa pada aspek pengorganisasian materi yang berarti materi disusun secara sistematis dan jelas mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan mendapatkan skor rata-rata 3,90 yang termasuk kategori setuju dari validator (Ratnawati & Sulisworo, 2021).
14. Penelitian yang dilakukan Siregar, dkk (2021) tentang analisis peningkatan pada materi usaha dan energi memperoleh nilai *N-gain* sebesar 59% termasuk kategori sedang materi tersebut dipengaruhi dari pengalaman yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik (Siregar, Syahwin, Fitriana, Mardiana, & Hardianti, 2021).

15. Penelitian yang dilakukan oleh Zulaiha, dkk (2021) tentang analisis terhadap angket respon peserta didik pada media pembelajaran bahwa hasil angket respon peserta didik sebesar 3,26 termasuk kategori baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Zulaiha, Maria, & Mursyid, 2021)
16. Penelitian yang dilakukan oleh Midroro, dkk (2021) tentang analisis uji coba angket respon skala besar pada peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 83,86 termasuk kategori sangat positif untuk praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari mata pelajaran fisika (Midroro, Prastowo, & Nuraini, 2021).
17. Penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, dkk (2021) menyatakan bahwa media *Smart Apps Creator* fleksibel dan interaktif digunakan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik dikarenakan tampilannya yang menarik (Khasanah & Rusman, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pengetahuan, hasil belajar, motivasi belajar, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis. Pada penelitian yang akan dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* ini dimana media pembelajaran interaktif berpengaruh positif dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran interaktif ini menjadi pilihan tepat agar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.