

Tersedia secara online di

PISCES**Proceeding of Integrative Science Education Seminar**Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

Optimalisasi Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPAAlsya Nurnabilla Tasyakuri^{1*}, Presa Fatmatiara Nuranisak², Vika Puji Cahyani³^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo*Corresponding Adress: alsyanabilla6@gmail.com**Info Artikel**

2nd AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2022

Kata kunci:

Smart Apps Creator
Media Pembelajaran
Keterampilan Profesional
Calon Pendidik
IPA

ABSTRACT

Keterampilan profesional guru merupakan standar kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dapat menjadi alternatif dalam usaha peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA. Penelitian bertujuan untuk mengetahui analisis pengoptimalan penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan menyebarkan angket kepada 15 mahasiswa Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. Prosedur penelitian dimulai dari pembuatan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* (SAC) yang kemudian di ambil data kuantitatif melalui pengisian angket dan diolah kedalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 85,42% penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) berdampak pada pengembangan kompetensi profesional calon pendidik IPA melalui aspek aplikasi, keterampilan, dan penguasaan IPTEK.

© 2022 Alsya Nurnabilla Tasyakuri, Presa Fatmatiara Nuranisak, Vika Puji Cahyani.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya untuk menuntun dan merealisasikan potensi dari anak yang dilakukan dengan cara membangkitkan serta mengaktifkan potensi yang ada didalam dirinya. Pendidikan memiliki aspek kognitif (berpikir) dan afektif (merasa) yang merupakan dua aspek penting didalam pendidikan (Nurkholis, 2013). Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia menjadi manusia seutuhnya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan adanya mutu pembelajaran yang berkualitas (Hidayat & Abdillah, 2019). Akan tetapi pada kenyataannya, tidak semua proses pembelajaran memiliki mutu yang baik (Yani *et al*, 2021).

Sekolah merupakan suatu tempat dimana terjadinya kegiatan pendidikan yang memiliki beberapa dimensi yang saling berkaitan dan saling memberikan mendukung untuk mencapai peningkatan kualitas dan prestasi yang diperoleh peserta didik. Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan peserta didik, seperti berperan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan melayani siswa dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan di sekolah, siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari proses penyampaian dan penerimaan ilmu, seperti adanya softskill dan prestasi baik dalam bentuk akademik dan non-akademik yang

diperoleh dari beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan (Minsih & Mujahid, 2019). Namun, dari banyaknya sekolah yang ada di Indonesia, terdapat beberapa sekolah yang masih memiliki kualitas pendidikan yang rendah sehingga proses pembelajaran tidak memunculkan suatu prestasi pada siswa, dan memerlukan beberapa sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran di sekolah (Rahayu, 2015).

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang terjadi pada guru dan siswa, dimana guru berperan sebagai pengantar pesan sedangkan siswa berperan sebagai penerima pesan. Proses pembelajaran nantinya akan menghasilkan output atau hasil belajar siswa yang dapat menentukan kualitas dari mutu pembelajaran yang ada di dalam sekolah. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil dari belajar siswa, faktor-faktor tersebut diantaranya adalah media pembelajaran atau bahan ajar, sarana dan prasarana, serta tenaga kependidikan (Mahadiraja & Syamsuarnis, 2020). Guru merupakan salah satu bagian dari tenaga kependidikan. Guru adalah suatu profesi yang didalamnya menuntut adanya keahlian, tanggung jawab dan kesetiaan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 1, dijelaskan bahwa guru adalah “... tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi”. Adanya guru yang profesional dan kompeten menjadi akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Hanifuddin, 2018). Meskipun profesionalisme dan kompetensi guru menjadi sebuah hal penting, namun fakta dilapangan masih banyak guru yang kurang kompeten dalam melaksanakan tugasnya (Bagou & Sukung, 2020).

Dalam Permendiknas RI No. 16 Tahun 2007 tentang standar kompetensi guru menyebutkan bahwa “kompetensi profesional guru yaitu: (1) menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, (2) menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, (4) mengembangkan keprofesional secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri”.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi mobile android dan iOS. *Smart Apps Creator* (SAC) tidak memerlukan kode pemrograman dalam pembuatannya. Output yang dihasilkan oleh aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dapat berupa HTML5 dan .exe (Khasanah & Rusman, 2021). *Smart Apps Creator* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Jahring, et al (2022) banyak di temukan guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) yang sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan dari pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran seharusnya mengacu pada kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga media yang dibuat dapat tepat sasaran. Dengan menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat memenuhi standar kompetensi profesionalisme guru. Berdasarkan pemaparan tersebut, dirasa perlu untuk mengetahui seberapa optimal penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan keterampilan profesional calon pendidik IPA.

METODE

Penelitian dilakukan di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada tahun 2022. Subjek penelitian dalam artikel adalah mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Alam semester lima sebanyak 15 orang yang pernah menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini dimulai dari pembuatan aplikasi pembelajaran pada android dan iOS dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Untuk memperoleh

data yang di perlukan, digunakan teknik pengumpulan data berupa pengisian angket melalui *google form*. Angket berisi 15 pertanyaan dengan aspek Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC), keterampilan, dan penguasaan IPTEK. Skor penilaian di dalam angket menggunakan skala 5. Kriteria penilaian dalam pengisian angket adalah: (a) 1 = sangat tidak setuju; (b) 2 = tidak setuju; (c) 3 = normal; (d) 4 = setuju; dan (e) 5 = sangat setuju. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh kemudian di ubah ke dalam penjabaran dengan kalimat penelitian. Data yang di dapatkan kemudian di analisis menggunakan statistik deskriptif presentase dengan rumus, yaitu:

$$\frac{\sum \text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100 \%$$

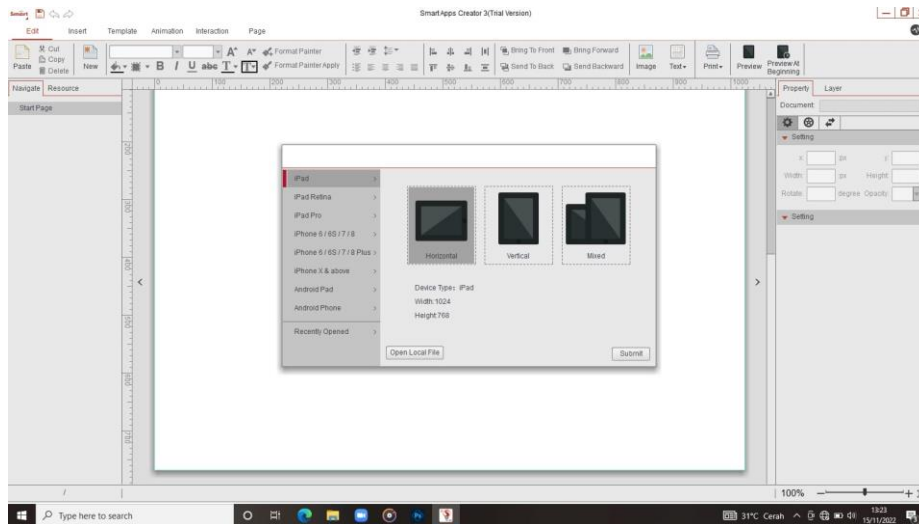
Selanjutnya data dapat dikategorikan ke dalam kriteria penilaian ideal dalam skala 5 yang dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Kriteria penilaian ideal skala lima.

Rentang Skor Kualitatif	Kategori
$X > \bar{X}_1 + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_1 + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_1 + 1,8 SB_i$	Baik
$\bar{X}_1 - 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_1 + 0,6 SB_i$	Cukup Baik
$\bar{X}_1 - 1,8 SB_i < X \leq \bar{X}_1 - 0,6 SB_i$	Kurang Baik
$X \leq \bar{X}_1 - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan aspek aplikasi SAC, keterampilan dan penguasaan IPTEK dapat diambil melalui fitur-fitur yang ada pada pada aplikasi SAC. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi SAC adalah insert, template, animation, interaction, page, image, text, background, hotspot, preview dan page. Fitur pada aplikasi SAC dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Menu Pada Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC)

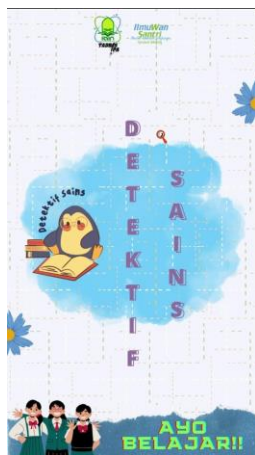
Fitur insert pada aplikasi SAC merupakan fitur yang dapat digunakan untuk memasukkan media yang akan di input pada aplikasi, bisa berupa gambar, mengganti background agar aplikasi terlihat lebih menarik, dan memasukkan tulisan yang dibutuhkan pada aplikasi. Fitur insert pada aplikasi SAC memiliki tombol hotspot yang bisa digunakan untuk mengganti halaman atau slide pada aplikasi SAC. Pada fitur menu terdapat preview yang bisa digunakan

untuk melihat hasil jadi aplikasi sebelum di publish ke dalam bentuk aplikasi android yang siap digunakan.

Smart Apps Creator (SAC) memiliki fitur animation yang dapat membuat tampilan lebih menarik dengan memberikan desain pada slide aplikasi berupa naik turun, turun naik, kesamping, dan muncul serta menghilang. *Smart Apps Creator* (SAC) membantu pemula yang belum pernah menggunakan aplikasi dengan adanya menu template. *Smart Apps Creator* (SAC) menyediakan fitur interaction yang bisa dimanfaatkan untuk memudahkan dalam mengganti slide.

Fitur-fitur yang terdapat dalam *Smart Apps Creator* (SAC) saling berkesinambungan dalam meningkatkan aspek penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC), keterampilan, dan penguasaan IPTEK bagi calon pendidik IPA. Penguasaan fitur pada *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dijadikan acuan dalam peningkatan aspek aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Ide dan gagasan, serta pengorganisasian materi dapat dijadikan sebagai acuan dalam peningkatan aspek keterampilan calon pendidik IPA dalam menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Apabila aplikasi telah berhasil dibuat dan dapat digunakan oleh sasaran dari pembuatan aplikasi maka aspek penguasaan IPTEK terhadap aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dapat terpenuhi.

Contoh dari aplikasi hasil pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dilihat pada **Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, Gambar 7, Gambar 8, Gambar 9, Gambar 10, dan Gambar 11.**



Gambar 2. Halamn Pengenalan Aplikasi SAC



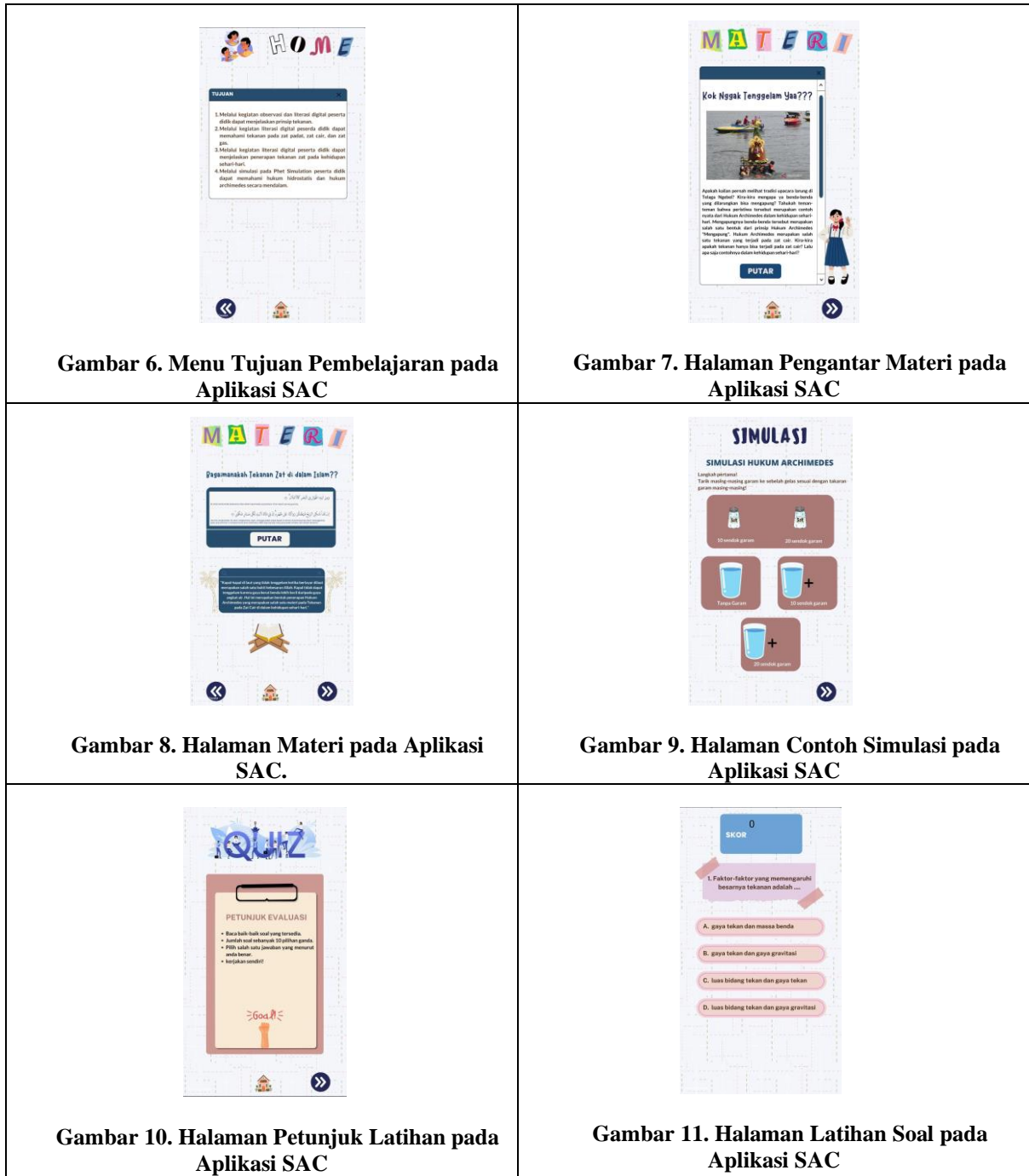
Gambar 3. Halaman Judul Materi Aplikasi SAC



Gambar 4. Halaman Menu pada Aplikasi SAC



Gambar 5. Halaman Kompetensi Pada Aplikasi SAC



Gambar 6. Menu Tujuan Pembelajaran pada Aplikasi SAC

Gambar 7. Halaman Pengantar Materi pada Aplikasi SAC

Gambar 8. Halaman Materi pada Aplikasi SAC.

Gambar 9. Halaman Contoh Simulasi pada Aplikasi SAC

Gambar 10. Halaman Petunjuk Latihan pada Aplikasi SAC

Gambar 11. Halaman Latihan Soal pada Aplikasi SAC

Hasil uji skala likert penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA ditunjukkan pada tabel 2. Pengujian dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengembangkan kompetensi profesional calon pendidik IPA di IAIN Ponorogo.

Tabel 2. Data Hasil Skala Likert Optimalisasi SAC

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Aplikasi SAC	84.00	Sangat baik
2	Keterampilan	86.67	Sangat baik
3	Penggunaan IPTEK	85.33	sangat baik
Total Rata-Rata		85.33	Sangat baik
Presentase Total		85.42	Sangat baik

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh skor presentase dari aspek aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah 84% dengan kategori sangat baik. Data diperoleh melalui responden dengan presentase 46.7% responden setuju bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) mudah dioperasikan, 26.7% menjawab sangat mudah dioperasikan, dan 26.7% berpendapat bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) normal digunakan. Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dinilai dapat digunakan diberbagai perangkat elektronik, khususnya laptop dan *handpohone* dengan data 40% sangat setuju, 20% setuju, 26,7% normal, dan 13,3% kurang setuju. Konten dalam *Smart Apps Creator* (SAC) menurut responden sebanyak 60% menyatakan bahwa sangat setuju jika sesuai dengan perkembangan zaman dan 40% menyatakan setuju.

Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) pada pengembangan profesional calon pendidik IPA nampak pada keterampilan yang dihasilkan. Berdasarkan data penelitian didapat skor 86.67% dengan kategori sangat baik. Perolehan data keterampilan dikembangkan melalui keterampilan yang dihasilkan setelah menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Peningkatan ketreampilan bertanya calon pendidik IPA melalui konten yang disajikan dengan respon 46.7% sangat setuju, 33.3% setuju, dan 20% normal. Mengembangkan keterampilan memberi penguatan dengan data 46.7% sangat setuju, 46.7% setuju, dan 6.7% normal. Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) mampu meningkatkan keterampilan mengadakan variasi belajar dengan respon 46.7% sangat setuju dan 53.3% setuju. Pengembangan konten *Smart Apps Creator* (SAC) memperoleh tanggapan 40% responden sangat setuju, 46.7% setuju, dan 13.3% normal setelah pengembangan mampu meningkatkan keterampilan menjelaskan. Calon pendidik IPA dengan adanya *Smart Apps Creator* (SAC) terbantu dalam menyusun scenario pembelajaran dengan respon 33.3% sangat setuju, 40% satuju, 26.7% normal. Setelah penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) kreatifitas calon pendidik IPA meningkat dengan data 53.3% menyatakan sangat setuju dan 46.7% setuju.

Pengunaan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai pengembangan media pembelajaran calon pendidik IPA menurut penelitian mampu meningkatkan penggunaan IPTEK dengan presentase 85.33% dalam kategori sangat baik. Perolehan data ditinjau dari segi kemenarikan konten yang dikembangkan dengan data 53.3% sagat setuju dan 46.7% setuju. Motivasi calon pendidik berdasarkan penelitian mengalami kenaikan dengan 26.7% sangat setuju, 46.7% setuju, 20% normal, dan 6.7% kurang setuju. Motivasi tinggi memudahkan calon pendidik untuk menyusun materi IPA, data diperoleh sebanyak 20% sangat setuju, 53.3% setuju, dan 26.7% normal. Penguasaan materi yang beriringan dengan perkembangan zaman mampu meningkatkan penguasaan IPTEK calon pendidik. Berdasarkan penelitian diperoleh data 60% responden sangat setuju dan 40% setuju bahwa *Smart Apps Creator* (SAC) mampu meningkatkan penguasaan IPTEK. Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) membantu calon pendidik IPA untuk mengembangkan asesmen pembelajaran yang menarik dengan 33.3% menyatakan sangat setuju, 40% swtuju, 20% normal, dan 6.7% kurang setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan data tertinggi uji skala likert penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA adalah aspek keterampilan dengan presentase 86.67% dan penggunaan IPTEK dengan presentse 85.33% dengan masing-masing dalam kategori sangat baik. Hasil terendah ditemukan pada aspek aplikasi yaitu 84% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam peningkatan kompetensi profesional calon pendidik IPA tertinggi dalam pengembagan aspek keterampilan dan penggunaan IPTEK dengan masing-masing dalam kategori sangat baik. Hasil terendah ditemukan pada aspek aplikasi dengan kategori sangat baik.

Keterampilan merupakan salah satu kompetensi profesional guru. Keterampilan guru diartikan sebagai kemampuan seorang guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dalam penguasaan dan merancang metode pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien (Syahroni, dkk, 2020). Nilai keterampilan penelitian tinggi karena pernyataan dikembangkan dari 10 aspek keterampilan dasar guru. Keterampilan guru ada 10 yaitu (1) membuka dan menutup pembelajaran, (2) mengelola program belajar, (3) mengelola kelas, (4) menggunakan media belajar, (5) menguasai landasan kependidikan, (6) mengelola kegiatan belajar, (7) asesmen pembelajaran, (8) mengelola fungsi dan program bimbingan serta penyuluhan belajar, (9) mengelola administrasi pendidikan, (10) memahami penelitian dan prinsip pendidikan untuk proses pembelajaran (Saragih, 2008). Guru wajib memiliki keterampilan karena kualitas sumber daya manusia bergantung pada pendidikan (Firdaus, dkk, 2021). Azizah dan Estiastuti (2017) bentuk keterampilan guru adalah (1) sikap tanggap, (2) mampu memberikan perhatian verbal dan visual, (3) mampu memusatkan perhatian siswa, (4) mampu menanamkan tanggung jawab, (5) mampu membimbing siswa, (6) mampu memberikan penguatan, serta (7) mampu menerapkan strategi perbaikan tingkah laku. Guru yang memiliki keterampilan baik akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Pasaribu, dkk, 2020), hasil belajar siswa (Rabiatun, 2021), dan minat belajar siswa (Yulianingsih, dkk, 2019). Perkembangan zaman mewajibkan pengembangan keterampilan guru yang sesuai karena perkembangan IPTEK menghadirkan berbagai masalah baru yang harus diselesaikan.

Di abad 21 seorang pengajar wajib menguasai kompetensi IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan menguasai teknologi untuk reformulasi proses pembelajaran (Sari *et al*, 2020). Kompetensi IPTEK merupakan suatu keahlian dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan penelitian, skor aspek IPTEK tinggi dengan predikat sangat baik karena aplikasi SAC seyogyanya merupakan aplikasi baru pengembangan dari teknologi yang dapat difungsikan sebagai media pembelajaran. Peningkatan penguasaan IPTEK oleh guru menjadi hal yang krusial dalam dunia pendidikan. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi harus berjalan seimbang dan seirama agar dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan kualitas diri sendiri (Munthe, 2016). Guru memiliki peran sebagai validator, fasilitator, dan motivator sehingga rendahnya penguasaan IPTEK akan menurunkan hasil belajar siswa. Guru yang memiliki kompetensi IPTEK rendah berdampak pada efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena fasilitas belajar yang kurang mumpuni. Cara alternatif untuk meningkatkan kompetensi IPTEK seorang guru adalah mengikuti pelatihan atau kursus secara formal maupun nonformal, aktif berdiskusi dengan guru lain maupun siswa, dan memiliki semangat tinggi untuk meningkatkan kompetensi diri. Myori, dkk (2019) pelatihan TIK melalui pengembangan pembelajaran berbasis android kepada guru mampu meningkatkan kompetensi IPTEK dan kompetensi pedagogik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Smart Apps Creator dapat meningkatkan penguasaan IPTEK pada para calon pendidik IPA.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi pembuat aplikasi android dan iOS yang dalam pembuatannya tidak menggunakan bahasa pemrograman. *Smart Apps Creator* (SAC) dapat menghasilkan output dalam bentuk HTML dan .exe. Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) memungkinkan digunakan dalam kondisi online ataupun offline, sehingga dapat memudahkan para pengguna dalam mendesain dan menggunakan. Tool multimedia yang dimiliki *Smart Apps Creator* (SAC) mudah digunakan karena tidak membutuhkan kode pemrograman, sehingga dapat membantu para guru yang latar belakangnya tidak memiliki kemampuan programming. Fitur yang tersedia di dalam *Smart Apps Creator* (SAC) dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang sederhana (Yallah & Huda, 2022).

Persentase penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) mendapatkan nilai terendah dengan persentase 84% dengan keterangan layak dengan predikat sangat baik. Nilai persentase pada aspek aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki persentase terendah karena tidak semuanya menyetujui bahwa penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) tidak sepenuhnya mudah untuk dioperasikan karena meskipun tidak menggunakan kode dan bahasa pemrograman banyak para pengguna baru yang membutuhkan waktu lama untuk memahami banyaknya tools pada aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Alasan lain dari rendahnya persentase pada aspek Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah meskipun aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dapat digunakan di berbagai perangkat, namun ukuran yang relative besar dapat membuat error perangkat yang kurang memadai untuk menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Ukuran *Smart Apps Creator* (SAC) yang relative besar membuat para pengguna harus menyediakan perangkat yang mampu untuk mengakses dan mengoperasikan *Smart Apps Creator* (SAC) secara maksimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan persentase terhadap penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) adalah dengan pengadaan pelatihan dan seminar yang berbaur *Smart Apps Creator* (SAC), sehingga para pengguna dapat memiliki bekal sebelum menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Cara lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan persentase penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) adalah dengan perbaikan terhadap ukuran *Smart Apps Creator* (SAC), sehingga aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan ringan di berbagai perangkat tanpa menimbulkan kendala.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) mampu untuk meningkatkan keterampilan profesional guru. Pada aspek aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) didapatkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik, pada aspek keterampilan didapatkan persentase sebesar 86,67% dengan keterangan sangat baik, dan pada aspek penggunaan IPTEK didapatkan persentase sebesar 85,33% dengan kategori sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan jurnal ” Optimalisasi Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA”, proses pembuatan dan penelaahan melibatkan banyak pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada Ibu Vika Puji Cahyani selaku dosen pembimbing dalam penyusunan artikel. Tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang senantiasa mendukung penyusunan artikel jurnal ”Optimalisasi Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA”.

REFERENSI

- Bagou, Yulmasita, Dewi., & Sukung, Arifin. (2020). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Jambura Journal of Education Management*, 1 (2).
- Hanifuddin. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10 (1).
- Jahring, dkk. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6 (1).
- Khasanah & Rusman. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13 (2).
- Mahadiraja, Dirat., & Syamsuarnis. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Daring pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi

- Tenaga Listrik T>P 2019/2020 di SMK Negeri 1 Pariaman. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 6 (1).
- Munthe, Elisabeth. (2016). Pentingnya Penguasaan IPTEK Bagi Guru di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*.
- Myori, Dwiprima Elvanny, dkk (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JIEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 102-109. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/106832/102672>.
- Saragih, A. Hasan (2008). Kompetensi Minimal Seorang Guru Dalam Mengajar. *Jurnal Tabularasa*, 5(1), 23-34. <http://digilib.unimed.ac.id/715/>.
- Sari, dkk. (2020). Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tenfah. *GAITSA: Islamic Education Journal*, 1 (3).
- Syahroni, Mashud, dkk (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community service learning*, 4(3), 170-178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>.
- Yallah, Rafdi, Oktra, Sri., & Huda, Yasdinul. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatra Barat. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 6 (1).