

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

¹ Tri Yowanda Sari,²Ida Suryani,³Jayanti
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
triyowandasari02@gmail.com

ABSTRACT

Based on the problem at SD Negeri 23 Palembang, there has been no use of interactive media based on Smart Apps Creator (SAC) and learning is still monotonous because it still uses media that is only pasted which results in less interesting learning so that students feel bored. This research aims to produce interactive media products based on Smart Apps Creator (SAC) in science subjects in grade IV elementary school that are valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model. This development resulted in a product in the form of an application that can be installed through android. The results of the interactive media research based on Smart Apps Creator (SAC) there are 3 validation experts, a) media experts obtained a score of 94.6% with the description "Very Valid", b) material experts obtained a score of 94% with the description "Very Valid", c) linguists obtained a score of 91.6% with the description "Very Valid", and the total of the total validation by experts obtained a score of 93.4% with the description "Very Valid". And there are 2 stages of trial on students, at the small group trial stage there are 8 students and 17 students at the ui stage of the large group trial, a) the small group trial obtained a score of 89.75% with the description "Very Practical", b) the large group trial obtained a score of 96.35% with the description "Very Practical", and the total of the entire trial obtained a score of 93.05% with the description "Very Practical". So it can be concluded that Smart Apps Creator (SAC) Interactive Media in the Science and Technology Subject Class IV Elementary School is declared very valid and practical.

Keywords: *development, IPAS learning, smart apps creator*

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan di SD Negeri 23 Palembang, belum adanya penggunaan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dan pembelajaran masih bersifat monoton karena masih menggunakan media yang hanya ditempel yang mengakibatkan pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D)

dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi yang bisa diinstal melalui android. Hasil penelitian media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terdapat 3 ahli validasi, a) ahli media di peroleh nilai 94,6% dengan keterangan "Sangat Valid", b) ahli materi di peroleh nilai 94% dengan keterangan "Sangat Valid", c) ahli bahasa di peroleh nilai 91, 6% dengan keterangan "Sangat Valid", dan total dari keseluruhan validasi oleh ahli memperoleh nilai 93,4% dengan keterangan "Sangat Valid". Dan terdapat 2 tahapan uji coba pada peserta didik, pada tahap uji coba *small group* berjumlah 8 peserta didik dan 17 peserta didik pada tahap ui coba kelompok besar, a) uji coba small group di peroleh nilai 89,75% dengan keterangan "Sangat Praktis", b) uji coba kelompok besar di peroleh nilai 96,35% dengan keterangan "sangat praktis", dan total dari keseluruhan uji coba memperoleh nilai 93,05% dengan keterangan "Sangat Praktis". Maka dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Smart Apps Creator (SAC) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD dinyatakan sangat valid dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran IPAS, *smart apps creator*

A. Pendahuluan

Istilah teknologi dalam pendidikan berkaitan erat dengan konsep proses dan produk. Sedangkan konsep produk ini berkaitan langsung dengan perangkat keras dan hasil-hasil produksi yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran menurut Lumsdaine dalam (Nurdyansyah & Widodo, 2015, p. 13) Pada tahapan sederhana jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran ialah berupa papan tulis, objek nyata, dan model-model yang sederhana.

Di era globalisasi ini media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah kebutuhan dalam

dunia pendidikan (Muhson, 2010, p. 7). Dalam pembelajaran abad ke-21 diperlukan basis teknologi untuk menyeimbangkan kebutuhan saat ini. Tujuannya agar siswa dapat terbiasa dengan kecakapan hidup di abad ke-21. Siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan kemajuan pendidikan yang menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar menurut Yuniarto, Suyadi dan Suherman dalam (Belinda et al., 2023, p. 26). Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi abad ke-21 telah berjalan dengan pesat dan signifikan, dimana manusia memerlukan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran salah satu dari aspek penting dalam mempengaruhi mutu pelaksanaan pada sebuah pendidikan, hal ini dikarenakan penggunaan media yang sesuai dengan materi atau bahan ajar serta pemilihan metode pengajaran yang tepat akan mengarah pada terselenggaranya pendidikan yang berkualitas (Yanto, 2019, p. 75).

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat PPL tahun 2023 bersama salah satu guru di SD Negeri 23 Palembang Kelas IV menyatakan bahwa sumber belajar siswa hanya menggunakan buku cetak yang dimiliki oleh setiap siswa, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang di tempel pada *styrofoam* gabus atau kardus, jika materinya sedikit lebih sulit untuk menentukan media pembelajaran maka guru hanya menggunakan buku cetak saja, dan untuk penggunaan media pembelajaran teknologi seperti *powerpoint* jarang digunakan karena membutuhkan waktu dalam proses pembuatannya, sedangkan di sekolah memiliki *proyektor* dan *wifi* sebagai sarana dan prasarana untuk mendukung fasilitas dalam proses pembelajaran.

Melihat tantangan tersebut, maka diperlukan terobosan-terobosan teknologi dalam dunia pendidikan, contohnya dengan membuat media interaktif yang benar-benar memikat perhatian siswa yang dapat mencairkan suasana dan tidak monoton karena siswa khususnya anak SD ialah anak yang sangat senang dengan hal-hal yang menarik, warna-warna yang mencolok, animasi-animasi serta lain sebagainya. Salah satu media interaktif yang mencakup aspek teks, animasi, video, gambar dan narasi adalah aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC).

Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang melibatkan semua media seperti teks, gambar, animasi, video, dan narasi yang penggunaannya berbasis teknologi seperti komputer serta jaringan web yang dapat di jangkau oleh siswa menurut Warsita dalam (Tarigan & Siagian, 2015, p. 190).

Smart Apps Creator (SAC) merupakan media interaktif digital terbaru pada pembelajaran abad 21 yang dapat menciptakan konten multimedia yang penggunaannya dapat diinstal melalui *smartphone* atau *handphone* berbasis android

menurut pendapat Suhartati (Mahuda et al., 2021, p. 1746). SAC juga tidak menggunakan kode pemrograman sehingga siapapun dapat mengoperasikannya dan juga di dalam SAC dapat membuat animasi sesuai dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran. SAC juga bisa digunakan tanpa koneksi internet serta dapat digunakan berulang-ulang kali dalam pembelajaran (Arnandi et al., 2022, p. 346).

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas maka mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS. Dengan adanya media tersebut dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

Masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : 1). Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV

SD yang valid?, 2). Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis ?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1). Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid, 2). Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang akan diuji kualitas dan manfaatnya. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan alasan bahwa

model ini merupakan model yang paling sesuai diterapkan dalam produk yang akan dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 23 Palembang yang beralamat di Jalan Hokky No. 558 Kampus, Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini diambil kelas IV.B semester genap pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: Observasi (Observation), Angket (Kuesioner), Dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dalam merevisi produk yang akan dikembangkan yaitu : 1). Analisis kevalidan, 2) Analisis kepraktisan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan, yaitu penelitian yang menghasilkan suatu produk akhir atau setidaknya produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang dapat meningkatkan

semangat serta motivasi siswa khususnya pada materi kekayaan Indonesia. Sejalan dengan pendapat (Elviana & Julianto, 2022, p. 757) kemajuan teknologi saat ini menciptakan banyak sekali jenis media yang menarik, yang bisa melatih kemandirian dan juga praktis digunakan salah satunya yaitu media *smart apps creator* (SAC) yang merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang berbasis android. Diperjelas dengan pendapat (Arnandi et al., 2022, p. 354) lingkungan belajar yang menggunakan aplikasi media interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena media pembelajaran membantu melengkapi, memudahkan, dan meningkatkan kualitas serta proses pembelajaran baik itu peningkatan hasil belajar, motivasi belajar siswa. Setelah peneliti melakukan beberapa tahap pengembangan maka dihasilkan sebuah produk media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) pada materi kekayaan budaya Indonesia yang diterapkan menggunakan *handphone* berbasis android.

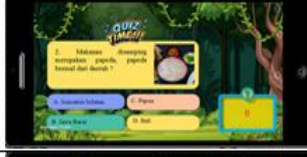
Pembuatan media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) ini berbantuan aplikasi Canva, Media interaktif ini produk akhirnya dapat digunakan di smartphone android dalam bentuk aplikasi dan dapat digunakan tanpa koneksi internet. Bagian dari media interaktif yang dikembangkan terdiri dari : cover, menu halaman, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menu materi, quiz dan profil pengembang.

**Tabel 1 Draf Media Pembelajaran
Smart Apps Creator**

No	Prototype I	Keterangan
1.		Tampilan awal judul materi pembelajaran
2.		Menu utama aplikasi yang dikembangkan
3.		Capaian Pembelajaran
4.		Tujuan Pembelajaran

5.		Menu utama materi yang dikembangkan
6.		Pengertian keragaman budaya
7.		Peta keragaman budaya Indonesia
8.		Keragaman budaya Sumatera Selatan yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
9.		Keragaman budaya Sumatera Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
10.		Keragaman budaya Sumatera Utara yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
11.		Keragaman budaya Jawa Tengah yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
12.		Keragaman budaya Jawa Timur yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
13.		Keragaman budaya Jawa Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
14.		Keragaman budaya Kalimantan Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat

15.		Keragaman budaya Kalimantan Selatan yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
16.		Keragaman budaya Kalimantan Tengah yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
17.		Keragaman budaya Kalimantan Timur yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
18.		Keragaman budaya Kalimantan Utara yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
19.		Keragaman budaya Sulawesi Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
20.		Keragaman budaya Sulawesi Selatan yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
21.		Keragaman budaya Sulawesi Utara yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
22.		Keragaman budaya Sulawesi Tenggara yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
23.		Keragaman budaya Sulawesi Tengah yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
24.		Keragaman budaya Bali yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
25.		Keragaman budaya Nusa Tenggara Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
26.		Keragaman budaya Nusa Tenggara Timur yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
27.		Keragaman budaya Papua Barat yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
28.		Keragaman budaya Papua yang membahas rumah adat, baju adat dan makanan adat
29.		Faktor penyebab pertama keragaman budaya di Indonesia
30.		Faktor penyebab kedua keragaman budaya di Indonesia
31.		Faktor penyebab ketiga keragaman budaya di Indonesia
32.		Faktor penyebab keempat keragaman budaya di Indonesia
33.		Faktor penyebab kelima keragaman budaya di Indonesia
34.		Halaman pertama quiz

35.		Quiz nomor 1 yang membahas tentang, yang bukan merupakan keberagaman budaya Indonesia
36.		Quiz nomor 2 yang membahas tentang, yang bukan merupakan keberagaman budaya Indonesia
37.		Quiz nomor 3 yang membahas tentang, yang bukan merupakan keberagaman budaya Indonesia
38.		Quiz nomor 4 yang membahas tentang, yang bukan merupakan keberagaman budaya Indonesia
39.		Quiz nomor 5 yang membahas tentang, yang bukan merupakan keberagaman budaya Indonesia
40.		Nilai Akhir
41.		Profil Pengembang

Pengembangan media interaktif ini terdapat 41 slide, yang terdiri dari cover, menu utama, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menu materi (pengertian kekayaan budaya indonesia, keragaman budaya indonesia serta faktor penyebab kekayaan budaya

indonesia) dan quiz serta profil pengembang, media interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *smart apps creator* yang bisa di download melalui komputer atau laptop, pembuatan media interaktif ini berbantuan aplikasi canva.

Pembahasan nilai kevalidan

Hasil uji kevalidan merupakan media yang masuk dalam kategori valid berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menurut (Rofiqoh et al., 2020, p. 43). Pada tahap validasi ini melibatkan beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang baru dikembangkan. Setiap validator diminta untuk menilai desain produk, sehingga dapat diketahui kekurangan dari produk tersebut, ahli media dengan nilai 94,6% dengan keterangan "Sangat Valid", ahli materi dengan nilai 94% dengan keterangan "Sangat Valid", dan ahli bahasa dengan nilai 91,6% dengan keterangan "Sangat Valid", dari ketiga ahli validasi mendapatkan nilai gabungan dengan keterangan "**Sangat Valid**" digunakan.

Pembahasan nilai kepraktisan

Media dikatakan praktis jika seorang guru dan siswa bisa mempertimbangkan perangkat

pembelajaran, seperti media yang mudah digunakan serta materi yang mudah dipahami menurut Nieveen dalam (Irawan & Hakim, 2021, p. 96). Dari hasil uji coba *Small Group* media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) mendapatkan nilai 89,75% dengan keterangan “Sangat Praktis”, selanjutnya tahap uji coba kelompok besar dilakukan dengan cara memberikan angket respon peserta didik dan mendapatkan nilai 96,35% dengan keterangan “Sangat Praktis”, dari gabungan kedua uji coba *small group* dan kelompok besar mendapatkan nilai sebesar 93,05% dengan keterangan “**Sangat Praktis**” digunakan.

Hasil produk pengembangan media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang dikembangkan sangat menunjang dalam pembelajaran di sekolah SD Negeri 23 Palembang, karena media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) ini masih jarang digunakan pada Sekolah Dasar dan dengan adanya media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) siswa lebih tertarik dan antusias karena jarang menggunakan media berbentuk digital seperti ini. Dengan demikian

pengembangan media interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis.

D. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan hasil bahwa media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD ini dapat dikatakan sebagai media yang sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Belinda, L. N., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2555>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis

- Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Kemendikbud. (2022). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(2), 1–10.
- Nurdyansyah, & Widodo, A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
<https://peraturan.bpk.go.id/Search?keywords=Undang-Undang+Republik+Indonesia+Nomor+20+Tahun+2003>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPASMI/SD*. 2(3), 310–324.
<https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>