

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMART APPS  
CREATOR (SAC) 3 PADA MATERI PECAHAN SENILAI  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Tiara Utari<sup>1</sup>, Syafri Ahmad<sup>2</sup>, Masniladevi<sup>3</sup>, Risda Amini<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>4</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>tiarautari@student.unp.ac.id, <sup>2</sup>syafriahmad@fip.unp.ac.id,

<sup>3</sup>masniladevi28@gmail.com, <sup>4</sup>risdamini@yahoo.co.id

**ABSTRACT**

*This study was conducted because the utilization of mathematics learning media in elementary schools was not optimal. The purpose of this study is to develop valid and practical learning media on fractions worth in grade IV elementary school. The study used a research and development (R&D) approach with the ADDIE model. The stages in the research process using the ADDIE model consist of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected from the results of the validation questionnaire of material, linguistic, media experts, and based on a questionnaire of practicality responses from teachers and students. In this research, the trial school was class IV SDN 04 Bakir with 16 students. The research school was conducted in class IV SDN 03 Malepang with 13 students. The results of the Smart Apps Creator 3 learning media validity test in material aspects reached a percentage of 98%, the results of the language validity test amounted to 97% and the results of media validity reached 95.17%, all three of which were classified as very valid. The results of the practicality test in the trial school showed a teacher questionnaire percentage of 93.18% and a student questionnaire of 93.75%, both of which were in the very practical category. In addition, the results of the practicality evaluation in the research school received a score of 95.45% in the "very practical" category for the teacher questionnaire and 96.42% in the "very practical" category for the student questionnaire. Thus, it can be concluded that learning media using Smart Apps Creator 3 on fraction material in grade IV SD is valid and practical.*

*Keywords: learning media, smart apps creator, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan karena pemanfaatan media pembelajaran matematika di sekolah dasar belum optimal. Tujuan dari kajian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis pada materi pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan dalam proses penelitian menggunakan model ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan dari hasil angket validasi ahli materi, kebahasaan, media, dan berdasarkan angket kepraktisan respon dari guru dan

peserta didik. Pada penelitian ini sekolah uji coba adalah kelas IV SDN 04 Bakir dengan 16 orang peserta didik. Sekolah penelitian dilakukan di kelas IV SDN 03 Malepang yaitu dengan 13 orang peserta didik. Hasil uji validitas media pembelajaran Smart Apps Creator 3 aspek materi mencapai persentase 98%, hasil uji validitas kebahasaan sebesar 97% dan hasil validitas media mencapai 95,17%, ketiganya tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba menunjukkan persentase angket guru sebesar 93,18% dan angket peserta didik sebesar 93,75%, keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil evaluasi praktikalitas di sekolah penelitian mendapatkan nilai 95,45% pada kategori “sangat praktis” untuk angket guru dan 96,42% pada kategori “sangat praktis” untuk angket peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 pada materi pecahan di kelas IV SD adalah valid dan praktis.

Kata kunci: media pembelajaran, smart apps creator, ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi selama beberapa dekade terakhir berkembang sangat pesat. Di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi serta meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar. (Fricticarani et al., 2023)

Dengan adanya perkembangan teknologi, maka terjadi penyesuaian terhadap kurikulum pendidikan. Kurikulum adalah alat yang dinamis untuk belajar mengajar, maka kurikulum harus sering diperbarui dan dievaluasi sesuai dengan perkembangan yang berada pada masyarakat (Pangestu et al., 2021). Pengembangan kurikulum merupakan sebuah hal penting dilakukan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan (Marlina, 2022). Pada saat ini di sekolah dasar menerapkan kurikulum merdeka.

Adapun satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka

yaitu matematika (Elmi, 2023). Matematika adalah pembelajaran yang harus diajarkan dari tingkat pendidikan dasar ke tingkat pendidikan tinggi (Ahmad et al., 2019). Dengan pembelajaran matematika berpotensi membuat peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, objektif, sistematis dan rasional (Nurulaeni & Rahma, 2022). Menurut Komariah & Nuruddin (2023) Beberapa dari peserta didik kurang menyukai pembelajaran matematika disebabkan karena butuh analisis mendalam untuk memahami konsep matematika dibandingkan mata pelajaran lainnya. Sehingga peserta didik kerap menemui kesulitan. (Kholidah & Sujadi, 2018).

Menurut hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan guru kelas IV pada 3 hingga 5 Januari 2024 di SDN 02 Pasar Bukit, SDN 04 Bakir, dan SDN 05 Alang Rambah Kabupaten Pesisir Selatan. Proses pembelajaran di sekolah ini menggunakan media

pembelajaran seperti papan tulis, buku paket, gambar, dan benda-benda yang ada di sekitar yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti infocus dan layar proyektor, tetapi kurang dimanfaatkan. Guru jarang menggunakan media teknologi seperti *powerpoint*, video dari *youtube* dan belum adanya pengembangan media ajar. Penggunaan media pembelajaran masih minim kuantitasnya. Saat pelajaran berlangsung peserta didik sulit fokus pada materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran belum berpusat pada peserta didik sehingga masih ditemukan peserta didik yang pasif.

Hal yang dapat dilakukan guru mengenai hal ini yaitu menggunakan media pembelajaran teknologi. Guru mempunyai andil yang besar di dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu. Guru hendaknya bisa menciptakan pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran kreatif, aktif, juga menyenangkan (Ari Rudiansyah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran tentunya dapat memudahkan dan memperjelas penyampaian pesan atau materi pada proses pembelajaran, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik (Masniladevi & Helsa, 2019). *Smart Apps Creator 3* merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk membuat media

pembelajaran teknologi yang menarik (Rukoyah & Bektiningsih, 2024).

*Smart App Creator (SAC)* berdasarkan pendapat Mudinillah (2021) yaitu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media ajar berbasis android yang akan menarik minat belajar peserta didik. *Smart App Creator 3* dapat digunakan oleh pendidik untuk menghasilkan aplikasi multimedia yang berbasis pada perangkat seluler, desktop, dan web, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak terikat pada waktu dan lokasi. (Elviana & Julianto, 2022). Dengan *Smart App Creator 3* media pembelajaran dapat memuat suara, gambar, video, dan bahkan animasi dalam satu aplikasi. Hasil yang dibuat dapat diakses baik di ponsel maupun komputer ataupun laptop sehingga disimpulkan bahwa *Smart App Creator 3* sangat sesuai untuk membuat media pembelajaran pada materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan yaitu sebuah proses atau metode yang dipakai untuk melakukan validasi dan pengembangan produk (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengaplikasikan model penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk menciptakan

produk baru dalam tahap tertentu. (Amini & Helsa, 2019). Selanjutnya ADDIE dipilih sebagai model dari penelitian ini. Tahapan ADDIEE terdiri atas analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) serta evaluasi (*evaluation*) (Aperta & Amini, 2021).

Data yang diperoleh dari temuan ini data pertama yaitu data yang diambil dari data validasi media pembelajaran menggunakan SAC pada materi pecahan senilai, yang dilakukan oleh validator. Selanjutnya jenis data kedua adalah hasil uji coba praktikalitas yang nantinya didapatkan pada pembelajaran di kelas terdiri dari angket respon pendidik serta angket respon peserta didik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan dengan prosedur pengembangan dan tujuan penelitian yang telah dilaksanakan, maka data hasil penelitian seperti di bawah ini:

#### **1. Tahap Analisis**

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan observasi dan wawancara di UPT SDN 02 Pasar Bukit, UPT SDN 04 Bakir dan UPT SDN 05 Alang Rambah pada tanggal 3 hingga 5 Januari 2024 dengan tujuan untuk mengenali masalah dalam pembelajaran serta mengetahui yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Kelas IV.

#### **2. Tahap Perancangan**

Media Pembelajaran dirancang menggunakan *Smart Apps Creator 3* dengan tahapan di bawah ini:

- 1) Unduh aplikasi Smart App Creator 3 melalui web resminya yaitu [Download \(smartappscreator.com\)](https://www.smartappscreator.com)
- 2) Buka aplikasi Smart Apps Creator, lalu masuk ke tampilan welcome page dan pilihan aspek rasio.
- 3) Persiapkan hal-hal yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, seperti materi-materi, simbol, video, musik dan gambar.
- 4) Masuk ke work area yang terdiri dari kanvas putih untuk konten, lalu buat section yang terdiri dari beberapa page atau halaman
- 5) Pilih background yang sesuai untuk masing-masing page dan section, masukan materi, gambar, video, tombol, dan musik yang sesuai untuk masing-masing page
- 6) Tahap berikutnya adalah mengembangkan apk. Media yang telah dibuat dapat dikonversi ke dalam bentuk apk dapat diakses dalam perangkat android, exe dapat digunakan pada laptop/komputer, serta dalam format html dapat diakses dalam bentuk web saat online. Produk berbentuk .apk, exe, ataupun html kemudian siap digunakan.

#### **3. Tahap Pengembangan**

Media yang sebelumnya telah dirancang kemudian divalidasi ke validator ahli materi, validator ahli kebahasaan, dan validator ahli media untuk memperoleh komentar atau saran dengan memberikan angket validasi. Jika sudah mendapatkan hasil validasi maka media pembelajaran kemudian diperbaiki sesuai saran dan komentar validator. Berikut temuan hasil kevalidan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 pada materi Pecahan Senilai:

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Media pembelajaran**

Validator	Hasil Validitas	Keterangan
Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Ahli Kebahasaan	97%	Sangat Valid
Ahli Media	95,17%	Sangat Valid

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah produk telah divalidasi dan direvisi dengan komentar serta saran perbaikan dari validator, maka dilakukan percobaan praktik. Subjek uji coba dari penelitian ini yaitu 16 peserta didik dari kelas IV SDN 04 Bakir. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 21 dan 23 November 2024. Kemudian 25-26 November media diimplementasikan di SDN 03 Malepang dengan 13 peserta didik di kelas IV Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk mengetahui kelayakan praktikalitas produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil dari percobaan media

pembelajaran di sekolah uji coba dan sekolah penelitian

**Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas**

Responden	Hasil Validitas	Keterangan
Guru SDN 04 Bakir	93,18%	Sangat Praktis
Peserta didik kelas IV SDN 04 Bakir	93,75%	Sangat Praktis
Guru SDN 03 Malepang	95,45%	Sangat Praktis
Peserta didik kelas IV SDN 03 Malepang	96,42%	Sangat Praktis

#### 5. Tahap Evaluasi

Evaluasi didapatkan dari hasil angket praktikalitas pendidik dan peserta didik mengenai media pembelajaran yang sudah dibuat. Angket tersebut mengindikasikan apakah penggunaan media pembelajaran itu sesuai dengan ekspektasi awal atau tidak.

#### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator 3 pada materi pecahan senilai menunjukkan hasil yang sangat baik terlihat dari hasil uji kevalidan dan uji kepraktisan media pembelajaran yang sudah dilakukan. Tahapan pengembangan yang mengikuti model ADDIE dari awal hingga akhir penelitian terstruktur dengan sangat baik. Menurut Adesfiana et al., (2022), setiap tahapan dalam model ADDIE saling berhubungan dan berfungsi secara sistematis, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Hasil kevalidan media dari ahli materi mendapat hasil sebesar 98%. Uji validitas dari ahli kebahasaan menunjukkan hasil sebesar 97%. Sedangkan dari ahli media menghasilkan angka sebesar 95,17%. Menurut Riduwan dan Sunarto, ketiga pengujian tersebut tergolong dalam kategori “sangat valid” dalam kategori evaluasi (Salwani & Ariani, 2021). Sesuai dengan penelitian (Ari Rudiansyah et al., 2024) yang menunjukkan bahwa hasil uji validitas media sangat valid dengan persentase sebesar 97,9% pada aspek kesesuaian materi, aspek kebahasaan dan aspek media pada media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 pada materi pecahan senilai hasil uji validitas media memperoleh hasil sebesar 98,2%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Efendi & Muhammadi, (2023) juga mengungkapkan bahwa hasil validasi media *Smart Apps Creator 3* sangat valid oleh karena itu media dibuat bisa digunakan tanpa perlu revisi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Akbar (2013) yang memaparkan bahwa jika hasil validitasnya sangaat valid maka dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan hasil kevalidan media pembelajaran, maka media dinyatakan layak digunakan dalam penelitian lapangan. Setelah media pembelajaran menggunakan smart apps creator 3 dinyatakan valid oleh para ahli/validator, uji praktikalitas dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian dari hasil uji praktikalitas yang diperoleh melalui angket pendidik dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas

terhadap respon guru dan peserta didik menunjukkan hasil yang memuaskan. Hasil uji praktikalitas untuk guru SDN 04 Bakir menunjukkan persentase sebesar 93,18% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil uji praktikalitas untuk peserta didik di sekolah uji coba menunjukkan persentase sebesar 93,75%.

Di sekolah penelitian , uji kepraktisan media mencapai presentase sebesar 95,45%. Kemudian untuk hasil uji praktikalitas dari peserta didik di SDN 03 Malepang mencapai presentase sebesar 96,42%. Semuanya tergolong dalam kategori sangat praktis berdasarkan penilaian menurut (Purwanto, 2017). Hasil ini juga didasarkan pada penelitian Rukoyah & Bektiningsih (2024) yang memperoleh uji kepraktisan dari angket respon pendidik hingga mencapai persentase 100% dan hasil uji kepraktisan dari respon peserta didik mencapai 96,4% dan tergolong dalam kategori sangat praktis. Menurut Irawan & Hakim, (2021), dapat dinyatakan bahwa respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat adalah positif apabila guru dan siswa sebagian besar memilih pilihan 3 dan 4.

Berdasarkan dari uji praktikalitas, penggunaan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 dinyatakan sudah praktis dan layak diterapkan pada materi pecahan senilai

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran yang sudah

dikembangkan menggunakan Smart Apps Creator 3 telah memenuhi kategori valid dan praktis. Dengan penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran pada materi pecahan senilai untuk peserta didik di kelas IV SD. Proses belajar mengajar yang menggunakan Smart Apps Creator memberikan suatu pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik karena pemanfaatan teknologi. Peserta didik dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman-teman sekelompoknya. Pengemasan media yang menarik serta penjelasan yang mudah dipahami mendukung peserta didik lebih mengerti materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan keunggulan media smart app creator 3 berdasarkan pendapat Azizah (2020) menunjukkan bahwa media tersebut mempunyai tampilan mudah dipahami dan sangat menarik sehingga dapat dipakai dalam pembelajaran secara individu atau secara kelompok.

#### **D. Kesimpulan**

1. Penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator (SAC) 3 pada materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar" dibuat berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 pada materi perhitungan pecahan di kelas IV sekolah dasar berhasil menciptakan media pembelajaran yang valid dan

praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2).  
<https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Ahmad, S., Kiswanto Kenedi, A., & Helsa, Y. (2019). Learning Model and Higher-Order Thinking Skill in Advanced Mathematical Study, 382(Icet), 703–708.  
<https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.170>
- Amini, R., & Helsa, Y. (2019). The Development of Problem-Based Learning Material for Integrated Science Subject in Primary Teacher Education Program. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1280).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1280/3/032053>
- Aperta, M. ., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Ari Rudiansyah, Nurhayati Abbas, & Majid. (2024). Developing smart apps creator-based learning apps media on social arithmetic materials for seventh graders. *International Journal of Science and Research Archive*, 11(1), 275–281.  
<https://doi.org/10.30574/ijrsra.2024.11.1.0956>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk

- mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2).
- Efendi, U. P., & Muhammadi, M. (2023). Development of smart apps creator learning media on pancasila material as life value in the fifth-grade of elementary school. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education*, 6(2). <https://doi.org/10.33578/jtlee.v6i2.8050>
- Elmi, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan ...*, 6(4).
- 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.
- Frictarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1). <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- 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). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V dalam Menyelesaikan Soal di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul Tahun Ajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(3).
- Komariah, S. S., & Nuruddin, M. (2023). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3.
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. In *SNPE (Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi) FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* (Vol. 1).
- Masniladevi, & Helsa, Y. (2019). *Edugames untuk Pembelajaran Matematika SD*. Purwokerto: CV IRDH.
- Mudinillah, A. (2021). *Software unSoftware untuk Media Pembelajarantuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Pangestu, H. P., Mauludah, S., Nafi'an, M. I., Azizi, I., Hidayatullah, A., & Saputri, R. (2021). Pentingnya Pengembangan Kurikulum di Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *At-Tahtzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(02), 41–59.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>



- Rukoyah, S., & Bektiningsih, K. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator to Enhance Elementary School Students ' Science Learning Outcomes, *10(10)*, 8127–8135. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8046>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5(1)*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.