



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 6832-6844

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar

Lavenia Permata Sari^{1✉}, Yeni Erita²

Universitas Negeri Padang

Email: laveniapermatasari10@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Smart Apps Creator. Smart Apps Creator. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan serta menghasilkan media pembelajaran Smart Apps Creator pada pembelajaran IPAS di kelas V. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Sekolah uji coba pada penelitian adalah kelas V SDN 07 Kapau dan sekolah penelitian adalah kelas V SDN 14 Gadut. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas materi 90,76%, validitas bahasa 95%, validitas Media 98,33% dengan kategori sangat valid . Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 94,28% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 95,11% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 100% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 96,70% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar telah valid dan praktis.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, ADDIE*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of technology-based media in the learning process. One of the innovations in technology-based learning media is Smart Apps Creator. Smart Apps Creator. The aim of this research is to determine the validity and practicality of the media developed and produce Smart Apps Creator learning media for science and technology learning in class V. The type of research carried out is development research using the ADDIE development model. The test school in the research was class V SDN 07 Kapau and the research school was class V SDN 14 Gadut. The research results showed that learning media had a material validity level of 90.76%, language validity 95%, media validity 98.33% with a very valid category. Meanwhile, the results of the practicality test at the trial school obtained a percentage of 94.28% in the very practical category for the teacher response questionnaire and 95.11% for the student response questionnaire in the very practical category. Furthermore, the results of the practicality test at the research school were 100% in the very practical category for the teacher response questionnaire and 96.70% in the very practical category for the student response questionnaire. It can be concluded that the Smart Apps Creator learning media for science and science learning in class V elementary school is valid and practical.

Keywords: *Learning Media, Smart Apps Creator, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting yang berhak diperoleh setiap individu (Novelita et al., 2022). Adanya pendidikan yang diberikan kepada setiap individu dapat berpengaruh terhadap kehidupannya, karena pendidikan untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup sehingga bisa memiliki pandangan yang luas untuk masa depan yang lebih baik (Efendi et al., 2023). Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara karena pendidikan adalah sarana paling tepat dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Sasmita et al., 2023).

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka yang mana kurikulum merdeka yang menekankan pada proses pembelajaran pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat, dan bakatnya (Zahir, Nasser, Supriadi & Jusrianto, 2022). Peserta didik diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata (Anggraini et al., 2022).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar (Handayani et al., 2022). Tidak jarang kita jumpai peserta didik yang

lebih senang belajar dengan bermain game di internet menggunakan komputer atau handphone dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah (Yee-Jin, 2015). Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Priana, 2017). Selain itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Syadida & Erita, 2022). Media pembelajaran menurut (Umami, K. K., & Erita, Y.2021) terdiri dari bermacam-macam ditinjau beberapa aspek yang berbeda misalnya media berdasarkan perkembangan teknologi. Salah satu contoh aplikasi untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi Smart App Creator (SAC) (Yessi, 2021).

Smart Apps Creator (SAC) menurut Mudinillah (2021) adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis android yang menarik (Elviana & Julianto, 2022). Smart App Creator dapat dipakai guru dalam membuat aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu (Faqih, 2020). Aplikasi ini juga dapat dijalankan tanpa jaringan internet sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal. Materi yang dikembangkan melalui Smart App creator dapat digabungkan dengan media suara, media tulis bahkan animasi (Nurhidayah et al., 2022). Pemilihan gambar dan warna yang menarikpun akan semakin mempercantik hasil pengembangan media nantinya (Faqih, 2020).

Aplikasi Smart App Creator (SAC) merupakan salah satu software yang dapat membuat berbagai aplikasi multimedia yang dapat dipublikasikan di perangkat android, laptop, atau komputer, dan html5 (Dewi S et al., 2021). Aplikasi ini mudah dipahami bahkan sebagai pengguna pemula karena aplikasi ini telah dirancang untuk membuat multimedia pembelajaran. Pengguna tidak diharuskan mahir dalam memprogram aplikasi karena aplikasi ini tidak menggunakan coding. Hasil akhir dari pengembangan media dapat dikonversikan menjadi beberapa basis aplikasi, yaitu android, ios, desktop, dan web html5 yang dapat diakses melalui browser. Belajar tidak akan terikat oleh tempat dan waktu, maksudnya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penggunaan dari aplikasi Smart App Creator (SAC) dapat membantu pembelajaran berbasis mobile learning (Faqih, 2021).

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Smart Apps Creator adalah salah satu software yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan suara, gambar, video bahkan animasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasilnya pun dapat diakses di laptop atau komputer mobile phone sehingga Smart Apps Creator sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT di era 4.0.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 07 Kapau, SD Negeri 14 Gadut, Kabupaten Agam, pada tanggal 4-8 Januari 2024, dan SD Negeri 06 Gadut Kabupaten Agam pada tanggal 6-7 Februari 2024, dari analisis kebutuhan dapat diketahui bahwasannya terdapat beberapa informasi dan permasalahan yang penulis peroleh yaitu sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas I dan IV pada tahun ajar 2022, sedangkan kelas II dan V pada tahun ajar 2023. Selain itu, sekolah sudah memfasilitasi guru dengan fasilitas berupa laptop dan LCD proyektor untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, terutama berbasis IT.

Pembelajaran masih berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi dari penjelasan guru. Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah papan tulis, buku guru, LKS, dan video pembelajaran yang diambil dari you tube namun, hanya digunakan pada pembelajaran tertentu. Padahal di era 4.0 sekarang, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat suasana pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih cepat mengerti konsep dalam pembelajaran yang diajarkan. Penggunaan media berbasis teknologi sangat diperlukan sejalan dengan kurikulum merdeka yang juga sudah menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Salah satu kendala yang dihadapi guru ialah guru belum dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif selain power point dikarenakan guru yang tidak mendapat cukup waktu dan guru belum memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis IT.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kedua wali kelas tersebut, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran di sekolah belum pernah diterapkan media pembelajaran berupa Smart App Creator (SAC). Selain itu, diperlukannya penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran interaktif berbasis Smart App Creator ini. Media pembelajaran Smart Apps Creator ini dapat dirancang dengan dilengkapi berupa teks,

gambar, audio, video, animasi, dan soal evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang akan mempermudah peserta didik mengaksesnya tanpa jaringan internet, ini akan menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator (SAC) ini sebelumnya digunakan di berbagai materi tematik terpadu, matematika dan IPA di kelas IV. Sedangkan pada pembelajaran IPAS kelas V masih kurang dikembangkan menggunakan aplikasi SmartApp Creator (SAC) terutama di kelas V kurikulum merdeka yang baru digunakan pada awal semester 2023 ini.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik melakukan pengembangan media Smart App Creator pada sekolah dasar agar pembelajaran di kurikulum merdeka ini dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dikarenakan aplikasi Smart App Creator adalah media interaktif yang memuat foto, video, animasi dan quis pada akhir pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart App Creator* pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan (Research and Development) adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Syadida & Erita, 2022).

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Developmant, Implementation, dan Evaluation. Subjek yang menjadi uji coba dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran di kelas V SD Negeri 07 Kapau Kabupaten Agam. Alasan memilih subjek uji coba sekolah ini dikarenakan sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas V, fasilitas sudah memadai karena ada laptop di sekolah yang mendukung dalam uji coba media pembelajaran yang akan dilakukan dan kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru.

Jenis data yang diambil dalam penelitian pengembangan ini yaitu data validitas dan data praktikalitas. Data validitas diambil dari hasil validitas media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator yang dilakukan oleh validator ahli materi, bahasa dan

media. Data praktikalitas diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran yang di uji oleh guru dan peserta didik.

Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid atau tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan (Chasanah & Erita, 2023). Instrumen validasi tersebut terdiri dari lembar validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan. Instrumen validasi materi berisi tentang kesesuaian multimedia interaktif yang dikembangkan dengan materi pembelajaran telah disesuaikan dengan kurikulum. Instrumen validasi media terdiri dari desain multimedia interaktif yang sudah dikembangkan yang meliputi kesesuaian penggunaan huruf, tata letak, gambar, dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran. Instrumen validasi kebahasaan terdiri dari aspek kebahasaan dari multimedia interaktif yang dikembangkan agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Data yang dianalisis adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran Smart Apps Creator pada di Kelas V Sekolah Dasar.

Hasil data yang diperoleh dari analisis media pembelajaran, dianalisis kedalam seluruh bagian dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat baik/ Sangat setuju	5
Baik/ Setuju	4
Cukup baik/ Cukup setuju	3
Tidak baik/ Tidak setuju	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: Modifikasi Vawanda dan Zainil (2020)

Berdasarkan skor yang telah diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan Rumus dari Purwanto dalam Pebriani & Zainil (2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase data angket f : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimum

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil dari validitas dapat menggunakan rumus dari Riduwan dalam Pebriani & Zainil (2022), sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} : Rerata

$\sum xi$: Jumlah nilai setiap validator

n : Jumlah validator

Hasil dari presentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria skor menurut skala likert sehingga didapat kriteria penetapan tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang %	Kategori
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Vawanda dan Zainil (2020)

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menganalisis data hasil pengamatan angket respon peserta didik dan guru. Data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru

Kategori	Skor
Sangat baik/ Sangat setuju	5
Baik/ Setuju	4
Cukup baik/ Cukup setuju	3
Tidak baik/ Tidak setuju	2
Sangat tidak baik	1

Sumber : Modifikasi Vawanda dan Zainil (2020)

Menghitung tingkat persentase kepraktikalitas berdasarkan angket respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto dalam Azlina dan Zainil (2021) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

Nilai praktikalitas : Persentase praktikalitas

jumlah skor yang diperoleh : Jumlah total skor yang diperoleh dari analisis data praktikalitas

skor maksimum : Skor maksimum praktikalitas

Kategori praktikalitas multimedia yang didapatkan berdasarkan nilai akhir dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Skor Praktikalitas

No	Skor	Kriteria Praktikalitas
1	86% - 100%	Sangat Praktis
2	76% - 85%	praktis
3	60% - 75%	Cukup Praktis
4	55% - 59%	Kurang Praktis
5	≤54%	Tidak Praktis

Sumber: Azlina & Zainil (2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan tentang data hasil uji coba sehingga mudah dipahami. Analisis data digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Data hasil uji validitas media diperoleh dari ahli materi yaitu Bapak Drs. Zuardi, M.Si. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2024 yang mana memperoleh hasil persentase sebesar 80% dengan kategori valid yaitu media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Komentar dan saran perbaikan dari validasi pertama yaitu perlu ditambahkan materi peristiwa alam. Setelah media direvisi sesuai masukan dan saran dari validator, kemudian dilanjutkan dengan validasi kedua pada tanggal 28 Februari 2024. Hasil yang diperoleh yaitu 90,76% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilaksanakan, jumlah skor pada validasi kedua lebih besar dibandingkan validasi pertama. Dengan demikian, media pembelajaran sudah dapat digunakan di lapangan untuk penelitian.

Data validasi bahasa diperoleh dari satu ahli bahasa yaitu Ibu Dr.Nur Azmi Alwi M.Pd. dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli bahasa. Uji validitas dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan lembar validasi.

Setelah melakukan perbincangan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh komentar yaitu media pembelajaran ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, namun perhatikan penggunaan tanda baca, penggunaan huruf miring untuk kata asing dan gunakan paragraf yang tepat dalam wacana yang digunakan. Media pembelajaran dalam segi aspek kebahasaan sudah valid dan layak digunakan pada tahap kegiatan penelitian tanpa revisi. Persentase pada validasi pertama yang dilakukan oleh validator didapatkan persentasenya yaitu 98.33%.

Data hasil uji validitas media diperoleh dari ahli media yaitu Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024 dimana memperoleh hasil persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Komentar dan saran perbaikan dari validasi pertama yaitu revisi tipe tulisan Times New Roman pada materi dan evaluasi, Ubah susunan urutan petunjuk evaluasi dan posisi button"menu utama" pindahkan ke sebelah kiri. Kemudian, media direvisi sesuai komentar dan saran dari validator. Setelah direvisi, maka dilakukan validasi kedua pada tanggal 27 Februari 2024 dengan hasil 98,33% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Jadi, berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilaksanakan, jumlah skor pada validasi kedua lebih besar dibandingkan validasi pertama. Oleh karena itu, data validasi yang diambil adalah data validasi setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran pada validasi kedua sudah layak dan dapat digunakan untuk penelitian ke lapangan.

Data hasil uji praktikalitas media pembelajaran di sekolah uji coba didapat dari satu orang guru dan 9 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 07 Kapau. Pengisian data uji praktikalitas dilakukan pada 20 Maret 2024. Uji praktikalitas pada angket respon guru memperoleh hasil 94,28%. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon guru, dapat diketahui bahwa guru merasa media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan, uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 95,11%.

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik, dapat diketahui bahwa peserta didik secara umum merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran Smart Apps Creator karena mereka mendapat pengalaman baru saat belajar sehingga proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik di kelas V SD Negeri 07 Kapau adalah sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Data hasil uji praktikalitas media pembelajaran di implementasi didapat dari satu orang guru dan 17 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 14 Gadut. Pengisian data uji praktikalitas dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024. Uji praktikalitas pada angket respon guru memperoleh hasil 100%. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon guru, dapat diketahui bahwa guru merasa bahwa media pembelajaran Smart

Apps Creator menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan, uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 96,70%. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik, dapat diketahui bahwa peserta didik secara umum merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran Smart Apps Creator karena peserta didik menjadi lebih tertarik dan giat untuk belajar sehingga proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik di kelas V SD Negeri 14 Gadut adalah sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator pada pembelajaran IPAS di kelas V SD sudah sesuai dengan model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu (1) Analysis, terdiri dari tahap observasi, wawancara, (2) Design, tahap perancangan yang terdiri dari penyediaan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran Smart Apps Creator, (3) Development, tahap uji validitas media pembelajaran, revisi media pembelajaran, dan uji coba produk, (4) Implementasi, tahap penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, (5) Evaluasi, tahap uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik.

Hasil validasi media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator di kelas V SD sudah baik. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 90,76%. Hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 95%. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil 98,33%. Ketiganya termasuk dalam kategori sangat valid pada kategori penilaian menurut Riduwan (2019). Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas media pembelajaran

menggunakan Smart Apps Creator yang di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa pada pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar yaitu sebesar 94,69% dengan kategori kevalidan sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validasi tersebut, maka pembelajaran ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ke lapangan.

Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik secara keseluruhan sudah sangat baik. Penilaian uji praktikalitas media dilakukan di dua sekolah yaitu SD Negeri 07 Kapau sebagai sekolah uji coba, penilaian guru memperoleh skor 94,28% pada kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah uji coba memperoleh skor 95,12%. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 100% Hasil uji praktikalitas peserta didik di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 96,70% Keempat hasil ini termasuk kategori sangat praktis berdasarkan kategori penilaian menurut Hapsari dan Zurherman (2021).

Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media pembelajaran Smart Apps Creator sudah praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. Dalam pelaksanaan penelitian, proses pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik tertarik dan bersemangat dalam belajar pembelajaran IPAS karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga dilengkapi dengan teks, gambar/animasi, audio, dan video yang membuat peserta didik tidak jenuh dalam belajar. Peserta didik merasa senang belajar dengan media ini karena tampilan dari media yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti juga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kelebihan media pembelajaran Smart Apps Creator menurut Azizah (2020) yaitu memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami sehingga bisa digunakan untuk proses belajar mengajar baik perorangan maupun kelompok. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman baru bagi peserta didik karena menggunakan teknologi didalamnya. Untuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini dapat diakses melalui link berikut ini :

https://drive.google.com/drive/folders/14QBV0OM2n7yAl8S_9bs-Y6R1ixjvWw57.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar" telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan dilapangan.

Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 90,76% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 98,33% dengan kategori sangat valid. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil uji praktikalitas respons guru di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 94,28%, uji praktikalitas respons peserta didik di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 95,11% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respons guru di Sekolah Penelitian memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respons peserta didik di Sekolah Penelitian memperoleh persentase sebesar 96,70% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Smart App Creator sudah praktis dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Y. S., Desyandri, D., & Erita, Y. (2022). Pandangan Filsafat Progressivisme terhadap Konsep "Merdeka Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10913–10917.
- Arwin. Yunisrul, & Zuardi. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. *Proceedings of 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. 426–429. Atlantis Press.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 4, pp. 72– 80).
- Chasanah, L. R., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5711–5717.
- Efendi, E. I., Nuria, S., Erita, Y., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI PERAN MANUSIA SEBAGAI PENGEMBANG ILMU DALAM KAJIAN FILSAFAT. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2975–2985.
- Elviana, D., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (4), 746– 760
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis

- android dalam pembelajaran puisi. *JURNAL KONFIKS*, 7(2), 27- 34.
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781.
- Mudinillah, A. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Novelita, N., Desyandri, D., & Erita, Y. (2022). Pandangan Filsafat Konstruktivisme terhadap Konsep “Merdeka Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10071–10074.
- Nurhidayah, L., Siregar, H., & Octariani, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis open-ended berbantuan smart apps creator untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTS PP Mawaridussalam. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2).
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(2).
- Sasmita, E., Desyandri, D., & Erita, Y. (2023). Penerapan Nilai-nilai Pengetahuan Filasafat dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keagamaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1757–1765.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–25.
- Ummi, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.
- Yee-Jin, S. (2015). *Mendidik anak di era digital*. Noura Books.
- Yessi, M. (2021). Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) Dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(2), 99–106.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 1-8.