



Development of Learning Media Using Smart Apps Creator Based on Problem Based Learning for Social Science Learning in Grade IV of Elementary School

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Raidha Elsa Aprilianti^{1)*}, Yeni Erita¹⁾

Universitas Negeri Padang

*Correspondence: yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media using Smart Apps Creator with a PBL approach that is valid, practical, and effective. The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The designed media was validated by subject matter experts, language experts, and media experts, and was also tested for its practicality and effectiveness through questionnaires and learning outcome tests. The findings indicate that the learning media is valid, practical, and effective for use in the teaching and learning process. The validation score from the three validators reached 91%, categorized as "Highly Valid." Based on the questionnaire responses from teachers and students at the pilot school, SDN 21 Bandar Buat, the media was considered highly practical with practicality percentages of 94.28% and 96.58%, respectively. At SDN 01 Bandar Buat, the practicality scores were 97.14% and 91.21%, while at SDN 11 Indarung, the scores were 94.28% and 94%. The product's effectiveness was reflected in the improvement of student learning outcomes, with N-gain scores of 86.96% at SDN 21 Bandar Buat, 90.51% at SDN 01 Bandar Buat, and 88.72% at SDN 11 Indarung, all of which fall into the "Effective" category.

Keywords: ADDIE; IPAS; Learning Media; PBL; SAC

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator dengan pendekatan PBL yang valid, praktis, dan efisien. Metode yang diterapkan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dirancang selanjutnya divalidasi oleh pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media, serta diuji untuk kepraktisan dan efektivitasnya dengan menggunakan angket dan ujian hasil belajar. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran itu valid, praktis, dan efisien untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Nilai validasi ketiga validator mencapai 91% dalam kategori "Sangat Valid". Menurut angket yang diberikan kepada guru dan siswa di sekolah percobaan SDN 21 Bandar Buat, media pembelajaran dianggap sangat praktis dengan persentase kepraktisan masing-masing 94,28% dan 96,58%. Di SDN 01 Bandar Buat, tingkat kepraktisan masing-masing mencapai 97,14% dan 91,21%, sementara di SDN 11 Indarung adalah sebesar 94,28% dan 94%. Efektivitas produk tercermin dari peningkatan prestasi belajar dengan nilai N-gain, yaitu 86,96% di SDN 21 Bandar Buat, 90,51% di SDN 01 Bandar Buat, dan 88,72% di SDN 11 Indarung, yang semuanya tergolong efektif.

Kata Kunci: ADDIE; IPAS; Media Pembelajaran; PBL; SAC

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah memberikan dampak yang besar di berbagai bidang, termasuk dalam dunia Pendidikan (Maritsa et al., 2021). Salah satu pengaruh dari era revolusi industri 5.0 di bidang pendidikan adalah terjadinya pergeseran pola pikir serta perilaku belajar peserta didik, yang mendorong perubahan dari sistem pembelajaran tradisional menuju pendekatan yang berbasis teknologi (Herawan, 2021). Perubahan ini muncul

karena realitas saat ini menuntut peserta didik untuk menghadapi permasalahan yang lebih kompleks, sehingga diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan sekaligus keterampilan tambahan lainnya (Nur et al., 2022). Pembelajaran abad ke-21 mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan suasana baru dalam penyampaian materi, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif bagi peserta didik (Maulita & Erita, 2021). Merujuk pada penjelasan sebelumnya, peran pengajar sangat krusial dalam proses pendidikan di sekolah, karena pengajar berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi digital dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Untuk menghadapi era pembelajaran digital, guru perlu membekali diri dengan kemampuan pedagogi siber. Sebagai fasilitator, guru harus mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital guna merancang pembelajaran yang mendorong keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa (Purba & Saragih, 2023).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka seharusnya bersifat interaktif serta memanfaatkan teknologi digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan saat ini. Melalui pemanfaatan teknologi, peserta didik diberikan kesempatan untuk tidak hanya menyimak materi tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten yang dipelajari. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Khairul Nisa & Syafril, 2023). Lebih lanjut (Novisya & Erita, 2022), juga menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan elemen penting dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Media yang dirancang dengan baik dan menarik mampu membangkitkan semangat serta minat belajar peserta didik (Syadida, 2022). Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang mampu menstimulus pemikiran serta mengasah kemampuan dan keterampilan peserta didik, sehingga membantu kelancaran proses belajar. (Zul & Yeni, 2023). Di era digital saat ini, media pembelajaran telah hadir dalam berbagai bentuk dan metode penerapannya, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih interaktif. Salah satu contoh media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Smart Apps Creator*.

Smart Apps Creator ialah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi Android dan iOS tanpa perlu menguasai bahasa pemrograman, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru dan tenaga pendidik yang ingin menghadirkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Triana Junita, 2024). Aplikasi ini juga mendukung berbagai format keluaran seperti HTML5 dan .exe. Dengan *Smart Apps Creator*, materi pembelajaran dapat dikemas melalui berbagai fitur seperti teks, animasi, video, audio, serta soal latihan yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, sekaligus menjadikan media pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi ini bersifat praktis karena bisa diakses kapan pun dan di mana pun asalkan tersedia perangkat digital seperti komputer atau ponsel pintar.

Penerapan model pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memotivasi mereka dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, adalah *Problem Based Learning*. Model ini menuntut peserta didik untuk berpikir secara terstruktur dan berani menghadapi berbagai permasalahan, sehingga mereka mampu menemukan solusi baik dalam konteks individu maupun kelompok dengan cara mengumpulkan informasi dan menarik kesimpulan (Khakim et al., 2022). Model PBL dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Alfaro et al., 2023).

Hal ini diperkuat dengan adanya berbagai penelitian terdahulu mengenai *Smart Apps Creator*, seperti yang dikemukakan oleh (Sari & Erita, 2024). Aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik seperti dapat meningkatkan keterampilan, mendorong kreativitas, serta menawarkan berbagai keunggulan lainnya. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Permata Sari, Yeni Erita fokus pada pembelajaran IPAS di kelas V, sedangkan penelitian ini fokus pada pembelajaran IPAS materi "Aku dan Kebutuhanku" Di Kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPAS khususnya materi IPS Aku dan Kebutuhanku di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya penulis melaksanakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE guna mengkaji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

METODE

Studi ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang dikenal dengan sebutan R&D. Menurut Okpatrioka (2023) penelitian R&D merupakan bentuk penelitian yang mencakup berbagai tahapan untuk merancang serta menguji suatu produk, atau menyempurnakan produk yang telah tersedia sebelumnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi yang mencakup materi "Aku dan Kebutuhanku". Penelitian pengembangan ini mengaplikasikan berbagai model, dan peneliti memilih model ADDIE sebagai metode yang diterapkan. Model ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Rachma et al., 2023).

Alat pengumpul data dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu formulir validasi, formulir praktikalitas, dan formulir efektivitas. Lembar validasi digunakan untuk menilai keabsahan media yang diciptakan oleh peneliti, dengan penilaian dilaksanakan oleh tiga validator, yaitu validator untuk materi, media, dan bahasa. Selanjutnya, efisiensi diukur berdasarkan jawaban dari kuesioner yang disebarkan kepada guru dan murid. Sementara itu, efektivitas diukur dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penggunaan media.

Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran

Hasil analisis terhadap media pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert, di mana seluruh aspek penilaian telah dianalisis. Skor untuk masing-masing kategori pada lembar validasi ditampilkan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Daftar penskoran validitas media pembelajaran

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang	1

Sumber: (Widodo et al., 2023)

Untuk menentukan nilai akhir validitas dari validator, digunakan rumus sebagai di bawah ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP : Nilai persen yang dicari
- R : Skor mentah yang diperoleh
- SM : Skor maksimum ideal

Persentase hasil validasi media diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori penilaian menggunakan skala *likert*, sehingga diperoleh kriteria tingkat kevalidan dapat dilihat pada table 2 dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria kevalidan media pembelajaran

No	Kategori	Interval
1	Sangat Valid	81-100%
2	Valid	61-80%
3	Cukup Valid	41-60%
4	Kurang Valid	21-40%
5	Sangat Tidak Valid	0-20%

Analisis Data Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis praktikalitas berfungsi untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah, dengan cara menganalisis data hasil angket yang diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik dapat dilihat pada table 3 dibawah ini untuk skala penilaian angket guru dan peserta didik.

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan peserta didik

No	Kategori	Interval
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

Sumber: (Putri & Erita, 2023)

Hasil akhir dari perhitungan dan kuesioner dianalisis dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Pada tabel tersebut, praktikalitas media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai akhir yang diperoleh, dapat dilihat pada table 4 dibawah.

Tabel 4. Kriteria Skor Praktikalitas

No	Kategori	Interval
1	Sangat Praktis	5
2	Praktis	4
3	Cukup Praktis	3
4	Kurang Praktis	2
5	Sangat Tidak Praktis	1

Sumber: (Putri & Erita, 2023)

Analisis Data Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Pengujian efektivitas dilaksanakan dengan menganalisis hasil pembelajaran siswa melalui pretest dan posttest yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Media pendidikan dianggap efektif jika hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sesuai dengan KKTP yang ditetapkan di sekolah. Peneliti menghitung presentase mrnggunakan rumus Gain dan untuk mengetahui kriteria penentuan tingkat keefektifan dapat dilihat pada table 5 dibawah.

$$\text{Nilai Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 5. Kriteria penentuan tingkat keefektifan

No	Interpretasi	Persentase (%)
1	Efektif	>76
2	Cukup Efektif	56 - 75
3	Kurang Efektif	40 - 55
4	Tidak Efektif	<40

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Smart Apps Creator (SAC) merupakan aplikasi desktop untuk membuat media pembelajaran yang berbasis komputer, android maupun iOS. Luaran dari aplikasi ini menghasilkan aplikasi dengan format HTML5 dan exe yang bisa digunakan pada berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone* (Fahri, 2022). Lebih lanjut (Azizah, 2020) mengungkapkan bahwa Smart Apps Creator dapat berisi animasi gambar, video, musik dan menu-menu lainnya. Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran memberikan beragam manfaat yang sangat

penting. Pertama, aplikasi ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, aplikasi pembelajaran digital ini memberikan fleksibilitas akses yang tinggi, memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh kendala waktu, ruang, atau kondisi tertentu. Ketiga, penggunaan *Smart Apps Creator* memudahkan pendidik dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, meskipun dengan keterbatasan dalam keterampilan desain media. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan materi yang menarik dan beragam tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dinamis (Amalia, 2023).

Melihat potensi dan manfaat *Smart Apps Creator* dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan, maka aplikasi ini digunakan sebagai media utama dalam penelitian ini. Untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut secara sistematis dan terstruktur, penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Adapun hasil dari setiap tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tahap *Analyze*

Tahap *analyze* peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil dari kegiatan tersebut, terungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas belum optimal, terutama dalam hal penggunaan media berbasis teknologi digital. Temuan dari observasi dan wawancara dengan guru serta siswa mengindikasikan bahwa guru masih kurang memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *Design*

Tahap analisis kebutuhan dilakukan, langkah berikutnya adalah merancang desain media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi SAC. Media ini memuat berbagai komponen, antara lain: sampul, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, video, materi, quiz, dan soal latihan. Konten media disusun berdasarkan topik "Aku dan Kebutuhanku" yang terdapat dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV SD. Penyusunan materi dilakukan secara terstruktur agar peserta didik dapat memahami konsep melalui serangkaian aktivitas yang bertahap serta relevan dengan konteks kehidupan mereka. Desain visual dirancang menarik dengan pemilihan warna dan gambar yang disesuaikan dengan minat siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Masniari Pohan et al., 2024) yang mengemukakan bahwa perpaduan antara teks dan visual dapat membantu meningkatkan pemahaman secara lebih efektif.

Tahap *Development*

Media pembelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) diserahkan kepada tiga validator, yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Selanjutnya, media tersebut direvisi berdasarkan hasil penilaian dan saran perbaikan dari ketiga validator tersebut. Data selengkapnya disajikan pada tabel 6 dibawa ini.

Tabel 6. Uji validitas keseluruhan

No	Nama Validator	Aspek	Interpretasi	Persentase (%)
1	Tiok Wijanarko, M.Pd	Materi	96%	Sangat Valid
2	Sartono, M.Pd	Media	92%	Sangat Valid
3	Nana Fauzana Azima, M.Pd	Bahasa	86%	Sangat Valid
	Rata-Rata		91%	Sangat Valid

Dari tabel di atas, diperoleh rata-rata validitas sebesar 91%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid". Kategori ini merujuk pada pedoman penilaian yang mengacu pada (Maulita & Erita, 2021), di mana rentang skor antara 81%-100% termasuk dalam kategori sangat valid, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa. Penilaian dari validator materi memperoleh persentase, yaitu 96%, yang menunjukkan bahwa konten atau isi materi dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran IPAS. Validator media memberikan persentase sebesar 92%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan visual, interaktivitas, navigasi, dan pemanfaatan fitur dalam *Smart Apps Creator* telah sesuai dengan

prinsip desain pembelajaran interaktif. Sedangkan persentase dari validator bahasa adalah 86%, tetap dalam kategori sangat valid. Penilaian ini menilai kejelasan bahasa, kesesuaian istilah dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, serta keterbacaan teks.

Tahap *Implementation*

Media pembelajaran dianggap valid, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian di sekolah percobaan dan sekolah penelitian. Sekolah percobaan dilakukan di SDN 21 Bandar Buat dengan melibatkan 17 siswa. Sekolah penelitian dilaksanakan di SDN 01 Bandar Buat dengan total peserta didik 28 orang dan di SDN 11 Indarung sebanyak 15 orang. Informasi tentang tingkat kepraktisan didapatkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada guru dan siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran. Temuan yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran yang didasarkan pada SAC tergolong sangat mudah digunakan dalam proses belajar mengajar, hal ini dapat dilihat pada table 7 dibawah ini.

Tabel 7. Uji praktikalitas keseluruhan

No	Sekolah	Guru	Peserta Didik	Kategori
1	SDN 21 Bandar Buat	94,28%	96,58%	Sangat Praktis
2	SDN 01 Bandar Buat	97,14%	91,21%	Sangat Praktis
3	SDN 11 Indarung	94,28%	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* yang dilakukan di tiga sekolah, yaitu SD 21 Bandar Buat, SDN 01 Bandar Buat, dan SDN 11 Indarung. Penilaian praktikalitas dilakukan terhadap guru dan siswa dengan persentase 94,28% dan 96,58% di SDN 21 Bandar Buat, 97,14% dan 91,21% di SDN 01 Bandar Buat, serta 94,28% dan 94% di SDN 11 Indarung. Hasil dari praktikalitas dari tiga sekolah tersebut "sangat praktis". Menurut (Sugiyono, 2019), praktikalitas sebuah produk pembelajaran diukur dari kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta penerimaan pengguna dalam konteks nyata.

Tahap *Evaluation*

Pada fase ini, media pembelajaran yang telah melalui tahap perancangan, validasi, revisi, dan implementasi selanjutnya dievaluasi untuk mengukur seberapa efektif penggunaannya. Evaluasi dilakukan dengan menguji efektivitas melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain. hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hasil dari uji efektivitas media pembelajaran yang memanfaatkan SAC dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Uji efektifitas keseluruhan

No	Sekolah	Pretest	Posttest	N-gain Score
1	SDN 21 Bandar Buat	57,65	92,05%	81,46%
2	SDN 01 Bandar Buat	50	91,25%	84,01%
3	SDN 11 Indarung	50,33	92%	86,09%

Berdasarkan hasil di atas, terlihat peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest di ketiga sekolah, yang kemudian dihitung dengan nilai N-gain score. Seluruh sekolah memperoleh skor di atas 80%, yang menunjukkan bahwa media tergolong efektif. Kriteria ini mengacu pada klasifikasi dari (Sukarelawan et al., 2024), yang menyatakan bahwa N-gain $\geq 76\%$ termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Efektivitas tertinggi diperoleh di SDN 11 Indarung dengan N-gain sebesar 86,09%, menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman yang sangat tinggi setelah menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dan praktis digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Menurut Slavin dalam (Ali et al., 2024), efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari dampaknya terhadap perubahan kemampuan akademik siswa secara nyata. Peningkatan skor posttest yang hampir merata di ketiga sekolah juga menunjukkan konsistensi penggunaan media dalam menyampaikan materi secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, data efektivitas ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan efektif meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV, dan layak diimplementasikan secara luas di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran dengan SAC berbasis PBL untuk materi kebutuhan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan model ADDIE telah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil validitas media pembelajaran diuji oleh tiga ahli, yaitu ahli materi (96%), ahli media (92%), dan ahli Bahasa (86%) yang menghasilkan skor akhir sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media pembelajaran diuji melalui angket guru dan siswa di tiga sekolah. Di SDN 21 Bandar Buat mendapatkan skor 94,28% dan 96,58%. SDN 01 Bandar Buat dengan skor 97,14% dan 91,21% dan SDN 11 Indarung dengan skor 94,28% dan 94% sehingga menunjukkan kategori sangat praktis. Dan pada hasil uji efektivitas media pembelajaran berdasarkan uji pretest dan posttest dengan rumus N-Gain menghasilkan score 81,46%, 84,01%, dan 86,09%, yang tergolong "Efektif". Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan SAC ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan secara teoritis dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Alfaro, S. P. A., Ana Nurhasanah, & Ratna Sari Dewi. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Model Pembelajaran Problem Solving Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2516–2528. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1865>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., Listiani, H., Sepriano, S., Efitra, E., & Yunita, N. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAQBAJ>
- Amalia, S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di SMA Negeri 1 Krueng Barano Jaya. *Jurnal Biology Education*, 13(1), 104–116.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma Itan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Herawan, E. (2021). Literasi Numerasi di Era Digital bagi Pendidik Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung (SENDIKSA-3)*, 3(1), 23–32. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/19826>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Masniari Pohan, A., Sahanaya, Y., Br Lase, M., Basataka Feby Yoana Siregar, J., Wijaya, I., Chen, J., & Yoana Siregar, F. (2024). *Peran Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 Sd Global Prima Medan*. 7(1), 321–326.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665.

<https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4208>

- Novisya, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 12588–12594.
- Nur, S. A., Mahya², A. F. P., & Santoso³, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7175–7185.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- 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>
- Triana Junita, S. B. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBATUAN SMART APPS CREATOR DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA USING SMART APPS CREATOR ON THE THEME OF GROWTH AND DEVELOPMENT OF LIVING CREATURES IN CLASS. 01(02), 507–514.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Zul, I. P. R., & Yeni, E. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi Powtoon Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4557–4563.