Bersatu : Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika
Volume. 2 No. 3 Mei 2024
e-ISSN :2988-0440 dan p-ISSN :2988-0491, Hal. 108-122
DOI: https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i3.716

Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segi Empat Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

Reska Madila Fitri[1], Yullys Helsa[2]

[1-2]Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: sarastiyasmin@gmail.com

Abstract*. This research was motivated by elementary school teachers generally teaching using the lecture method and rarely using learning media so that students only focus on listening to the teacher's explanation. This research aims to produce the development of learning media for quadrangular material using the Smart Apps Creator application for grade IV elementary school students that is valid, practical and effective. This type of research is research and development based on Smart Apps Creator using the ADDIE model with stages of analysis, design, development, application and evaluation. The data collection instruments in this study are validation instruments, practicality and effectiveness instruments. The steps of analyzing data are data analysis of validity, practicality and effectiveness. The development of the results of this research with the ADDIE development model using the Smart Apps Creator Application for Grade IV Elementary School students obtained an average result from three expert validators of 95.66% with a very valid category. The Smart Apps Creator application is very practical to use by obtaining teacher response results of 97.5% with a very practical category and student response results with a percentage of 91.55% with a very practical category. The Smart Apps Creator application is effectively used in the learning process with the results of the effectiveness test at the first meeting obtained a percentage of learning outcomes of 91.36%. Then at the second meeting, the percentage of learning outcomes increased by 96.13%.*

Keywords*: Development, Learning Media, Quadrangular Material, Smart Apps Creator*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi guru SD pada umunya mengajar menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik hanya fokus mendengarkan penjelasan guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran materi segi empat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa sekolah dasar kelas IV yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) berbasis *Smart Apps Creator* dengan menggunakan model ADDIE dengan tahap tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen validasi, instrumen praktikalitas dan efektivitas. Langkah-langkah menganalisis data adalah analisis data validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pengembangan hasil penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli sebesar 95,66% dengan kategori sangat valid. Aplikasi *Smart Apps Creator* sangat praktis digunakan dengan memperoleh hasil respon guru sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 91,55% dengan kategori sangat praktis. Aplikasi *Smart Apps Creator* efektif digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama diperoleh persentase hasil belajar sebesar 91,36%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,13%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Materi Segi Empat, *Smart Apps Creator*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan jenis bimbingan yang disediakan oleh individu yang memiliki pengetahuan, kedewasaan, dan kemampuan untuk mengarahkan perkembangan orang lain. Dalam melaksanakan hal tersebut setiap orang menjalani pendidikan diberbagai lembaga

Received Maret 30, 2024; Accepted Mei 08, 2024; Published Mei 31, 2024
* Reska Madila Fitri , sarastiyasmin@gmail.com

seperti pendidikan formal atau non formal. Pada lembaga pendidikan formal berpartisipasi dalam program kurikulum atau mengikuti kurikulum yang diterapkan oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan. Saat ini, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai standar pendidikan yang digunakan. Kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan karakter dan perkembangan peserta didik sejak awal dengan menekan pada mata pelajaran esensial, pengembangan karakter dan keterampilan khusus (Amini & Darni, 2023)

Kurikulum Merdeka adalah evolusi dari sistem kurikulum sebelumnya yang telah digunakan di Indonesia (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Penerapan Kurikulum Merdeka diartikan sebagai sebuah desain pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan rileks, menyenangkan, tanpa beban, dan tanpa tekanan, sehingga mereka dapat mengeksplorasi bakat alaminya (Rahayu, dkk, 2022). Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada kebebasan dan pengembangan pemikiran kreatif.. Untuk itu guru perlu mengembangkan kompetensinya dalam mencapai pembelajaran.

Guru-guru masih dalam tahap pemahaman yang cukup terkait penerapan Kurikulum Merdeka, namun perlu adanya upaya pengembangan lebih lanjut (Angga, dkk, 2022). Salah satu area di mana guru perlu mengembangkan kompetensinya adalah dalam merancang perangkat pembelajaran yang efektif.. Menurut Tristanti & Iffah (2022) perangkat pembelajaran merupakan salah satu prasyarat penting yang mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Untuk mencapai interaksi belajar-mengajar yang optimal, perangkat pembelajaran memiliki peran penting sebagai prasyarat.. Adapun salah satu perangkat pembelajaran yang perlu diperhatikan secara khusus dalam pelaksanaan pembelajaran adalah media pembelajaran, karena perannya yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut Mukholifah, dkk (2020) media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Hal ini diharapkan dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan akan membangkitkan motivasi siswa sehingga siswa betah berlama-lama di laboratorium mengembangkan kegiatan mengamati, bertanya, menalar, mencobakan maupun berkomunikasi (Amini, R. 2015)

Di era yang terus berkembang dan maju seperti sekarang, penggunaan teknologi menjadi sangat penting di dunia pendidikan. Menurut (Helsa et al., 2023) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah berpengaruh pada semua aspek yang ada seperti aspek ekonomi, budaya, politik, sosial, pertahanan keamana, pekerjaan rumah,

kepemimpinan bahkan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran berbasis teknologi dapat dimulai dari siswa sekolah dasar. (Ahmad et al., 2022)

Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran kini semakin beragam. Guru perlu memanfaatkan media berbasis teknologi agar dapat mengembangkan kompetensi 4C *(Critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, dan communication)* pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang *Smart Apps Creator* ini telah dilakukan oleh Prasetio & Musril (2021) dengan judul "Jurnal Manajemen Informatika Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3". Penelitian yang dilakukan oleh Afriana (2021) dengan judul "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa_ SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan". Hasil dari kedua penelitian ini adalah pemanfaatan media *Smart Apps Creator,* media pembelajaran dalam kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Dua penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk peserta didik SMA dan SMP. Sedangkan pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk peserta didik sekolah dasar (SD) masih minim dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berbasis *Smart Apps Creator* untuk sekolah dasar. Pada peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, karena interaksi peserta didik sekolah dasar dengan lingkungannya sudah semakin berkembang cara berfikir anak masih bersifat konkret menyebabkan mereka belum mengabstraksi sesuatu yang konkret (Talango, 2020).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di tiga sekolah di Kota Padang yaitu SDN 08 Surau Gadang, SDN 09 Surau Gadang dan SDN 20 Kurao Pagang pada tanggal 30 November dan 2 Desember 2023. Studi pendahuluan dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan pengisian angket oleh guru kelas IV dan peserta didik. Studi pendahuluan yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik di sekolah.

Pada analisis kuruikulum, kurikulum yang akan peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada SDN 08 Surau Gadang, diketahui bahwa pada proses pembelajaran pada kurikulum merdeka sudah menggunakan teknologi. Pada SDN 09 Surau Gadang juga sudah menggunakan teknologi IT dalam proses pembelajaran pada

kurikulum merdeka. Begitu juga SDN 20 Kurao Pagang yang sudah menggunakan teknologi IT pada proses pembelajaran kurikulum merdeka.

Kegiatan analisis selanjutnya yaitu analisis kebutuhan guru. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan melakukan observasi dan mewawancarai guru kelas IV dari ketiga sekolah tersebut. Dari hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa pada umumnya guru dari SD tersebut mengajar menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik hanya fokus mendengarkan penjelasan guru. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 08 Surau Gadang dapat diketahui bahwa penggunaan teknologi berbasis IT sudah diterapkan, tapi hanya pada beberapa pembelajaran, tidak semua pembelajaran menggunakan media berbasis IT. Dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi segi empatguru sudah menggunakan media IT berupa video dan gambar. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa guru di SDN 08 Surau Gadang membutuhkan media yang dapat membantu peserta didik agar mudah memahami materi bangun datar. Hasil wawancara analisis kebutuhan guru yang dilakukan di SDN 09 Surau Gadang ditemukan bahwa guru juga sudah menggunakan teknologi IT dalam kegiatan pembelajaran. Guru biasanya menggunakan video yang ditampilkan melalui infocus sebagai media dalam mengajarkan materi segi empat kepada peserta didik. Guru juga menggunakan media konkret seperti KIT. Guru kelas IV di SDN 09 Surau Gadang mengharapkan adanya media berbasis IT yang menarik dan tidak membosankan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi segi empat. Begitu juga dengan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV di SDN 20 Kurao Pagang dapat diketahui bahwa pada pembelajaran guru sudah menggunakan media berbasis IT tapi belum digunakan pada keseluruhan kegiatan pembelajaran. Guru kelas IV di SDN 20 Kurao Pagang juga menggunakan media konkret seperti KIT untuk mengajarkan materi segi empat dan sesekali menggunakan media video dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga mengharapkan adanya media terbaru yang bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran materi bangun datar.

Adapun pada kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan menggunakan *link Google Form* yang dibagikan melalui via *WhatsApp* kepada peserta didik dari ketiga sekolah dasar tersebut. Peneliti mengambil sampel jawaban dari tiga orang peserta didik dari masing-masing SD. Berdasarkan angket yang disebar pada peserta didik di SDN 08 Surau Gadang, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah pernah menggunakan media berbasis teknologi. Peserta didik juga membutuhkan aplikasi yang memudahkan dalam

memahami materi segi empat. Peserta didik dari SDN 09 Surau Gadang dalam kegiatan pembelajarannya lebih sering menggunakan media konkret seperti KIT, gambar dan buku. Dan sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti video. Peserta didik membutuhkan aplikasi yang memudahkan dalam memahami materi segi empat. Begitu juga dengan jawaban dari salah satu peserta didik di SDN 20 Kurao Pagang juga lebih sering menggunakan media konkret saat pembelajaran sehingga peserta didik membutuhkan aplikasi yang dapat membantu dan memudahkannya dalam memahami materi segi empat. Dari hasil penyebaran angket juga ditemukan jawaban dari 56 responden sebanyak 96,3% peserta didik sudah memiliki *smartphone* dan sebanyak 3,7% peserta didik tidak memiliki *smartphone*. Sebanyak 53,7% peserta didik menjawab senang jika belajar matematika menggunakan smartphone dan sebanyak 46,3% peserta didik menjawab tidak. Pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik memecahkan suatu masalah dengan cara memberikan kondisi belajar aktif dan mengarahkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari (Suhada et al., 2020)

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan ke tiga sekolah dasar di Kota Padang, yaitu pada SD diketahui bahwa belum semua guru menggunakan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran tentang segi empat. Guru lebih memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar siswa sebagai media. Peserta didik juga akan merasa bosan dan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak menyenangkan.

Dari ketiga sekolah tersebut diperoleh hasil bahwa : 1) Sarana dan fasilitas yang memadai; 2) Sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka; 3) Guru mampu menggunakan media pembelajaran secara maksimal; 4) Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video yang diambil dari *youtube*.

Di zaman saat ini, rata-rata peserta didik SD mampu menjalankan teknologi seperti Android telah menjadi bagian yang penting dari kehidupan sehari-hari bagi banyak orang. Hal ini meliputi penggunaan smartphone, tablet, atau perangkat lain yang menggunakan sistem operasi Android untuk berkomunikasi, mengakses informasi, bekerja, dan menjalankan berbagai aktivitas lainnya.. Dengan demikian, guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan keterampilan tersebut yang dimiliki siswa dalam menggunakan teknologi, untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini bisa meliputi penggunaan teknologi dalam menyampaikan materi, mendukung interaksi, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa..

Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang baru dan yang relevan dengan perkembangan ilmu teknologi pada saat ini, seperti penggunaan teknologi berbasis *Smart Apps Creator* yang nantinya akan memudahkan guru dalam mengajarkan materi segi empat tanpa harus menggunakan media konkret dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Smart Apps Creator merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat Android. Perangkat lunak ini memungkinkan penggunaan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan musik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan (Khasanah, 2020). Pembuatan aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* relatif mudah dilakukan karena tidak memerlukan keterampilan khusus dalam pemrograman komputer. Cukup dengan laptop atau komputer yang terhubung ke jaringan, aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena *Smart Apps Creator* menyediakan template pembuatan aplikasi. Ini memungkinkan guru untuk dengan mudah menyisipkan berbagai materi seperti teks, gambar, atau video ke dalam aplikasi yang dibuatnya (Amirulah, 2018). *Smart Apps Creator* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi secara visual tanpa perlu pengetahuan koding yang mendalam. Dengan alat ini, pengguna dapat membuat aplikasi untuk berbagai platform seperti Android dan IOS dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan tanpa harus memiliki latar belakang teknis yang kuat dengan *Smart Apps Creator*, pengguna dapat memperkuat aplikasi dengan tambahan gambar, video, animasi, dan musik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi mereka (Syadida, 2022).

KAJIAN TEORITIS

1. Segi Empat

Persegi adalah bentuk yang memiliki keempat sisinya sama panjang, dengan dua sisi yang berdekatan memiliki panjang yang sama (Mardati & Sintawati, 2019). Menurut Iverson & Dervan (2020) persegi adalah segi empat yang memiliki sifat-sifat sebagai berikut: a) Keempat sisinya sama panjang dan sisi-sisi yang berhadapan sejajar, b) Keempat sudutnya adalah sudut siku-siku (sudut 90 derajat), c) Kedua diagonalnya sama panjang dan saling berpotongan secara tegak lurus (membentuk sudut 90 derajat) sehingga membagi diagonal-diagonal tersebut menjadi dua bagian sama panjang.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara sumber pesan dengan penerima pesan. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi sehingga memicu keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Mukholifah, dkk., 2020).

3. Smart Apps Creator

Smart Apps Creator bisa juga disingkat dengan (SAC) adalah media interaktif digital terbaru yang membangun konten multimedia yang dapat diinstal pada smartphone berbasis Android (Suhartati, 2021). *Smart Apps Creator* adalah media digital mutakhir yang membangun konten untuk perangkat computer maupun seluler, karena dalam pembuatan pembelajran interaktif ini disuguhi fitur-fitur yang sangat mudah di pahami sehingga proses pembuatan media pembelajran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa koding (Yolanda, 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) berbasis *Smart Apps Creator* dengan menggunakan model ADDIE dengan tahap tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen validasi, instrumen praktikalitas dan efektivitas. Langkah-langkah menganalisis data adalah analisis data validitas, praktikalitas dan efektivitas. Menurut Soenarto (dalam Ainin, 2013) mengemukakan bahwa penelitian research and development digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas atau di laboratorium.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Needs *Assessment* (Analisis Kebutuhan)

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara di SDN 08 Surau Gadang untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan, dan kekurangan media pembelajaran yang belum digunakan di kelas.

Dari hasil diagram lingkaran tersebut, diperoleh peserta didik yang menyukai media video dan gambar sebanyak 90,9% dan peserta didik yang tidak menyukai video dan gambar

sebanyak 9,1%. Maka hasil analisis yang peneliti temukan yaitu: (1) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan, (2) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuatnya semangat dan tertarik untuk belajar, (3) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan sendiri dan dapat menstimulasi kemampuan berpikir melalui media gambar maupun video.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran pada pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas IV SD.

Hasil dalam pembuatan media pembelajaran segi empat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yaitu:

a. Tampilan *Background* Awal Media

   Tampilan awal media dibuat dengan menggunakan *background* yang menampilkan judul materi pembelajaran di kelas IV SD.

b. Tampilan Menu Petunjuk Tombol

   Pada tampilan menu petunjuk ini terdapat beberapa tombol petunjuk yang akan mengarahkan atau membantu peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini.

c. Tampilan Menu

   Pada tampilan menu ini berisi pilihan menu materi, video pembelajaran, dan soal evaluasi. Apabila di klik, otomatis akan lanjut pada menu yang akan dituju. Serta pada tampilan ini berisi juga tombol panah kanan jika di klik akan lanjut ke halaman selanjutnya dan tombol panah kiri jika di klik akan kembali ke halaman sebelumnya.

d. Tampilan Materi Pembelajaran

   Pada tampilan materi pembelajaran ini, terdapat materi yang akan dipelajari peserta didik. Dalam tampilan materi ini peserta didik bisa klik panah kanan jika ingin lanjut ke materi berikutnya dan klik kiri jika ingin ke materi sebelumnya. Serta juga ada tombol menu jika peserta didik ingin kembali ke menu utama.

e. Tampilan Video Pembelajaran

Pada tampilan video pembelajaran ini berisi tentang penjelasan materi segi empat. Dilengkapi dengan gambar animasi yang dapat bergerak dan disertai dengan musik. Dalam tampilan video pembelajaran ini peserta didik bisa klik panah kanan jika ingin lanjut ke halaman berikutnya dan klik kiri jika ingin ke halaman sebelumnya. Serta juga ada tombol menu jika peserta didik ingin kembali ke menu utama.

f. Tampilan Soal Evaluasi

Pada tampilan soal evaluasi ini berisi soal-soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari peserta didik. Dalam tampilan soal evaluasi ini peserta didik bisa klik panah kanan jika ingin lanjut ke soal berikutnya dan klik kiri jika ingin ke soal sebelumnya. Serta juga ada tombol menu jika peserta didik ingin kembali ke menu utama.

1. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini juga meliputi validasi kepakaran media oleh para ahli, yaitu materi, bahasa, dan media. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media pembelajaran kemudian direvisi. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.

2. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba media pembelajaran yang sudah dirancang dan sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator. Uji coba produk dilaksanakan pada kelas IV SDN 09 Surau Gadang dan uji coba produk untuk subjek penelitian skala kecil, yaitu di kelas IV SDN 08 Surau Gadang dengan jumlah peserta didik 22 orang yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan pada hari Senin dan Selasa tanggal 29 dan 30 April 2024 pukul 07.30-10.00 WIB.

3. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penelitian dari angket praktikalitas respon guru yang terdapat pada lampiran 16 dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan pada lampiran 17. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

4. Pembahasan

Sebelum menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* ini, guru hanya menampilkan gambar atau video dari youtube untuk penjelasan materi yang ada, kemudian guru akan menjelaskan kembali materi dari video yang sudah ditayangkan. Beberapa peserta didik cukup aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran jika media yang digunakan pada pembelajaran berupa gambar atau video saja. Peserta didik menginginkan media yang dapat mereka gunakan sendiri karena rasa ingin tahu mereka meningkat dan membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Menurut Yuberti, Wardhani, & Latifah (2021) *Smart Apps Creator* merupakan salah satu mobile learning yang bersifat *user friendly* yang mudah untuk digunakan tanpa harus mengetahui pemograman HTML dengan tambahan gambar, video, animasi serta dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan menurut Sugiyono (2015) yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (penerapan), dan tahap *evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yaitu dilakukannya *analysis* (analisis) yang terdiri dari *Needs Assessment* (analisis kebutuhan) dan *Front-end Analysis* (analisis keadaan di lapangan). Pada tahap *Needs Assessment* (analisis kebutuhan) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuatnya semangat dan tertarik untuk belajar, dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan sendiri dan dapat menstimulasi kemampuan berpikir melalui media gambar maupun video. Kemudian pada tahap *Front- end Analysis* (analisis keadaan di lapangan) terdiri dari analisis kurikulum dan analisis materi. Kurikulum yang digunakan pada kelas IV SDN 08 Surau Gadang adalah kurikulum merdeka. Dan untuk materi yang akan dikembangkan adalah pembelajaran matematika BAB 6 materi pertama mengidentifikasi sifat-sifat persegi dan persegi panjang dan materi kedua menghitung luas serta keliling persegi dan persegi panjang.

Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan). Pada tahap perancangan ini dilakukan perancangan media pembelajaran pada materi segi empat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV. Media pembelajaran yang dirancang meliputi: 1)

media pembelajaran berisi materi segi empat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*; 2) media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik; 3) penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik; 4) penggunaan gambar, video yang jelas dan sesuai dengan materi; 5) Soal latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran yaitu segi empat; 6) penggunaan warna dan tulisan yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang terlihat kreatif dan inovatif.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan). Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi validasi kepakaran media oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pengembangan media pembelajaran ini diperoleh hasil yang sangat baik berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan berdasarkan kategori kevalidan media pembelajaran modifikasi menurut Purwanto (dalam Isnayanti, 2016).

Hasil uji validitas ahli materi yang pertama memperoleh hasil sebesar 80% dengan kategori valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran media pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Isnayanti, 2016). Hasil uji validitas ahli bahasa yang pertama memperoleh hasil sebesar 83,33% dengan kategori valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran media pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu persentase sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Isnayanti, 2016). Hasil uji validitas ahli media yang pertama memperoleh hasil sebesar 82,69% dengan kategori valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran media pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu persentase sebesar 96,15% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Isnayanti, 2016). Dan diperoleh rata-rata dari hasil ketiga validasi tersebut sebesar 95,66% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (implementasi). Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba media pembelajaran yang sudah dirancang dan sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator. Uji coba produk dilaksanakan pada kelas IV SDN 09 Surau Gadang dan uji coba produk untuk subjek penelitian skala kecil, yaitu di kelas IV SDN 08 Surau Gadang dengan jumlah peserta didik 22 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan kategori kepraktisan media pembelajaran modifikasi menurut Purwanto (2013).

Serta hasil uji efektivitas media pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Penilaian uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis berdasarkan kategori kepraktisan media pembelajaran menurut Purwanto (2013). Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,55% dengan kategori sangat praktis berdasarkan kategori kepraktisan media pembelajaran menurut Purwanto (2013). Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV BAB 6 materi pertama mengidentifikasi sifat-sifat persegi dan persegi panjang dan materi kedua menghitung luas serta keliling persegi dan persegi panjang.

Hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama sebesar 91,36%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,13%. Ketuntasan ini dikur dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Marhadi & Witri, 2017). Berdasarkan data tersebut persentase sudah mencapai ≥ 75% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* memberikan banyak manfaat yaitu peserta didik sangat tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik merasa sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran ini, peserta didik mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran karena gambar dan video dalam media pembelajaran sangat menarik. Sejalan dengan pendapat Syadida & Erita (2022) yang menjelaskan bahwa *Smart Apps Creator* merupakan salah satu perangkat lunak

yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di android dengan tambahan gambar, video, animasi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan.

Dalam penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar BAB 6 materi pertama mengidentifikasi sifat-sifat persegi dan persegi panjang dan materi kedua menghitung luas serta keliling persegi dan persegi panjang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Sehingga media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan hasil penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli sebesar 95,66% dengan kategori sangat valid. Aplikasi *Smart Apps Creator* sangat praktis digunakan dengan memperoleh hasil respon guru sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 91,55% dengan kategori sangat praktis. Aplikasi *Smart Apps Creator* efektif digunakan pada proses pembelajaran dengan hasil uji efektivitas pada pertemuan pertama diperoleh persentase hasil belajar sebesar 91,36%. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase hasil belajar yang meningkat sebesar 96,13%.

2. Saran

Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang telah peneliti kembangkan pada proses pembelajaran.

Bagi guru, agar dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan materi lainnya di Sekolah Dasar.

Bagi pihak terkait di lingkungan pendidikan, yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa mengembangan materi dalam 1 BAB, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi matematika BAB 6 materi pertama mengidentifikasi sifat-sifat persegi dan persegi panjang dan materi kedua menghitung luas serta keliling persegi dan persegi panjang.

DAFTAR REFERENSI

Afriana, Q. H. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan. *Al Hikmah: Journal of Education*, *2*(1), 69–80.

Ahmad, S., Zen, Z., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). *Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika*. *7*(2).

Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, *II*(8), 96–110.

Amini, R. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Konsep Dasar IPA SD Menggunakan Pendekatan SAVI. Pedagogi: *Jurnal Ilmu Pendidikan, 15*(1), 34-39.

Amini, R., & Darni, R. (2023). *Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam Training of Information Technology-based Interactive E-module design to Improve Digital Literacy for Elementary School and Junior High School Teachers in Kapau , Agam District*. *8*(3), 614–622.

Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5877–5889.

Helsa, Y., Marasabessy, R., & Juandi, D. (2023). *Penerapan Hybrid Learning di Perguruan Tinggi Indonesia : Literatur Review*. *07*(1), 139–162.

Isnayanti, E. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan Powerpoint Pada Pembelajaran PKN Materi Globalisasi Kelas IV B SD N Manyaram 03. Skripsi S1. Kearsipan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Iverson, B. L., & Dervan, P. B. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 7823–7830.

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, *9*(02), 129–143.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, *4*(1), 43–49.

Mardati, A., & Sintawati, M. (2019). *MODUL BANGUN DATAR (Pendekatan Penemuan Terbimbing)*. 11–34.

Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(4), 673–682.

Prasetio, I., & Musril, H. A. (2021). Jurnal Manajemen Informatika Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jumika*, *8*(2), 91–100.

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementation of Independent Curriculum in Driving School. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6313–6319.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Suhada, F., Ahmad, S., Padang, U. N., Padang, K., Problem, M., & Learning, B. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Operasi Pecahan di Kelas V SD The Effect Of Problem Based Learning Models on The Results of Learning In Fraction Operations in Class V Elementary School*. *8*.

Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, *1823*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070

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.

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *1*(1), 92–105.

Tristanti, L. B., & Iffah, J. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(3), 1716.

Yolanda, A. (2020). Pengaruh Modul Digital Terintegrasi Nilai Keislaman Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gerak Melingkar Beraturan. *Tesis*.

Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis smart apps creator sebagai media pembelajaran fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 90-95.