

Volume 11, Nomor 1, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v11i1>

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar

Dea Handayuni ^{*1)}, Melva Zainil ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: deahandayuni@gmail.com ^{*1)}, melvazainil@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 12-05-2023

Revised : 09-06-2023

Accepted : 12-06-2023

Published : 19-06-2023

ABSTRACT

This research was conducted due to the lack of optimal use of instructional media in elementary mathematics. The purpose of the research is to make learning media and assess the usefulness and validity of the resulting media. Media Smart Apps Creator is used in grade IV elementary school mathematics for multiplication and division of decimal numbers. Development (R&D) with the ADDIE model is this type of research. The steps of the research process in the ADDIE model include analysis, design, development, implementation and evaluation. Learning media is validated by a team of experts assessing educational materials by completing surveys including responses from teachers and students. The results of the material, media and language expert validation questionnaire on learning media with a very valid category score of 93,21%. Based on the teacher's questionnaire at the research school, namely 98,33% and student responses, namely 95,04%, got a high score. Thus the Smart Apps Creator learning media in mathematics is able to help students in learning.

Keywords:

Learning Media

Smart Apps Creator

Independent Curriculum

Learning Outcomes

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada matematika Sekolah Dasar di kelas. Tujuan dari penelitian adalah membuat media pembelajaran dan menilai kemanfaatan dan validitas media yang dihasilkan. Media Smart Apps Creator digunakan pada kelas IV SD matematika untuk perkalian dan pembagian bilangan desimal. Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE adalah jenis penelitian yang digunakan. Langkah-langkah proses penelitian dalam model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh tim ahli menilai materi pendidikan dengan menyelesaikan survei termasuk tanggapan dari guru dan siswa. Hasil angket validasi ahli materi, media dan bahasa pada media pembelajaran dengan skor kategori sangat valid sebesar 93,21%. Berdasarkan angket guru tingkat kepraktisan di sekolah uji coba untuk guru 96,66% dan untuk peserta didik 94,66%, dan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian untuk guru 98,33% dan untuk peserta didik 95,04% sehingga memperoleh nilai yang tinggi. Dengan demikian media pembelajaran Smart Apps Creator pada matematika dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Corresponding Author Email: deahandayuni@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang tersusun agar membentuk keadaan belajar dan kegiatan pembelajaran bagi siswa yang aktif dalam meningkatkan potensi agar mempunyai nilai keagamaan,, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan kepribadian yang dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun masyarakat.(UUSPN Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 dalam Syafril dan Zen, 2017). Dalam pendidikan tentu membutuhkan seperangkat rencana mengenai bahan ajar yang berfungsi untuk proses pembelajaran yaitu adanya kurikulum.

Kurikulum ialah bagian penting di dunia pendidikan, kurikulum memiliki arti suatu program yang disediakan untuk siswa (Fajri, 2019). Kurikulum di Indonesia kini telah melakukan sebanyak sebelas kali dinamika perubahan. Dengan adanya perubahan pada kurikulum juga berimplikasi pada sistem penilaian, perubahan di kurikulum sesuai dengan pendekatan norma penilaian yang menggunakan kriteria dan standar referensi, yaitu aspek-aspek yang menunjukkan seberapa kompetennya siswa menguasai materi yang diajarkan (Amini & Fitria, 2019). Sifat dari produk kurikulum adalah dinamis, relatif dan kontekstual (Jono, 2016). Disebut dinamis dikarenakan kurikulum yang berkembang mengikuti perkembangan zaman saat ini.

Kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum merdeka. Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk meningkatkan karakter dan perkembangan peserta didik sejak awal dengan menekan pada mata pelajaran esensial, pengembangan karakter dan keterampilan khusus (Wahono, 2022). Oleh karena itu guru dibina untuk lebih inventif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep-konsep dalam pembelajaran yang diajarkan. Jika seorang guru tidak inovatif dan kreatif dalam metode pengajarannya, guru harus berjuang untuk mengikuti perkembangan teknologi (Kurnia et al., 2019) .

Ilmu pengetahuan dan teknologi harus mendorong guru dalam mengupayakan penggunaan teknologi secara inovatif dalam proses pembelajaran. Terlebih siswa sangat cepat paham dalam perkembangan teknologi pada generasi sekarang, perkembangan dari adanya teknologi berdampak pada pola kehidupan anak di masa kini (Waldi et al., 2018). Perkembangan teknologi pada pembelajaran ditandai dengan penggunaan media pembelajaran, karena sumber belajar yang membantu guru adalah media pembelajaran untuk memberikan ilmunya kepada peserta didik (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah perangkat yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dan untuk memajukan tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Penggunaan media dapat membantu membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan lebih menarik (Zainil et al., 2019).

Setelah melaksanakan observasi dan wawancara untuk tiga sekolah, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi hanya menggunakan infokus untuk

menampilkan video pembelajaran saja. Dengan begitu, inovasi pada media pembelajaran sangatlah diperlukan.

Inovasi pada media pembelajaran yang dapat digunakan guru terdiri dari bermacam-macam ditinjau beberapa aspek yang berbeda misalnya media berdasarkan perkembangan teknologi (Ummah, 2021). Contoh aplikasi untuk media pembelajaran adalah aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* juga belum pernah digunakan sehingga peneliti memilih untuk menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)*.

Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan program yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aplikasi multimedia yang bisa dipublikasikan di *smartphone, android*, laptop atau PC dan HTML5 (Dewi S et al., 2021). Karena diciptakan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran, program ini mudah dipahami untuk pemula sekalipun. Pengguna tidak diharuskan mahir dalam memprogram sebuah aplikasi karena aplikasi ini tidak menggunakan coding dalam pembuatannya (Zurweni dan Haryanto, 2021). Bentuk akhir pengembangan media bisa dikonversikan oleh beberapa aplikasi seperti desktop, android, ios dan web html5 yang dibuka melalui browser. Penggunaan *dari Smart App Creator (SAC)* dapat membantu pembelajaran berbasis mobile learning (Faqih, 2021). Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh sebab itu, penulis tertarik mengembangkan media *Smart Apps Creator (SAC)* pada pembelajaran terpadu ini.

Penelitian terdahulu mengenai *Smart Apps Creator (SAC)* telah dilaksanakan oleh Hidayat dan Mulyawati (2022), Arnandi, Siregar, dan Fitriawan (2022) dan Mahuda, Meilisa dan Nasrullah (2021). Empat penelitian terdahulu yang telah disebutkan mengembangkan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator (SAC)* pada berbagai materi matematika sekolah dasar. Sedangkan pada pembelajaran perkalian dan pembagian masih kurang dikembangkan dengan media *Smart Apps Creator (SAC)* terutama di kurikulum merdeka yang baru digunakan pada awal semester 2022 ini. Berdasarkan alasan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* di sekolah dasar agar pembelajaran di kurikulum merdeka ini dapat lebih mudah dipahami oleh anak, dikarenakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* adalah media interaktif yang tidak hanya memuat foto, video tetapi terdapat animasi dan quis pada akhir pembelajarannya.

Dengan latar belakang berikut, maka penulis berminat melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* yang akan dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* pada Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan, juga disebut sebagai Research and Development (*R&D*). Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau serangkaian langkah yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Aprillia dan Zainil, 2020). Model penelitian pengembangan ADDIE akan digunakan sebagai kerangka penelitian. Model ADDIE adalah model yang sering digunakan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Aperta dan Amini, 2021).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada jam pembelajaran matematika di tanggal 20 Maret 2023 di kelas IV SDN 01 Enam Lingkung sebagai sekolah uji coba dan 27 Maret 2023 di kelas IV SDN 16 Enam Lingkung sebagai sekolah penelitian.

2.3. Prosedur Penelitian

2.3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, analisis yang dilaksanakan merupakan analisis materi, kebutuhan dan juga analisis kurikulum. Setelah melaksanakan kunjungan observasi dan wawancara, hasil analisis yaitu, peneliti mengidentifikasi bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart App Creator* juga belum pernah digunakan di sekolah. Tidak hanya itu, karakteristik siswa maupun pengalaman yang didapat saat kegiatan pembelajaran juga seharusnya dipertimbangkan.

2.3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ialah merancang media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* yang meliputi media pembelajaran yang penulis gunakan adalah *Smart Apps Creator*, media pembelajaran yang mampu di ubah untuk berbagai perangkat seperti *desktop* atau PC, laptop, *android*, ios dan html5 online maupun juga offline, media pembelajaran yang mampu menarik siswa untuk belajar lebih semangat dimana dapat menampilkan gambar, video, dan juga terdapat kuis dan soal diakhir pembelajaran.

2.3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan diperbaiki menurut masukan ahli disebut tahap pengembangan. Tahap ini dilaksanakan uji validitas oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media sehingga dapat mendapatkan masukan dari para ahli untuk mengembangkan media *Smart Apps Creator*. Jika media pembelajaran yang dibuat ternyata belum valid, maka harus direvisi kembali. Namun, apabila media pembelajaran yang dibuat telah dinyatakan valid, sehingga media pembelajaran sudah bisa dilanjutkan ke tahap implementasi.

2.3.4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan merupakan tahap untuk mengujicobakan produk pada proses pembelajaran yang sudah dirancang dan divalidasi. Pelaksanaan penggunaan media dimulai dengan menyusun semua hal yang dibutuhkan dari sarana maupun prasarana di kelas. Setelah persiapan dari peralatan sudah lengkap, maka penulis bisa menerapkan media yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Uji coba media dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 16 Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman.

2.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini ialah bagian akhir dari langkah model ADDIE. Tahap ini dilakukan evaluasi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran akan terlihat pada instrumen angket yang diisi oleh guru dan juga siswa.

2.4. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Subjek menjadi uji coba di pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran di kelas IV SDN 04 Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman. Jenis data yang diambil dalam penelitian adalah data validitas dan data praktikalitas. Data validitas didapatkan oleh hasil validitas menggunakan media *Smart App Creator* yang dilaksanakan dengan bantuan validator ahli media, materi dan juga bahasa. Data praktikalitas diperoleh dari hasil mengujicobakan media pembelajaran yang di uji oleh siswa dan juga guru.

Lembar validasi materi, validasi media dan validasi bahasa merupakan alat bantu validasi. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dihasilkan memuat data yang benar maka digunakan lembar validasi sebagai instrumen validasi. Instrumen yang mengukur kepraktisan berguna untuk mengumpulkan informasi tentang seberapa praktis media pembelajaran yang dihasilkan. Dua alat yang digunakan, termasuk kuesioner peserta didik yang mengumpulkan respon peserta didik tentang kegunaan sumber daya media *Smart Apps Creator*. Siswa mengisi instrumen ini setelah melalui prosedur pembelajaran. Kuesioner respon guru bertujuan untuk mengukur kebermanfaatan sumber belajar yang dibuat melalui *Smart Apps Creator*.

2.5. Teknik Analisis Data

Data hasil temuan ahli media pembelajaran digunakan untuk membuat analisis. Data yang diperoleh dari uji coba berupa informasi tentang kehandalan dan keberlangsungan media pembelajaran yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar pada matematika perkalian dan pembagian bilangan desimal.

Hasil data yang diperoleh dari analisis media pembelajaran, dianalisis kedalam seluruh bagian dibuat di dalam table dengan skala libert. Hasil dari validasi mendapatkan nilai skor untuk setiap kategori yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor 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 & Zainil, 2022)

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus dari Pebriani & Zainil (2022) yaitu:

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

Keterangan :

P = angka persentase dari angket

F = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Sumber: Modifikasi Pebriani & Zainil (2022)

Menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus dalam Pebriani & Zainil (2022), berikut:

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

Keterangan :

\bar{x} : rerata

$\sum x_i$: jumlah nilai setiap validator

n : jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi ke dalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan begitu didapat kriteria tingkat kevalidan, yaitu:

Tabel 2. Kriteria 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 & Zainil, 2022)

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur bagaimana kepraktisan dari media dikembangkan dengan menganalisis hasil data pengamatan angket dari respon peserta didik juga guru.

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa

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

Sumber: Modifikasi (Vawanda & Zainil, 2022)

Dengan menggunakan formula modifikasi Purwanto untuk menentukan persentase tingkat kepraktisan berdasarkan survei angket respon peserta didik dan juga guru dalam Azlina dan Zainil (2021):

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

Nilai praktikalitas : persentase praktikalitas
 Jumlah skor yang didapatkan : penjumlahan total yang didapat dari analisis data praktikalitas
 Skor maksimum : skor maksimum praktikalitas

Pada tabel dapat dilihat bagian praktikalitas media pembelajaran dikategorikan dari nilai akhir yang didapatkan:

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)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilaksanakan adalah analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan peneliti dengan melaksanakan observasi dan juga wawancara di sekolah, namun kenyataan bahwa media pembelajaran masih belum optimal digunakan. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah mengetahui hal yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa. Analisis siswa dilaksanakan bertujuan untuk melihat kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran di kelas IV Matematika.

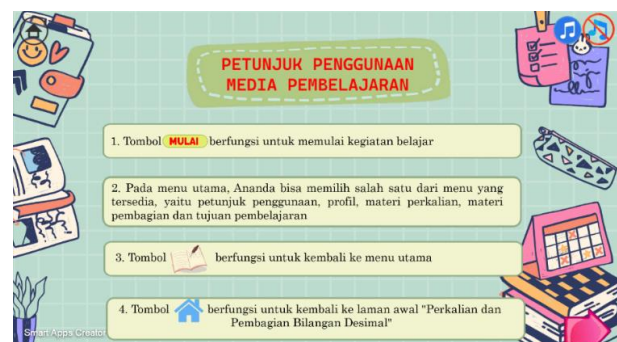
Analisis kedua yaitu kurikulum yang peneliti gunakan adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum bertujuan agar mengetahui penerapan kurikulum di sekolah dan juga mengetahui pada matematika apa saja media yang cocok digunakan sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan pada pembelajaran sekarang.

3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan. Media pembelajaran dirancang oleh peneliti untuk pelajaran matematika di kelas IV menggunakan menggunakan *Smart Apps Creator*. Media dirancang untuk mempermudah guru dalam mengajarkan matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal. Adapun tahapan perancangan media *Smart Apps Creator* sebagai berikut. 1) install aplikasi *Smart Apps Creator* melalui situs resmi, 2) mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti materi, gambar, video, simbol dan juga musik, 3) pilih *browser* untuk memilih file yang sudah disediakan sebelumnya, setelah itu klik *open local file* untuk menambah file, 4) setelah file berhasil dimasukkan, selanjutnya adalah mempublikasikan media *Smart Apps Creator* yang telah dibuat dalam format yang diinginkan seperti format .apk yang bisa dibuka di android, format exe dapat dibuka pada laptop/computer dan format html yang bisa diakses dalam bentuk web dalam keadaan online. Berikut adalah bentuk hasil produk yang telah siap di uji cobakan.



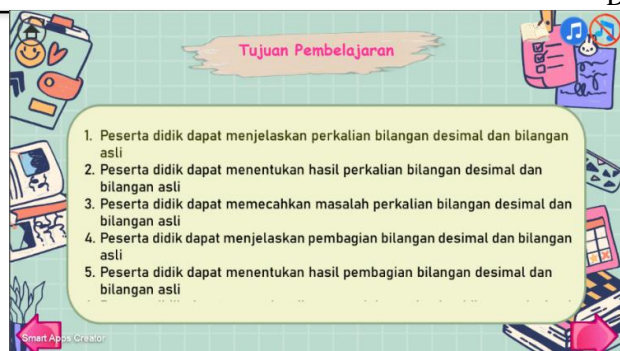
Gambar 1. Tampilan awal media



Gambar 1. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Materi Pembelajaran

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan tahap mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian dikembangkan menurut komentar dari ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator yang ahli dibidangnya, yaitu validator ahli materi, validator media dan validator bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan hasil media *Smart Apps Creator* yang telah dirancang untuk dinilai.

Tabel 5. Dosen Validasi Media

No	Nama Dosen	Aspek yang dinilai
1	Drs. Yunisrul, M.Pd	Validator Media
2	Ari Suriani, S.Pd.,M.Pd	Validator Bahasa
3	Refiona Andika, S.Pd., M.Pd	Validator Materi

3.4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan ialah tahapan dimana media pembelajaran diterapkan di SD Negeri 16 Enam Lingsung. Subjek dari penelitian berjumlah 21 orang siswa terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan juga 9 orang anak perempuan. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Maret 2023.

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi didapatkan berdasarkan hasil penilaian dari angket siswa dan juga guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator juga komentar saran dari guru dan peserta didik.

Data validasi media diperoleh dari ahli media Drs. Yunisrul, M.Pd sebagai dosen PGSD. Angket validasi media terdapat 11 pertanyaan terkait media. Validasi dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023 kemudian validasi kedua dilakukan pada tanggal 28 Februari 2023.

Tabel 6. Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Media

Skor yang didapat	53
Skor maksimum	55
Persentase kevalidan (%)	96,36%
Kategori	Sangat Valid

Nilai validasi bahasa didapatkan dari ahli bahasa Ari Suriani, S.Pd.M.Pd sebagai dosen PGSD. Angket validasi bahasa terdiri dari 5 pertanyaan. Validasi awal dilaksanakan pada 14 Februari 2023 kemudian validasi kedua dilaksanakan pada 21 Februari 2023.

Tabel 7. Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Bahasa

Skor yang didapat	19
Skor maksimum	25
Persentase Kevalidan (%)	96%
Kategori	Sangat Valid

Data validasi materi diperoleh dari ahli matematika yaitu Refiona Andika, S.Pd., M.Pd sebagai dosen PGSD. Angket validasi materi terdapat 11 pertanyaan terkait materi. Validasi pertama dilaksanakan pada 10 maret 2023 kemudian validasi kedua dilaksanakan pada 20 Maret 2023.

Tabel 8. Hasil Akhir Uji Validasi Pada Aspek Materi

Skor yang didapat	48
Skor maksimum	55
Persentase Kevalidan (%)	87,27%
Kategori	Sangat Valid

Uji praktikalitas dilaksanakan agar mengetahui kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Media pembelajaran dilaksanakan di dua sekolah, satu menjadi sekolah uji coba yaitu kelas IV SD Negeri 01 Enam Lingsung juga sekolah Penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 16 Enam Lingsung.

Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Sekolah Uji Coba	96,66%	Sangat Praktis
Sekolah Penelitian	98,33%	Sangat Praktis

Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Praktikalitas	Persentase	Kategori
Sekolah Uji Coba	94,66%	Sangat Praktis
Sekolah Penelitian	95,04%	Sangat Praktis

3.6. Pembahasan

Keterbaruan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian yang dilaksanakan pada kelas 4 matematika yang sudah menggunakan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran, media yang digunakan telah menggunakan video pembelajaran, gambar dan juga soal evaluasi kuis yang dapat dikerjakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan, bahwa proses pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada materi perkalian dan pembagian bilangan desimal di kelas IV 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 *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.

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat diakses melalui link:

<https://nu9uaspxcbszwx46ruezfq.on.driv.tw/MEDIA%20SAC%20DEA%20HANDAYUNI/>

4. SIMPULAN

Penelitian "Pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada perkalian dan pembagian bilangan desimal di kelas IV sekolah dasar" telah dikembangkan dengan ADDIE sebagai model pengembangan. Validasi media pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan ahli media, bahasa dan materi. Hasil uji validitas ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh hasil 93,21% dengan kategori sangat valid sehingga media sudah layak diujicobakan ke lapangan. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba untuk guru 96,66% dan untuk peserta didik 94,66%, persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian untuk guru 98,33% dan untuk peserta didik 95,04%. Dengan demikian, ditarik kesimpulan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* sudah praktis dan mampu meningkatkan semangat minat belajar di kegiatan pembelajaran pada kelas IV sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih yang setulusnya kepada Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta bantuan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Refiona Andika, S.Pd.,M.Pd selaku validator ahli yang telah meluangkan waktu, memberikan koreksi dan masukan sehingga produk dapat dikatakan valid dan layak diuji cobakan. Dan juga Ibu Mufanelfi, S.Pd dan Ibu Desmita, S.Pd.SD selaku kepala sekolah, ibu Mimik Fernandes,S.Pd.,M.Pd dan Ibu Mailani Herza, S.Pd.SD selaku guru kelas yang telah memberikan izin, kemudahan dan telah membantu proses penelitian dan siswa yang telah bersemangat dan disiplin saat mengikuti pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265-275.
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025-1032
- Amini, R., & Fitria, Y. (2019). The development of performance assessment based on integrated model on static electrical in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012167>
- Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Development of Learning Media for Building Space Based on GeoGebra to Improve Learning Outcomes of Class V Students in Elementary Scho.* 8.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.
- Azlina, & Zainil, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Macromediaflash 8 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3473-3486.
- Dewi S, Y., Amrina, A., Gazali, G., Mudinillah, A., Agustina, A., & Luksfinanto, Y. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3), 319-334. <https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.17886>
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35-48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27-34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 686-692. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Hidayat, F. H. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 112-120.
- Jono, A. A. (2016). Studi Implementasi Kurikulum Berbasis Kkni Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Di Lptk Se-Kota Bengkulu. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 57-68.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516-525.

Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Pebriani, C., & Zainil, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar*. 5(1).

Syafril & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Prenada Media Group.

Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Vol. 1). UMM Press.

Vawanda, J., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(7), 124–130. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>

Wahono, T. (2022). Penguatan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Agama Hindu Pada Sistem Pembelajaran Blok Implementasi Merdeka Belajar. *WIDYA AKSARA Jurnal Agama Hindu*, 27(8.5.2017), 2003–2005.

Waldi, A., Pendidikan, I. P., & Fakultas, K. (2018). Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 2(2), 2580–412.

Zainil, M., Helsa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., & Yanti, W. T. (2019). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022090>

Zurweni and Haryanto, H. S. A. M. and Z. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif mobile learning berorientasi pada kemampuan belajar mandiri siswa untuk materi kesetimbangan Kimia: Universitas Jambi.

Available online at:

