

Volume 12, Nomor 1, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v12i1>

## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Application Creator* (SAC) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Wikimalzis \*1), Zuardi <sup>2)</sup>

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [wikimalzis25@gmail.com](mailto:wikimalzis25@gmail.com) \*1), [zuardi.msi@gmail.com](mailto:zuardi.msi@gmail.com) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 16-04-2024

Revised : 21-04-2024

Accepted : 18-07-2024

Published : 21-07-2024

### Keywords:

*Multimedia Interaktif*  
*Smart Application*  
*Creator*  
*ADDIE*  
*Elementary School*

### ABSTRACT

*This research was conducted due to the lack of use of IT-based interactive learning media that are relevant to the times, as well as the lack of variety in learning media. This research uses a Research and Development (R&D) approach by applying the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. With an average learning media validity of 92.7%, specific material validity of 90%, language validity of 96%, and media validity of 92.1%, the final output is considered quite valid. With an average of 95.5% and 96.1% for teacher and student answers, respectively, effectiveness category results resulted in an average of 92.2% for effectiveness results. Therefore, it can be said that the use of interactive multimedia based on Smart Application Creator in social studies classes in elementary schools for grade IV has proven to be a valid, practical, and effective learning medium.*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang relevan dengan perkembangan zaman, serta kurangnya variasi dalam media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dengan validitas media pembelajaran rata-rata 92,7%, validitas materi spesifik 90%, validitas bahasa 96%, dan validitas media 92,1%, output akhir dinilai cukup valid. Dengan rata-rata 95,5% dan 96,1% untuk jawaban guru dan siswa, masing-masing, hasil kategori efektivitas menghasilkan rata-rata 92,2% untuk hasil efektivitas. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Application Creator* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk kelas IV telah terbukti menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Corresponding Email: [wikimalzis25@gmail.com](mailto:wikimalzis25@gmail.com) \*1)

## 1. PENDAHULUAN

Revolusi industri global 4.0 menyebabkan transformasi besar, dan pendidikan merupakan komponen penting dari perubahan ini. Di zaman ini, pendidikan perlu mengikuti kemajuan teknologi dan memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi secara canggih untuk meningkatkan proses pembelajaran. Arwin dkk (2019) menekankan bahwa revolusi industri 4.0 memiliki dampak yang meluas di semua bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Sekolah saat ini harus menghasilkan lulusan yang dapat bersaing dalam skala dunia, terutama dalam domain berpikir kritis seperti kapasitas kognitif. Sehingga transisi dari sistem pembelajaran tradisional ke sistem pembelajaran modern menjadi sebuah kebutuhan.

Pembelajaran modern, yang sering disebut sebagai pembelajaran abad ke-21, dikenal karena memanfaatkan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) dalam setiap aspek kehidupan, termasuk pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi, terutama dalam perangkat keras dan lunak seperti komputer dan internet, memberikan banyak keuntungan bagi kemajuan pendidikan dengan memberikan berbagai pilihan untuk mendukung proses pembelajaran (Fauzan & Fatkhul, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Untuk berhasil dalam era pembelajaran digital, guru harus meningkatkan kemampuan pedagogi siber mereka. Guru berfungsi sebagai fasilitator utama pembelajaran dan, dengan demikian, harus mahir memanfaatkan beragam teknologi digital yang mereka miliki untuk merancang pelajaran yang inovatif, mempromosikan keterlibatan siswa, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. (Salma & Yuli, 2023).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran berbasis teknologi memainkan peran yang semakin signifikan dalam proses pendidikan. Guru menggunakan media sebagai metode untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mereka. Di satu sisi, guru menjadi media utama yang memberikan contoh langsung kepada siswa, yang menjadi ukuran keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam situasi lain, media dapat berperan secara mandiri dalam proses belajar-mengajar, di mana guru hanya memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh media tersebut (Meilinda, 2023).

Pada era pembelajaran abad ke-21, sumber belajar berbasis teknologi harus digunakan oleh guru karena mereka memainkan peran penting dalam menumbuhkan lingkungan yang dinamis dan responsif. Salah satu alasan utamanya adalah aksesibilitas yang diberikan oleh teknologi ini, yang memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar dari berbagai tempat dan waktu. Hal ini tidak hanya meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga membuka kemungkinan untuk kolaborasi dan komunikasi yang lebih luas antara siswa dan pendidik (Kaban, 2023).

Media pembelajaran interaktif merupakan komponen vital dalam proses pembelajaran karena berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang memerlukan penyajian visual, serta membantu dalam menggambarkan materi-materi yang kompleks

dengan cara yang lebih efektif daripada pendekatan konvensional. Pendekatan interaktif dalam penyajian materi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh siswa, karena menggabungkan berbagai media, termasuk teks, grafik, animasi, suara, dan video. Lebih lanjut juga merangsang siswa untuk berpikir kritis, mengasah keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan kecenderungan mencari informasi, dan meningkatkan motivasi dalam proses belajar (Fikri & Ade, 2018).

Sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat lebih mudah mengasimilasi informasi yang diberikan guru seperti kreativitas dan inovasi baru untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan elemen seperti teks, animasi, video, audio, dan pertanyaan latihan, alat pembelajaran ini dibuat untuk mencakup berbagai materi pelajaran dan dimaksudkan untuk membantu siswa memahami topik dengan lebih baik. Strategi ini bertujuan untuk secara efektif menyediakan sumber daya pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.. (Fikri & Ade, 2018).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN 13 Pasaman pada tanggal 02 hingga 03 Januari 2024 dan di SDN 33 Pasaman pada tanggal 06 Januari 2024, ditemukan beberapa temuan sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran oleh guru terbatas pada buku guru dan buku peserta didik tanpa melakukan analisis atau penambahan materi dari sumber lain seperti internet, sehingga terdapat materi yang tidak relevan dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik. (2) Guru cenderung menggunakan media pembelajaran berupa gambar konkret dan alat peraga, dengan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. (3) Terlepas dari ketersediaannya, pendidik belum memanfaatkan teknologi informasi di kelas untuk menyediakan materi instruksional. (4) Tidak ada materi pembelajaran mutakhir, menarik, dan interaktif untuk siswa yang telah dibuat, dan tidak ada materi pembelajaran berbasis teknologi yang telah dibuat. (5) Materi pembelajaran interaktif yang dibangun di *Smart Application Creator* (SAC) belum pernah digunakan di ruang kelas.

Dampak dari permasalahan tersebut terhadap peserta didik mencakup hal-hal berikut: (1) Timbulnya rasa jenuh dan kurangnya semangat belajar karena pembelajaran cenderung monoton. (2) Tidak adanya interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menyebabkan penurunan motivasi belajar. (3) Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, ide, dan gagasan mereka. (4) Ketidakmampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang luas dan terkini sesuai dengan perkembangan teknologi pada era saat ini.

Dari penjelasan masalah yang telah disampaikan, terlihat bahwa siswa membutuhkan variasi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya dan memenuhi kebutuhan informasi yang mereka perlukan dalam memahami materi pelajaran. Menggunakan multimedia interaktif yang inovatif dan imajinatif, seperti *Smart Application Creator* adalah cara yang bisa dilakukan guru.

Aplikasi yang menawarkan berbagai elemen seperti teks, foto, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terorganisir dan terintegrasi disebut media pembelajaran interaktif, dan dibangun di atas *Smart Application Creator*. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan bisa

menggunakan komputer atau teknologi lain yang sebanding untuk membantu partisipasi aktif pengguna dalam proses pembelajaran. (Huzaima, dkk, 2023).

Pemilihan multimedia interaktif tersebut didasarkan pada masalah yang diidentifikasi penulis di dua sekolah tersebut. Multimedia interaktif berbasis *Smart Application Creator* memiliki sejumlah kelebihan yang akan sangat berguna dalam penerapannya. Salah satu manfaatnya adalah guru dapat dengan cepat mengembangkan rencana pelajaran dan menghasilkan bahan ajar yang dapat diakses baik online maupun offline karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman untuk berfungsi. Selain itu, aplikasi ini dapat ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pengembang, menghasilkan barang yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. (Fahri, 2022).

Menurut studi yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Syafira dan Ahmad, ada keberhasilan penerapan media *Smart Application Creator*, yang terbukti keujiannya dan sangat bermanfaat dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. Hal ini memungkinkan siswa kelas IV SDN 20 Indarung untuk membangun pengalaman belajar yang berpusat pada siswa. Kontribusi lain dari penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan media, lokasi, dan pembaharuan yang peneliti lakukan akan menghasilkan produk yang baru dan berbeda yaitu mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Model ADDIE diterapkan dalam proses pengembangan sebagai bagian dari metodologi penelitian R&D (Research and Development) yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut uraian Mulyatiningsih (2019), lima langkah model ADDIE yaitu Analisis, bangun, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan uji coba multimedia interaktif *Smart Application Creator* dilakukan pada hari Senin, 18 Maret 2024 di SDN 33 Pasaman di kelas IV dan untuk penelitian pengembangan multimedia interaktif *Smart Application Creator* dilakukan pada hari Selasa sampai Rabu pada tanggal 19 Maret sampai 20 Maret 2024 di SDN 13 Pasaman di kelas IV.

### 2.3. Target/Subjek Penelitian

Tiga guru dan enam puluh tiga siswa kelas IV SDN 33 Pasaman dan SDN 13 Pasaman berpartisipasi dalam penelitian ini. Ini mencakup 18 siswa dari kelas IV SDN 33 Pasaman, 24 siswa dari kelas IV A SDN 13 Pasaman, dan 21 siswa dari kelas IV B SDN 13 Pasaman yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2023/2034.

## 2.4. Prosedur

### 2.4.1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan media pembelajaran.

### 2.4.2. Tahap Perancangan

Ada beberapa perencanaan yang terlibat dalam langkah desain untuk pembuatan media pendidikan. Setelah mengevaluasi keterampilan awal dan tujuan pembelajaran, itu memerlukan pengembangan modul instruksional berdasarkan fakta, konsep, prinsip, proses, manajemen waktu, aliran pembelajaran, dan penilaian siswa.

### 2.4.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, produk yang disiapkan untuk digunakan telah direalisasikan dari kerangka konseptual. Peneliti sendiri yang akan menilai konsep aslinya. Selain itu, tiga dosen Universitas Negeri Padang yang memenuhi syarat masing-masing satu di bidang media, ahli bahasa, dan keahlian materi akan memvalidasi produk tersebut. Setelah semua tahapan validasi selesai dan media dianggap valid untuk digunakan, produk multimedia yang dihasilkan akan diuji terlebih dahulu untuk praktikalitas dan efektivitasnya di sekolah penelitian. Uji coba ini dilakukan di kelas IV SDN 33 Pasaman.

### 2.4.4. Tahap Penerapan

Tujuan dari tahap penerapan adalah untuk menguji produk proses pembelajaran, yaitu kelas IV SDN 13 Pasaman, yang telah dirancang dan divalidasi di sekolah penelitian. Tahap implementasi baru selesai di kelas IV A dan IV B SDN 13 Pasaman karena keterbatasan sumber daya, antara lain uang, waktu, sarana, dan prasarana.

### 2.4.5. Tahap Evaluasi

Tujuan ini menentukan sejauh mana media telah berhasil diciptakan untuk memenuhi harapan. Ini dicapai dengan memberikan kuesioner kepada guru dan siswa.

## 2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, lembar validasi media, lembar penilaian kepraktisan dari guru dan siswa, dan lembar penilaian efektivitas dari siswa adalah beberapa data utama yang digunakan dalam penelitian ini yang dikumpulkan langsung oleh peneliti.

## 2.6. Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan, tujuannya adalah untuk mengkarakterisasi atau mengevaluasi temuan penelitian tanpa menarik kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2017: 142). Karena data yang diambil dari validator dan tanggapan peserta menggunakan skala Likert yang menghasilkan data seperti angka, maka data yang diterima kemudian diperiksa menggunakan teknik analisis statistik (Setyosari, 2016).

### 2.6.1. Teknik Analisis Validitas Media Pembelajaran

Skala Likert digunakan untuk menilai semua bagian data tentang validitas media pembelajaran interaktif yang diperoleh dan disediakan dalam tabel. Dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (135:2015), data nilai akhir hasil validitas dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Detail:

- V adalah nilai validitas.
- x adalah skor yang dicapai.
- y adalah skor paling tinggi

### 2.6.2. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Skala Likert digunakan dalam tabel untuk menilai data mengenai bagaimana siswa dan guru menanggapi proses pembelajaran. Dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (135:2015), data nilai akhir hasil validitas dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Detail:

- V adalah nilai validitas.
- x adalah skor yang dicapai.
- y adalah skor paling tinggi

### 2.6.3. Teknik Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Kepuasan siswa terhadap pembelajaran multimedia dapat diukur dengan rumus berikut (Sugiono, 135:2015):

Rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Detail:

- S: nilai akhir
- R: peringkat keseluruhan
- N: skor paling tinggi

**Tabel 1. Kategori Kelvalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran**

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Valid/Praktis/Efektif
61-80%	Valid/Praktis/Efektif
41-60%	Cukup Valid/Praktis/ Efektif
21-40%	Kurang Valid/Praktis/Efektif
0-20%	Tidak Valid/Praktis/Efektif

Sumber: Sugiono (135:2015)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembuatan media pendidikan interaktif untuk pengajaran IPAS di kelas IV SD menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* adalah sebagai berikut:

#### 3.1. Analisis

##### 3.1.1. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan tahap analisis di SDN 13 Pasaman dan SDN 33 Pasaman untuk mengevaluasi kebutuhan yang terkait dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk siswa kelas IV, menggunakan observasi dan angket bagi guru dan siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, materi pembelajaran interaktif terbaru berdasarkan teknologi informasi diperlukan, berdasarkan temuan analisis kebutuhan mereka. Berdasarkan hasil ini, peneliti memutuskan untuk membuat multimedia interaktif menggunakan *Smart Application Creator*.

##### 3.3.2. Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka digunakan dalam penciptaan media ini. Memahami desain media pembelajaran secara mendalam sesuai dengan kurikulum otonom merupakan tujuan analisis kurikulum. Peneliti awalnya melakukan analisis kurikulum pada topik yang dibahas dalam IPAS BAB 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" pada Topik A di kelas IV sekolah dasar sebelum membuat sumber belajar berbasis *Smart Application Creator* ini.

##### 3.3.3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Alat untuk menganalisis karakteristik siswa melalui angket yang dibagikan kepada setiap siswa. Dengan memantau, mengumpulkan, menyajikan, dan membentuk hasil, peneliti memeriksa sifat-sifat siswa. Ketika peneliti melakukan pengamatan dengan wali kelas IV sebelum memulai observasi di kelas untuk mengumpulkan data kuesioner, mereka belajar bahwa fitur siswa kelas IV berbeda. Pengamatan ini telah mengarah pada pemahaman bahwa karakteristik siswa mencakup berbagai perbedaan individu dalam berbagai bidang dan aspek, termasuk perbedaan dalam gaya belajar, kemampuan kognitif dan bahasa, pengembangan kepribadian, dan pematangan fisik dan mental.

##### 3.3.4. Analisis Media Pembelajaran

Untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan siswa selama proses pembelajaran, peneliti menganalisis media pembelajaran. Kuesioner yang menanyakan kepada siswa tentang preferensi mereka terhadap media pembelajaran digunakan untuk menganalisis media pembelajaran. Menurut hasil kuesioner, siswa umumnya memilih materi pembelajaran yang menggunakan proyektor, memiliki animasi yang hidup, efek suara, dan grafik yang jelas dan relevan dengan konten yang diajarkan.

#### 3.2. Desain

Menggunakan aplikasi *Smart Application Creator*, materi dirancang pada tahap proses desain ini untuk membuat materi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang

sedang berlangsung dan membantu dalam penyampaian pendidikan. Hasil dari rancangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Awal



Gambar 2. Halaman Judul



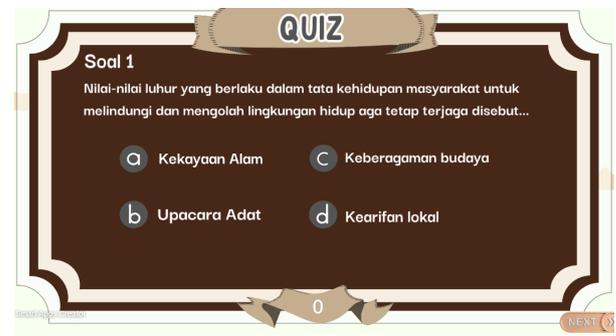
Gambar 3. Halaman Memulai pembelajaran



Gambar 4. Materi, Games, dan Kuis



Gambar 5. Tampilan Materi



Gambar 6. Tampilan Games



Gambar 7. Tampilan Kuis

### 3.3. Pengembangan

Sejumlah langkah dilakukan saat membuat media pembelajaran, antara lain menguji coba produk akhir di SDN 33 Pasaman dan memvalidasi media, bahasa, dan materi.

#### 3.3.1. Validasi Aspek Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd. Uji validitas pertama dengan ahli materi dilakukan pada Jum'at, 23 Februari 2024 dengan adanya saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan. Setelah direvisi dilakukan uji validitas kedua dengan ahli materi dilakukan pada Selasa, 27 Februari 2024 dengan hasil materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid. Tabel berikut memperlihatkan hasil dari pengujian validitas.

**Tabel 2. Hasil akhir validasi aspek materi**

Skor yang diperoleh	90
Skor maksimal	100
Persentase	90%
Kategori	Sangat Valid

Setelah semua dilakukan, analisis data uji validitas media pembelajaran menunjukkan tingkat validitas 90%, yang dianggap sangat valid.

#### 3.3.1 Validasi Aspek Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. Data diambil melalui satu sesi diskusi di UPP 4, di mana angket diisi dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diperiksa. Setelah mendapatkan beberapa komentar, temuan menunjukkan betapa sudah sangat valid item yang dibuat oleh para peneliti. Tabel berikut menampilkan temuan uji validitas ini.

**Tabel 2. Hasil akhir validasi aspek bahasa**

Skor yang diperoleh	96
Skor maksimal	100
Persentase	96%
Kategori	Sangat Valid

Tingkat validitas sebesar 96% dengan kategori sangat valid ditemukan berdasarkan pemeriksaan data uji keabsahan media pembelajaran berbasis bahasa.

#### 3.3.2. Validasi Aspek Media

Validasi bahasa dilakukan oleh bapak Drs. Yunisrul, M.Pd. Data dikumpulkan melalui dua sesi diskusi langsung di UPP 4 untuk mengisi angket dan mengevaluasi media pembelajaran terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validitas pertama, melibatkan ahli materi, dilaksanakan pada hari Senin, 26 Februari 2024, dengan masukan dan saran terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah revisi, uji validitas kedua, melibatkan ahli media, dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Februari 2024, dan hasilnya menunjukkan validitas tinggi dari media pembelajaran yang dibuat oleh para peneliti. Tabel berikut menampilkan temuan dari uji validitas ini.

**Tabel 3. Hasil akhir validasi aspek media**

Skor yang diperoleh	258
Skor maksimal	280
Persentase	92,1%
Kategori	Sangat Valid

Tingkat validitas 92,1% diperoleh dari pemeriksaan temuan uji validitas media pembelajaran terkait media, menunjukkan kategori sangat valid

### 3.3.3. Uji Coba Produk

Produk yang diuji yang telah berhasil melewati tahap validasi digunakan di sekolah uji coba terlebih dahulu. Siswa SDN 33 Pasaman kelas IV mengikuti uji coba produk. Hasil dari studi produk adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil uji coba produk**

Praktikalitas respon guru	96%
Praktikalitas respon peserta didik	95,8%
Efektifitas media pembelajaran	91,1%

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa respons praktikalitas dari guru mencapai rata-rata 96%, dikategorikan sebagai sangat praktis, sementara respons praktikalitas dari peserta didik mencapai rata-rata 95,8%, juga dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, efektivitas media pembelajaran mencapai rata-rata 91,1%. Jelas dari hal tersebut di atas bahwa media ini dapat diandalkan, praktis, dan siap untuk digunakan di sekolah penelitian..

### 3.4. Tahap Implementasi

Dalam implementasi media Smart Application Creator, peneliti menggunakan media yang telah dikembangkan dalam kondisi sesungguhnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 13 Pasaman, dan subjek penelitian ada dua kelas: dua puluh satu siswa kelas IV B terdiri dari sepuluh siswa laki-laki dan sebelas siswa perempuan, dan dua belas siswa laki-laki dan dua belas siswa perempuan terdiri dari dua puluh empat siswa kelas IV A. Berikut ini adalah hasil penggunaan media pembelajaran di sekolah penelitian:

**Tabel 5. Hasil uji produk di sekolah penelitian**

Praktikalitas respon guru	95%
Praktikalitas respon peserta didik	96,5%
Efektifitas media pembelajaran	94,2%

Dari tabel yang disajikan, ditemukan bahwa respons praktikalitas dari guru mencapai rata-rata 95%, dikategorikan sebagai sangat praktis. Respons praktikalitas dari peserta didik mencapai rata-rata 96,5%, juga dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, efektivitas media pembelajaran mencapai

rata-rata 94,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dalam proses pendidikan telah terbukti tepat, praktis, dan bermanfaat.

### 3.5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir penelitian adalah tahap evaluasi. Revisi dilakukan berdasarkan temuan penilaian atau kebutuhan apa pun yang masih belum dapat dipenuhi oleh produk. Tujuan tahap evaluasi adalah untuk memberikan masukan kepada pengguna produk. Bimbingan dan masukan validator, beserta komentar dan rekomendasi guru dan siswa, digunakan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan.

## 4. SIMPULAN

Hasil penelitian dengan skor 90% dalam kategori sangat valid, penggunaan multimedia interaktif melalui *Smart Application Creator* lulus uji validitas materi, sesuai hasil. Uji validitas bahasa mencapai 96% dengan kategori yang sama dengan uji validitas media, yaitu skor 92,1%. Uji kepraktisan menghasilkan persentase 95,5% untuk kuesioner respon guru dan 96,1% untuk angket respon siswa, dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menghasilkan persentase kategori 92,2% yang sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif yang dihasilkan menggunakan *Smart Application Creator* di kelas IPAS kelas IV di sekolah dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya berterima kasih kepada dosen pembimbing saya, Bapak Drs. Zuardi, M.Si, atas saran, rekomendasi, kontribusi, dan dorongannya yang tak ternilai selama penyusunan skripsi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada validator ahli yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd., Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd., dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. atas bimbingan dan saran mereka telah membantu saya meningkatkan kualitas produk media pembelajaran. Selain itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Edi Kurniawan, S.Pd. SD, Kepala Sekolah SDN 33 Pasaman, Ibu Silfia Defitra, S.Pd, sebagai guru kelas IV, dan Ibu Pipilina, S.Pd. SD, Kepala Sekolah SDN 13 Pasaman, serta kepada seluruh instruktur, staf, dan siswa yang telah memberikan persetujuan dan membantu proses pengumpulan data penelitian di kelas IV.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. In 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019) (pp. 426- 429). Atlantis Press.
- Azizah, A.R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209.

Fauzan & Fathul Arifin. (2022). *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kencana.

Fikri, Hasul & Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Gunawan & Asnli Aidah Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers.

Huzaima Mas'ud, Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *Jurnal Teknik*, 21(1), 32–42.

Kaban, A. S. (2022). Tantangan Dalam Menjadi Pendidik Di Era Revolusi. *Tesis Commons*, 1, 1–6.

Meilinda, P. (2022). *Tantangan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada Abad 21*. 1–9.

Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Munir. 2015. *MULTIMEDIA : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Muslimah. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad 21: Meningkatkan Pembelajaran Di Era Digital*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat.

Nawawi, M., Laili, M., & Christanti, A. (2022). Analysis of Students' 4C Skills Based on the Pedagogy Multiliteracies Model. *Jurnal Scientia*, 10(2), 233–241.

Sadiman, S.A., dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Raja

Salma, I. M., & Yuli, R. R. (2023). Membangun Paradigma tentang Makna Guru pada Pembelajaran Culturally Responsive Teaching dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Era Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–11.

Sanaky, Hujair AH. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sani, Ridwan Abdullah. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Setroyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang: Prenadamedia Group.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *In Journal of Physics: Conference Series*. 1823 (1). IOP Publishing.

Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.

---

Sukiman. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.

