

Volume 12, Nomor 2, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2>

## Efektivitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Smart Application Creator* Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar

Nanda Puspa Gemalla \*<sup>1)</sup>, Masniladevi <sup>2)</sup>

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

E-mail: [nandapuspa766@gmail.com](mailto:nandapuspa766@gmail.com) \*<sup>1)</sup>, [masnila.devi@yahoo.co.id](mailto:masnila.devi@yahoo.co.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

**Article history:**

Received : 22-07-2024

Revised : 22-09-2024

Accepted : 05-10-2024

Published : 11-10-2024

### ABSTRACT

*The research was motivated by the lack of variation in the use of IT-based media, especially material for writing narrative texts. The aim of the research is to develop interactive media based on Smart Application Creator, material for writing narrative texts in class IV elementary school that is effective. This type of research is development research using the ADDIE model. The school is the test subject of SD Negeri 114/VI Bangko VII and the research subject of SD Negeri 115/VI Bangko VIII. The media is validated through a validity questionnaire assessed by material, media and language experts. Test the practicality of the media through teacher response questionnaires and student questionnaires. The effectiveness test is obtained from the results of the test questions. The media is very valid with an average rating from validators of 94%. The media is very practical, from the average practicality questionnaire results for teachers, 95.71% and students, 95.14%. The effectiveness results show an increase, the average score of test school students is 83.97%, research school 90.20%. Based on the results, it has been proven that the SAC interactive media, material for writing narrative texts, has been declared effective for use in learning.*

### Keywords:

*Interactive Learning Media*

*Smart Application Creator*

*Writing Narrative Text*

*Elementary School*

### ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi penggunaan media yang berbasis IT terutama materi menulis teks narasi. Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media interaktif berbasis Smart Application Creator materi menulis teks narasi di kelas IV SD yang efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Sekolah yang merupakan subjek uji coba SD Negeri 114/VI Bangko VII dan subjek penelitian SD Negeri 115/VI Bangko VIII. Media divalidasi melalui angket validitas yang dinilai oleh ahli materi, media dan bahasa. Uji kepraktisan media melalui lembar angket respon guru dan angket peserta didik. Uji efektivitas didapatkan dari hasil soal tes. Media sangat valid melalui rata-rata penilaian dari validator 94%. Media sangat praktis dari hasil rata-rata angket praktikalitas guru 95,71% dan peserta didik 95,14%. Hasil efektivitas menunjukkan peningkatan, rata-rata nilai peserta didik sekolah uji coba 83,97%, sekolah penelitian 90,20%. Berdasarkan hasil, telah terbukti media interaktif SAC materi menulis teks narasi dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran.

Corresponding Author Email: [nandapuspa766@gmail.com](mailto:nandapuspa766@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus maju semakin meluruhkan batasan antara kehidupan manusia dengan sistem teknologi digital terutama dalam dunia pendidikan. Menurut Prastika dan Masniladevi (2021), salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang berasal dari adanya proses pendidikan di sekolah adalah teknologi. Semakin meningkatnya ilmu pengetahuan maka semakin meningkat pula perkembangan teknologi dalam kehidupan. Adanya keterkaitan tersebut menjadi tantangan besar dalam sektor pendidikan (Lena et al., 2023). Dunia pendidikan diharuskan untuk mampu menyeimbangkan perkembangan teknologi digital dengan memadukan ke dalam proses pembelajaran.

Menurut Syamsuar dan Reflianto (2019), untuk menjawab tantangan dalam pendidikan tersebut dapat dimulai dengan penyesuaian kurikulum terhadap kebutuhan saat ini. Dalam kurikulum merdeka, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu optimalisasi terhadap penggunaan alat bantu media pembelajaran berbasis teknologi. Arzaq dkk (2024) menjelaskan bahwa dalam kurikulum mereka, guru diberikan kebebasan berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam praktik pembelajaran melalui berbagai media. Guru tidak hanya dituntut untuk dapat menyampaikan materi yang ada, tetapi harus mampu mengelola alur pembelajaran sesuai perkembangan zaman salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran (Hasibuan dan Prastowo, 2019). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu guru dalam menyampaikan makna serta pesan pada materi belajar dengan lebih jelas, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita 2018). Media merupakan suatu aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Reinita dkk, 2018). Masniladevi, Helsa, Y, dan Syarif (2019), mengemukakan bahwa media sangat penting dalam mendukung peserta didik memahami pembelajaran.

Menurut Hafizah (2023), untuk implementasi kurikulum merdeka yang mengutamakan perkembangan zaman, media pendidikan yang tepat digunakan sesuai oleh kebutuhan, gaya belajar, serta lingkungan peserta didik yaitu media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Melalui kemajuan teknologi, dibuat suatu media yang efektif untuk mengakomodasi gaya belajar peserta didik yaitu multimedia interaktif. Kurniawati dan Nita (2018), menjelaskan pengertian multimedia interaktif sebagai suatu jenis media pembelajaran yang mampu menyajikan teks, gambar, seni, animasi, suara dan video yang dapat diakses dengan menggunakan komputer atau alat bantu digital lainnya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan berkreasi secara nyata. Penggunaan multimedia interaktif menjadikan suasana belajar praktis, efektif dan efisien (Harun, G. J & Fitria, Y., 2023). Namun, kenyataannya di lapangan masih banyak sekolah yang hanya memakai buku sebagai media dan sumber peserta didik untuk memperoleh materi belajar, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya berupa teks dan gambar. Kurangnya variasi penggunaan media mengakibatkan pembelajaran kurang efektif, sehingga peserta didik sulit memahami materi.

Berdasarkan observasi, wawancara serta pengisian angket kegemaran bersama guru dan peserta didik yang telah dilaksanakan pada tiga Sekolah Dasar Negeri, yaitu di SDN 114/VI Bangko VII hari Selasa tanggal 19 Desember 2023, SDN 115/VI Bangko VIII yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal

09 Januari 2024, dan SDN 002/VI Bangko II pada hari Kamis tanggal 11 Januari 2024 ditemukan bahwa ketiga sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka, memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti telah tersedia laptop, chromebook, proyektor dan jaringan internet, namun penyediaan fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat terbatas dan kurang efektif dalam menyajikan materi secara lebih luas, serta belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang semakin maju disaat sekarang ini, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan buku sumber saja, sehingga materi tidak tersampaikan dengan maksimal, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi hanya sebatas menampilkan video pembelajaran dari youtube saja dan hanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat jarang dilakukan. Guru belum menggunakan media interaktif *Smart Application Creator* (SAC) serta masih kesulitan menentukan media Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan jarang dilaksanakan pelatihan untuk guru sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi terutama aplikasi-aplikasi pembelajaran masa sekarang.

Terhusus untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2, dilihat dari hasil penilaian harian peserta didik terkait materi menulis cerita teks narasi diketahui bahwa masih ditemukan peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan. Sehingga persentase ketuntasan masih cukup rendah, di SDN 114/VI Bangko VII ketuntasan peserta didik mencapai 42%, di SDN 115/VI Bangko VIII mencapai 38%, dan SDN 002/VI Bangko II yaitu 29%. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak mampu untuk menuliskan ide atau gagasan yang ingin disampaikannya menggunakan kalimat yang tepat, banyak peserta didik yang menyampaikan gagasan dengan kalimat asal-asalan sehingga karangan mereka tidak sesuai dengan urutan waktu dan sulit untuk dipahami. Hal tersebut juga disampaikan oleh Habibi et al., (2023) pada umumnya peserta didik kelas tinggi masih merasa kesulitan dalam menyatakan ide dan gagasan yang telah ada didalam pikirannya, serta belum cukup mampu menerapkan penggunaan kosa kata yang sesuai dengan tata kebahasaan yang baik. Dengan demikian, dilakukan analisis kurikulum melalui modul dan buku ajar materi teks narasi di Kelas IV Semester 2. Ditemukan bahwa materi pada buku berupa gambar, sehingga sangat minim sekali penjelasan. Jika media yang digunakan hanya melalui gambar pada buku pedoman pembelajaran, maka materi kurang tersampaikan dengan baik. Hal ini menyebabkan peserta didik belum mampu menulis karangan narasi dengan kalimat yang tepat.

Memahami berbagai masalah yang muncul di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu perlunya keterbaharuan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan materi, menarik serta dapat digunakan langsung sendiri oleh peserta didik. Adapun aplikasi yang mudah digunakan guru dalam menyajikan media yang menarik adalah *Smart Application Creator* (SAC). SAC merupakan multimedia interaktif berbasis teknologi menarik, aplikasi ini menyajikan media yang dapat digunakan melalui laptop/android serta terhubung dengan proyektor sehingga efektif dan efisien untuk digunakan (Oktaviani, D & Amini, R., 2022).

*Smart Application Creator* bisa menghasilkan media yang tidak hanya dapat menampilkan materi teks dan gambar seri, namun mampu menyajikan video, animasi, latihan soal atau kuis, serta musik yang dapat digunakan melalui komputer maupun *android* sehingga pembelajaran akan dapat lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Hal ini juga dibuktikan pada penelitian terdahulu oleh Wahyuli dan Mansurdin (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung” memperoleh hasil bahwa media interaktif dengan aplikasi SAC valid dengan persentase yaitu 92,69% dan praktis dengan persentase dari guru 93,70% dan 95,83% dari peserta didik, sehingga memberikan gambaran bahwa media interaktif tersebut membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi.

Keterbaruan media yang telah dikembangkan peneliti oleh peserta didik yaitu media interaktif ini akan berbasis kepada kurikulum merdeka yang bisa diakses peserta didik kapan dan dimana saja karena disajikan dalam bentuk exe dan apk, media ini akan berisi berbagai gambar seri dan penjelasan menulis teks narasi dengan kata penghubung yang benar sehingga peserta didik dapat lebih memahami kalimat yang tepat untuk menyatakan gagasan dari sebuah gambar. Media ini akan menampilkan video dan latihan soal serta dapat diakses peserta didik melalui tombol akses yang mudah digunakan.

Melalui uraian yang telah dikemukakan peneliti, maka penelitian ini bertujuan mengembangkan media yang interaktif berbasis kepada penggunaan aplikasi *smart application creator* materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan juga efektif untuk digunakan di kelas.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Borg dan Gall (dalam Saputro, 2017) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan menilai suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Alat yang dikembangkan bukan hanya berbentuk perangkat keras, melainkan juga perangkat lunak, audio dan visual, serta program yang terdiri dari berbagai bagian (Rayanto & Sugianti, 2020). Untuk melaksanakan penelitian pengembangan bisa terdiri dari beberapa model penelitian (Maydiantoro, 2021). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu (1) analisis/*analysis*, (2) perancangan/*design*, (3) pengembangan/ *development*, (4) penerapan/*implementation*, (5) evaluasi/*evaluation*) (Kustandi & Darmawan, 2020:104).

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di semester II TA 2023/2024 di kelas IV SD Negeri 114/VI Bangko VII sebagai sekolah uji coba dan SD Negeri 115/VI Bangko VIII ssebagai sekolah penelitian. Penelitian dilaksanakan dua kali pertemuan pada setiap sekolah, di SD Negeri 114/VI Bangko VII dilaksanakan pada tanggal 4 – 5 Juni 2024 dan di SD Negeri 115/VI Bangko VIII tanggal 5 – 6 Juni 2024.

### 2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian yaitu guru kelas dan peserta didik di kelas IV sekolah uji coba di SD Negeri 114/VI Bangko VII dengan jumlah 18 peserta didik dan sekolah penelitian di SD Negeri 115/VI Bangko VIII dengan jumlah 19 peserta didik. Guru kelas bertindak sebagai pengamat untuk melihat penggunaan media oleh peneliti yang selanjutnya bisa diterapkan guru dalam pembelajaran di sekolah.

### 2.4. Prosedur Penelitian

#### 2.4.1 Analisis/*Analysis*

Tahap analisis merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan dan kendala yang ada di lapangan untuk menentukan serta mendukung proses desain pengembangan media. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis terhadap kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, kurikulum dan karakteristik peserta didik dari angket kegemaran.

#### 2.4.2 Perancangan/*Design*

Peneliti akan merancang suatu media interaktif pada materi menulis teks narasi menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) di kelas IV SD dengan kegiatan yaitu: (1) menyusun modul ajar kurikulum merdeka (2) menyiapkan materi teks narasi dan bahan pendukung sesuai kebutuhan, (3) mencari gambar maupun video terkait materi menulis teks narasi yang ditampilkan melalui media pembelajaran, (4) menyusun soal latihan kelompok atau evaluasi individu dalam bentuk LKPD dan kuis yang bertujuan menambah pemahaman serta minat peserta didik untuk belajar, (5) penggunaan terhadap bahasa jelas, ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

#### 2.4.3 Pengembangan/*Development*

Tahap pengembangan bermaksud untuk memperoleh media interaktif dengan menggunakan *Smart Application Creator* (SAC) materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif untuk digunakan saat proses pembelajaran melalui masukan dari para ahli. Pada tahap ini dilakukan tiga ahli atau validator yaitu validator materi, media, dan bahasa melalui penilaian berupa angket.

#### 2.4.4 Penerapan/*Implementation*

Tahap penerapan merupakan tahap dimana desain produk berupa media yang dikembangkan mengimplementasikan pada situasi kelas nyata. Pada tahap penerapan dilaksanakan pada sekolah uji coba produk terlebih dahulu yang selanjutnya akan diterapkan pada sekolah penelitian. Penerapan dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas IV Sekolah Dasar.

#### 2.4.5 Evaluasi/*Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan proses pemberian nilai terhadap pengembangan media pembelajaran. Setelah penerapan produk, dilaksanakan uji praktikalitas dengan memberikan angket respon guru dan respon peserta didik. Kemudian, penilaian efektifitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui pengerjaan soal. Berdasarkan angket guru dan angket peserta didik serta hasil efektivitas tersebut dapat dilihat tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Data penelitian ini diperoleh dari data primer merupakan segala informasi yang dikumpulkan langsung di sekolah oleh peneliti dan data sekunder merupakan data dari berbagai sumber yang tersedia yang dikumpulkan oleh peneliti. Adapun instrumen yang telah digunakan yaitu berupa angket validitas materi, media, bahasa, angket praktikalitas respon guru dan peserta didik, serta soal pretest dan soal posttest pertemuan 1 dan 2. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket validasi kepada tiga validator pada aspek materi, media dan bahasa untuk memperoleh kelayakan media yang dikembangkan, pemberian angket lembar praktikalitas guru dan peserta didik untuk dinilai kemudahan media yang digunakan saat proses belajar mengajar dan pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik yang akan dinilai untuk mendapatkan tingkat keefektifan media dalam proses pembelajaran.

## 2.6. Teknik Analisis Data

Untuk teknik analisis data pada lembar angket media interaktif didapatkan dari berbagai aspek dengan penyajian dalam bentuk berupa tabel dengan penilaian skala *likert* yang terdiri dari beberapa skor. Penskoran dalam penelitian ini yaitu: (5) kategori sangat baik, (4) kategori baik, (3) kategori cukup baik, (2) kategori tidak baik, (1) kategori sangat tidak baik (Hermawan, 2019:83). Hasil penilaian pada lembar angket akan dihitung menggunakan rumus dari Hardinata, dkk (2021: 91), sebagai berikut:

$$\text{Persentase data} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh } (X^1)}{\text{Jumlah skor maksimal } (X^2)} \times 100\%$$

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015: 38), sebagai berikut:

$$\text{Rerata } (\bar{X}) = \frac{\text{Jumlah nilai setiap validator } (\sum xi)}{\text{Jumlah validator } (n)}$$

Selanjutnya, untuk teknik analisis data efektivitas media materi menulis teks narasi menggunakan penilaian terdiri dari lima aspek (Burhan dan Nurgiantoro dalam Yulianti, 2016), pada table berikut:

**Tabel 1. Penilaian Keefektifan Media Interaktif Melalui Soal *Pre-Test* dan *Post-Test***

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum
1	Isi gagasan yang dikemukakan	30
2	Rangkaian topik peristiwa	25
3	Tata Bahasa	20
4	Pilihan struktur dan kosa kata	15
5	Ejaan	10
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

Hasil belajar melalui tes akan dijadikan pedoman untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Jika nilai yang didapatkan oleh peserta didik sama atau melebihi KKM sebesar 80% setelah menggunakan media, maka pembelajaran tersebut masuk kategori pembelajaran yang efektif. Kemudian, untuk menentukan kriteria kevalidan, kepraktisan maupun keefektifan media digunakan interpretasi skor dari Wahjusaputri & Anim (2021:53-54) pada tabel berikut.

**Tabel 2. Kategori Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Interaktif**

Angka	Kategori
0% - 19,99%	Sangat Tidak Valid/Praktis/Efektif
20% - 39,99%	Tidak Valid/Praktis/Efektif
40% - 59,99%	Cukup Valid/Praktis/Efektif
60% - 79,99%	Valid/Praktis/Efektif
80% - 100%	Sangat Valid/Praktis/Efektif

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

##### 3.1.1 *Analysis* (Tahap Analisis)

##### a. Analisis terhadap Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Melalui hasil dari kegiatan observasi beserta wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru kelas IV telah diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media berbasis teknologi dalam belajar peserta didik hanya sebagai penerima informasi dari media buku yang kurang efektif karena bersifat terbatas dengan teks dan gambar materi menulis teks narasi sehingga mengakibatkan anak bosan dan tidak fokus dalam belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa guru perlu penggunaan media yang berbasis pada teknologi dalam hal memudahkan penyampaian materi saat dilaksanakannya proses pembelajaran, serta menarik minat dari peserta didik agar lebih fokus dan akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Hasil analisis kebutuhan pada peserta didik yang ditemukan peneliti sebagai berikut: (a) peserta didik memerlukan penggunaan media interaktif berbasis teknologi terkini sesuai dengan tren perkembangan saat ini, (b) peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif yang efektif dengan sajian menarik dan mudah dipahami, (c) peserta didik memerlukan media interaktif yang mampu membangun suasana di kelas agar tidak mudah bosan dan menambah motivasi belajar terutama materi menulis teks narasi.

##### b. Analisis Kurikulum

Analisis terhadap kurikulum yaitu dengan mencari informasi mengenai kurikulum yang sedang diterapkan di SD Negeri 114/VI Bangko VII dan SD Negeri 115/VI Bangko VIII. Diketahui bahwa kurikulum yang sedang diterapkan yaitu kurikulum merdeka. Analisis kurikulum yang dilaksanakan peneliti dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks narasi di kelas IV SD pada pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi pada BAB 7. Asal-Usul menulis karangan narasi yang sederhana.

##### c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik yaitu pengumpulan informasi melalui angket kegemaran. Hasil dari pengisian angket tersebut rata-rata peserta didik menyatakan bahwa dalam pembelajaran sangat senang belajar menggunakan infokus dan video serta belajar sambil bermain, hobi yang banyak disenangi adalah sepak bola dan bulu tangkis, serta warna favorit biru dan hijau.

### 3.1.2 Design (Tahap Perancangan)

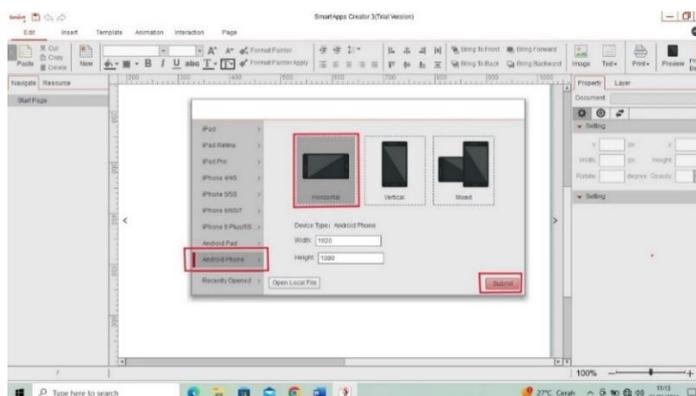
Berikut langkah-langkah perancangan yang peneliti lakukan untuk menghasilkan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* yang efektif dalam pembelajaran.

- a. Buka google chrome untuk mengunduh aplikasi *Smart Application Creator* melalui situs resminya, yaitu: <https://smartappscreator.com/index.php?m=Wapps&a=sacdownload>
- b. Setelah terdownload, buka aplikasi dan daftar dengan memasukkan akun email dan klik *Free Trial for 30 days*, aplikasi bisa gratis penggunaan selama 30 hari.



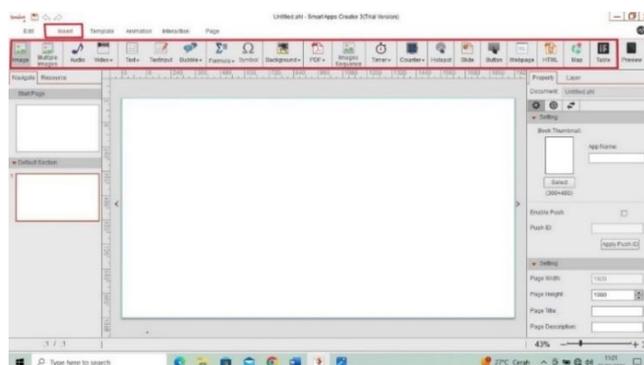
Gambar 1. Daftar aplikasi SAC

- c. Untuk memulai pembuatan media pembelajaran berbasis *Smart Application Creator* pilih ukuran tampilan sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 2. Pilih Ukuran Tampilan Media Pembelajaran

- d. Untuk menambahkan background, gambar, video, dan audio klik kanan atau tekan fitur *insert* yang ditampilkan pada bagian atas.

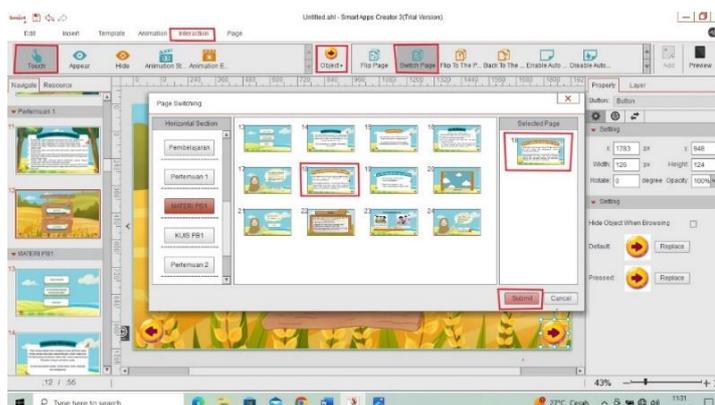


Gambar 3. Menambahkan Fitur-Fitur Media Pembelajaran Melalui *Insert*

- e. Untuk membuat tombol yang dapat ditekan ke halaman berikutnya, klik *insert – botton – pilih gambar yang ingin dijadikan tombol – open*. Beri interaksi agar dapat ditekan dengan cara klik *gambar yang ingin dijadikan tombol-interaction – touch – object – gambar yang ingin dijadikan tombol – swich page – klik 2 kali halaman yang dituju – submit*.



Gambar 4. Menambahkan Tombol *Botton*



Gambar 5. Memberikan Interaksi Pada *Botton*

- f. Output media pembelajaran yang telah dibuat dapat disimpan dalam bentuk .apk android, .exe, .html
5. Pada penelitian ini output media akan disimpan dalam file berbentuk .exe yang diakses melalui laptop dan .apk yang diakses melalui smartphone/android.



Gambar 6. *Output* media pembelajaran

### 3.1.3 *Development* (Tahap Pengembangan)

Untuk menentukan efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, perlu dilakukan uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Application Creator* yang sudah dirancang diajukan untuk dinilai kevalidan media oleh tiga validator yang ahli dibidangnya yaitu pada aspek materi, aspek media dan aspek bahasa melalui pengisian angket lembar validasi. Tabel berikut merupakan hasil dari validitas media interaktif.

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Media Interaktif**

No.	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan
1.	Validator Ahli Materi	76%	Valid	94%	Sangat Valid
2.	Validator AhliMedia	86%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid
3.	Validator Ahli Bahasa	66%	Valid	92%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>76%</b>	<b>Valid</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat valid</b>

### 3.1.4 *Implementation* (Tahap Penerapan)

Penerapan media pada subjek penelitian yang merupakan peserta didik di kelas IV SD Negeri 114/VI Bangko VII pada tanggal 4 – 5 Juni 2024 dan SD Negeri 115/VI Bangko VIII pada tanggal 5 – 6 Juni 2024. Melalui tahap ini akan dilakukan uji praktikalitas dan uji efektivitas media interaktif. Hasil uji kepraktisan media di sekolah uji coba dan sekolah penelitian dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru dan Angket Peserta Didik**

No.	Nama Sekolah Dasar	Guru		Peserta Didik	
		Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	SD Negeri 114/VI Bangko VII	33	35	687	720
2.	SD Negeri 115/VI Bangko VIII	34	35	721	760
<b>Jumlah</b>		<b>67</b>	<b>70</b>	<b>1.408</b>	<b>1.480</b>
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>33,5</b>	<b>35</b>	<b>704</b>	<b>740</b>
<b>Persentase</b>		<b>95,71%</b>		<b>95,14%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut, maka diketahui bahwa media interaktif sangat praktis saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada masing-masing pertemuan akan dilakukan uji efektivitas. Berikut tabel hasil uji efektivitas pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian.

**Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas terhadap Media Interaktif**

No.	Nama Sekolah	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Peringkat
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
1.	SD Negeri 114/VI Bangko VII	67,28%	81,5%	70,33%	86,44%	Meningkat
2.	SD Negeri 115/VI Bangko VIII	70,31%	89,10%	74,10%	91,31%	Meningkat

Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa hasil nilai dari peserta didik terlihat meningkat pada penggunaan media interaktif berbasis *Smart Application Creator*. Rata-rata persentase nilai peserta didik SD Negeri 114/VI Bangko VII adalah 83,97% dan SD Negeri 115/VI Bangko VIII adalah 90,20%.

Peningkatan didapatkan  $\geq 80\%$ , jadi penggunaan media interaktif berbasis *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3.1.5 *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Evaluasi diperoleh melalui hasil uji coba soal *pretest – posttest* terhadap media interaktif berbasis *Smart Application Creator* yang telah dikembangkan. Hasil dari angket respon dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai kepraktisan media, dan soal test dijadikan sebagai acuan untuk keefektifan media yang meningkat setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang dikembangkan.

## 3.2 Pembahasan

Efektivitas pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar telah memperoleh hasil bahwa proses pengembangan media sudah sesuai dengan tahapan model ADDIE yang diterapkan yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*, (Kustandi & Darmawan, 2020:104). Media interaktif berbasis *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi telah terbukti efektif dengan dilakukan beberapa pengujian media yaitu uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan berdasarkan pemerolehan peningkatan hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Pengembangan terhadap media interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Application Creator* dalam pelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks narasi yang valid, praktis, dan efektif mampu memberikan inovasi baru dan menjadikan peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik saat kegiatan pembelajaran, dengan penggunaan SAC pembelajaran tercipta dengan lebih menarik, menimbulkan perasaan senang, sehingga materi pembelajaran jadi mudah diserap dan dipahami (Amalia 2022).

Media interaktif berbasis *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi telah memperoleh media yang valid untuk digunakan. Hal tersebut didapatkan berdasarkan keseluruhan hasil penilaian validitas ketiga validator materi, media dan bahasa yaitu sebesar 94% yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Dilihat dari segi materi, media dan bahasa telah memperoleh nilai yang sangat valid dan sesuai dengan beberapa aspek diantaranya mengenai kesesuaian materi yang mengacu kepada kurikulum merdeka, urutan sajian dan ketepatan materi, kemampuan memberikan stimulus dan respon peserta didik, kesesuaian pemilihan gambar, audio dan video dalam media, daya tarik media, unsur, warna, tata letak dapat harmonis dan memperjelas fungsi, tampilan teks, gambar, audio, dan video proporsional, komunikasi visual, kemudahan penggunaan media, kemudahan bahasa, ukuran dan kemenarikan huruf maupun teks, kata yang dipilih singkat, lugas, serta sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Kustandi & Darmawan (2020), yang menjelaskan bahwa dalam pemilihan media berkonsep dari sistem pendidikan secara keseluruhan seperti (1) menyesuaikan media dengan materi kurikulum, (2) sesuai terhadap tujuan, (3) mutu teknis seperti visual

baik gambar dan fotografi telah memenuhi persyaratan, serta (4) memiliki kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus dan respon. Untuk merancang media yang berisi teks perlu memperhatikan daya tarik, konsistensi, organisasi, dan ukuran huruf. Syafira & Ahmad (2023), juga menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Application Creator* mampu menyajikan media dengan fitur beragam, dapat membuat aplikasi dengan yang menampilkan animasi dengan dilengkapi efek audio sehingga menciptakan pembelajaran menarik.

Media interaktif dengan berbasis aplikasi *Smart Application Creator* telah memperoleh media yang praktis. Dilihat melalui hasil rata-rata angket respon guru dan respon peserta didik. Penilaian uji praktikalitas dari guru diperoleh hasil 95,71% yang termasuk kategori “Sangat Praktis” dan keseluruhan rata-rata penilaian dari peserta didik memperoleh hasil 95,14% yang termasuk kategori kepraktisan “Sangat Praktis”. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuli dan Mansurdin (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung” yang memperoleh kategori “Sangat Praktis” melalui angket respon guru dan respon peserta didik. Pada hasil penelitian, media pembelajaran yang di kembangkan dapat memberikan hal-hal baru sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar.

Efektivitas media interaktif berbasis *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi telah diperoleh dari soal *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan rata-rata nilai mengalami **peningkatan**. Pengerjaan soal dari pertemuan 1 dan 2 diperoleh rata-rata pada **sekolah uji coba yaitu 83,97%** dan di **sekolah penelitian yaitu 90,20%**. Hasil tersebut memberikan gambaran yaitu media interaktif berbasis *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi “**Sangat Efektif**” sesuai dengan kategori penilaian menurut Wahjusaputri & Anim, (2021:53) yang termasuk kategori kelima yaitu kategori tertinggi dengan persentase 80-100%. Dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi memberikan banyak manfaat yaitu peserta didik merasa tertarik dan sangat bersemangat belajar dengan menggunakan media interaktif baik secara berkelompok ataupun secara individu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wahid (2018), penyampaian proses pembelajaran dengan bantuan media akan menimbulkan komunikasi dan interaksi yang lebih menarik dan menyenangkan, ketika pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik tentu materi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami yang tentunya akan memberikan pengaruh akan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar.

#### 4. SIMPULAN

Pengembangan media belajar interaktif berbasis *Smart Application Creator* materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik saat sekarang ini dan sudah layak dan efektif diterapkan dalam proses

pembelajaran. Media interaktif dinyatakan efektif setelah dilakukan pengujian yang diawali dengan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil rata-rata keseluruhan uji validitas media adalah 94% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil rata-rata uji praktikalitas melalui angket respon guru memperoleh hasil 95,71% dan rata-rata penilaian peserta didik memperoleh hasil 95,14% yang menunjukkan media interaktif termasuk dalam kategori sangat praktis. Media interaktif dinyatakan efektif dengan rata-rata hasil uji efektivitas mengalami peningkatan pada sekolah uji coba yaitu 83,97% dan di sekolah penelitian yaitu 90,20% yang termasuk kategori sangat efektif. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* telah efektif digunakan dalam pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, serta saran yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyusun skripsi. Terima kasih kepada Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd selaku dosen penguji 1 dan Bapak Atri Walidi, S. Pd, M. Pd selaku dosen penguji 2 yang memberikan arahan dan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi. Terima kasih kepada Ibu Ari Suriani, S. Pd, M. Pd selaku validator materi, Bapak Drs. Arwin, M. Pd selaku validator media, dan Bapak Dr. Chandra, M. Pd selaku validator bahasa yang telah memberikan masukan dan saran demi kelayakan media. Kepada kepala sekolah, guru-guru, peserta didik dan pihak lainnya yang telah mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Tidak lupa, peneliti ucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orangtua dan keluarga yang senantiasa mendo'akan, memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti sampai pada tahap ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37.
- Arzaq, M. Y., Tadzkirotunnuha, Hidayat, M. A., Huda, K., Barokah, A. R., Khoeriyah, F., & Ikhsan, K. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka di MI/SD*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Harun, G. J., & Fitria, Y. (2023). Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 236. <https://doi.org/10.24036/e-jipspd.v10i2.10440>

- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lena, M. S., Sahrin, N., Ola, K. P., & Rizka, H. H. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(3), 177–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v1i3.1816>
- Masniladevi, Helsa, Y., & Syarif, I. M. (2019). Media Edugames Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–8.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10298–10306. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Reinita, Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2018). Pelatihan Media Berbasis ADOBE FLASH CS6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–68.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 17497–17502.
- Syamsuar, S., & Reffianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra'*, V(2), 1–11.

Wahjusaputri, S., & Anim, P. (2021). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.

Wahyuli, & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (Smart Application Creator) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung. (*Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Padang*).

Yulianti, R. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Pop-Up Book. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 527–534.

Available online at:

