

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SD METHODIST 9 MEDAN PERJUANGAN T.A. 2023/2024

Chyntia Janice Anggadinata^{1*}, Naeklan Simbolon²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Email : chyntia.anggadinata12@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas media interaktif menggunakan Smart Apps Creator. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Deveploment) yang menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap penelitian yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjek penelitian ini adalah sisea kelas IV SD Methodist 9. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu instrument wawancara guru, validasi materi dan media, uji validitas dan reliabilitas soal kepada siswa kelas V, angket praktisi pendidikan (guru) dan soal tes. Hasil penelitian pengembangan media interaktif menggunakan Smart Apps Creator pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 53 dengan persentase 95% kategori "Sangat Layak" dan hasil validasi media oleh validator ahli media memperoleh skor 43 dengan persentase 89% dengan kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh skor 39 dengan persentase 89% kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan uji keefektifan media interaktif menggunakan Smart Apps Creator yang dikembangkan, nilai siswa meningkat dari awal sebelum menggunakan media interaktif berbasis Smart Apps Creator siswa mendapat nilai rata-rata 55,03 menjadi 86. Dari penelitian dan data yang ditemukan menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif menggunakan Smart Apps Creator ini sangat layak digunakan saat pembelajaran di sekolah.</i></p>	<p>Diajukan: 3-6-2023 Diterima : 11-7-2023 Diterbitkan : 25-7-2023</p> <p>Kata kunci: Media Interaktif, <i>Smart Apps Creator</i>,</p> <p>Keywords: <i>Interactive Media, Smart Apps Creator,</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of interactive media using Smart Apps Creator. This type of research is research and development (Research and Development) which uses the ADDIE model with 5 research stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were class IV SD Methodist 9. The instruments used in data collection were teacher interview instruments, material and media validation, validity and reliability tests for grade V students, educational practitioner questionnaires (teachers) and test questions. The results of interactive media development research using the Smart Apps Creator on theme 4 sub-theme 1 learning 1, show that the validation results by material experts get a score of 53 with a percentage of 95% in the "Very Eligible" category and the results of media validation by the media expert validator obtain a score of 43 with a percentage of 89%. with the category "Very Eligible". The practicality test by educational practitioners obtained a score of 39 with a percentage of 89% in the "Very Practical" category. Based on the effectiveness test of interactive media using Smart Apps Creator which was developed, student scores increased from the start before using interactive media based on Smart Apps Creator students got an average score of 55.03 to 86. From the research and data found it shows that the</i></p>	

development of interactive media uses Smart This Apps Creator is very suitable for use when learning at school.

Cara mensitasi artikel:

Anggadinata, C.J., & Simbolon, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 di Kelas IV SD Methodist 9 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024. *IJET: Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques*, 1(1), 16–21. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJET>

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran yang saat ini masih bersifat konvensional dimana guru masih menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, dan guru sangat minim menggunakan media pembelajaran. Sodikin (2022, h. 126) mengungkapkan bahwa sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Guru harus secara intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan kemajuan teknologi terkini, sistem pembelajaran tradisional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi (Baharun, 2016; Darmadi, 2017). Akibat sistem pembelajaran konvensional adalah adalah pembelajaran yang tidak kondusif yaitu Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa merasa lelah atau mengobrol di kelas, siswa tidak konsentrasi terhadap penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa kurang, siswa tidak berani berpendapat atau pasif di kelas, dan banyak siswa yang belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk itu, pembelajaran harus dapat dirancang sedemikian rupa, tentunya pada pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan berbagai media pembelajaran sebagai perantara kegiatan belajar. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal dipengaruhi oleh komunikasi yang efektif dan dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Methodist 9 terdapat kendala seperti kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, guru masih berpatokan pada buku paket yang ada. Selain itu dikarenakan tidak menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi tidak tertarik dan cepat bosan pada saat pembelajaran. Kondisi tersebut yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi cenderung rendah. Untuk membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk mendorong minat belajar peserta didik agar fokus belajar peserta didik menjadi lebih terarah pada materi yang dibawakan oleh guru. Rendahnya minat belajar siswa ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru yang tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang dipilih menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick et al yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yang terdiri

dari : *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini merupakan hasil penelitian yang diperoleh. Dalam penelitian ini menggunakan tahapan penelitian dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari 5 (lima) tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Merujuk dari peneliti terdahulu yang diteliti oleh Ashsha Widiastutik, Sri Suciati, dan Nazla Maharani Umayana yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Belajar Pantun Berbantu *Smart Apps Creator* Untuk Siswa Kelas V SD di Kabupaten Semarang, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator* efektif diterapkan di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini seluruh tahap pengembangan dilaksanakan dengan baik. Adapun tahap pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan yaitu tahap pertama analisis (*analysis*), pada tahap peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan materi, dan analisis teknologi. Tahap kedua adalah tahap desain (*design*), pada tahap ini lebih memfokuskan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini ialah merancang materi dan merancang tampilan serta tata letak media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator*. Tahap ketiga adalah yaitu pengembangan (*development*), setelah media di desain selanjutnya dilakukan pembuatan media dan validasi media. Validasi media dinilai untuk mengetahui kelayakannya, dalam penelitian ini validasi produk dinilai oleh tiga ahli yakni, ahli materi, ahli media dan ahli praktikalitas. Tahap yang keempat yaitu penerapan (*implementation*), setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan kedalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan implementasi media dalam pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi ahli praktikalitas dan respon peserta didik. Selanjutnya dilakukan ujicoba media untuk mengetahui keefektifan media tersebut. Uji coba langsung dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah media diterapkan. Untuk mengetahui keefektifan media peneliti memberikan soal pilihan ganda dan soal diberikan kepada peserta didik sebelum produk di ujicoba (*pretest*) dan setelah produk di ujicoba (*posttest*), Tahap yang kelima evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini dilakukan evaluasi media akhir setelah melalui tahap sebelumnya.

Berikut adalah hasil penilaian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan:

1. Hasil uji kelayakan: Skor hasil validasi ahli materi dari 14 butir pernyataan adalah 53, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 56 maka hasil yang diperoleh yaitu 0,94 dan dikali 100% untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persen, sehingga hasil yang didapatkan dari validasi kelayakan materi yaitu 95% dan validasi materi dikategorikan

sangat layak. Selanjutnya pada uji kelayakan media hanya dilakukan satu kali, hal ini terjadi karena ahli media menilai media pembelajaran sudah baik dan bisa implementasikan dalam proses pembelajaran. Skor hasil validasi ahli media dari 18 butir pernyataan adalah 64, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 100 maka hasil yang diperoleh yaitu 89% dan hasil validasi media dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai kelayakan 95% dan ahli media memperoleh nilai kelayakan 89%. Berdasarkan tabel konversi Ridwan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yaitu terletak pada rentang 81%-100%.

2. Hasil uji kepraktisan: Hasil uji kepraktisan media diperoleh dari pengisian instrumen angket oleh ahli praktikalitas. Skor hasil validasi ahli praktikalitas dari 11 butir pernyataan adalah 39, jika skor akhir dibagi dengan skor ideal yaitu 44 maka hasil yang diperoleh yaitu 0,88 dan dikali 100% untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persen, sehingga hasil yang didapatkan dari validasi praktikalitas yaitu 89%, dengan kategori sangat layak yaitu terletak pada rentang 81%-100%.
3. Hasil uji keefektifan: Hasil uji keefektifan media dilakukan untuk mengetahui hasil keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan cara membagikan soal dalam bentuk pilihan ganda dan soal tersebut sudah dianalisis kevalidannya. Dalam pelaksanaan uji efektivitas media, lembar soal diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) media diimplementasikan pada proses pembelajaran. Tujuan lain dari pemberian soal (*pretest*) dan (*posttest*) ini untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal setelah media pembelajaran diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh bahwa rata-rata nilai sebelum media diterapkan (*pretest*) dan sesudah produk diterapkan (*posttest*). Dengan adanya peningkatan hasil uji media maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif (*Smart Apps Creator*) dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif (*Smart Apps Creator*) diimplementasikan di Kelas IV SD Methodist 9 Medan. Media akhir dari penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif (*Smart Apps Creator*). Materi yang dimuat pada media yaitu pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 "Jenis-Jenis Pekerjaan" kelas 4 Sekolah Dasar. Pada media ini terdapat kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, serta kuis sebagai latihan. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Media Interaktif:

1. Media interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran.
2. Media interaktif yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran
3. Media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan acuan yaitu buku tema 4 kelas 4 yang sudah direvisi
4. Media interaktif yang dikembangkan dapat menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dirancang kembali untuk digunakan pada materi lain

Kelemahan Media Interaktif:

1. Menu dalam pembuatan media interaktif hanya terdapat bahasa Inggris saja

2. Audio yang digunakan dalam pembuatan media ini hanya dapat menyisipkan satu audio saja, tidak bisa menyisipkan lebih dari satu audio pada setiap slide

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Tingkat kelayakan pada media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* ditentukan oleh penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Ahli materi memberikan skor dengan nilai 53 dengan persentase kelayakan 95% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Ahli media memberikan skor dengan nilai 43 dengan persentase kelayakan 89% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak"
2. Tingkat kepraktisan pada media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* ditentukan oleh ahli praktisi pendidikan (guru) kelas IV SD Methodist 9. Total nilai yang telah diberikan oleh praktisi adalah sebanyak 39 dengan persentase kelayakan 89% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak"
3. Tingkat keefektifan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil coba *pre-test* menunjukkan efektifitas 15% dengan kriteria "Kurang Efektif", sedangkan hasil nilai *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas 85% dengan kriteria "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, pemanfaatan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran perlu ditingkatkan untuk memberikan fasilitas yang memadai
2. Bagi Pendidik, media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun guru diharapkan dapat mengembangkan media interaktif menjadi hal baru
3. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat lebih memahami materi pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dengan berbantuan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator dalam Problem Based Learning Mapel IPS di Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Ahsha Widia, Sri Suciati & Nazla Maharani Umayu. 2021. Pengembangan Media Interaktif Belajar Pantun Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Siswa Kelas V SD di Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol 6 No 2.
- Ananda, Lala Jelita & Nuraini. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *Jurnal SEJ (School Education Jurnal)*, Unimed, Volume 9 Nomor 1.
- Anni, C & Rifai'i, A. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press.

- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Produser*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Elvi Susanti, Didah Nurhamudah dan Lutfi Syauki Faznur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Fachrul Hidayat. 2019. Pengembangan Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 13(01), 112-120
- Hamdani. 2011, Strategi Belajar Mengajar, Bandung. Pustaka Setia.
- 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.
- Karo-Karo. 2014. Media Pembelajaran. Yogyakarta. Gava Media.
- Kemendikbud. 2013. Materi Pelatihan Guru; Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjamin Mutu Pendidikan.
- Midun. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), h. 41.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi, h. 152-153.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ni Komang Ari Aprilia Dewi & Maria Goreti R. K. 2022. Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Perduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 6 No 1.
- Pribadi, B, A. 2017. Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Bandung: Prenada Media Group.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Abad 21). Bandung: Alfabeta.
- Snaky, H., A., H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tamba, Robenhardt. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas IV SDN 101775 Sam pali T.A 2019/2020. *Jurnal ESJ (Elementary School Jurnal)*. 10 (4), h. 244-256.
- Trianto. 2013. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).