

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar**

**Dian Nofitasari<sup>1</sup>, Kartono Kartono<sup>1</sup>, Suparjan Suparjan<sup>1</sup>**  
PGSD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak<sup>1,2,3</sup>  
diannofitasari@student.untan.ac.id<sup>1</sup>, kartono@fkip.untan.ac.id<sup>2</sup>,  
suparjan@untan.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik pada penggunaan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi model Borg & Gall. Sumber data penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan dan 6 orang validator ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Hasil validasi produk media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan nilai persentase rata-rata 98,75% pada aspek bahasa, 97,66% pada aspek media, dan 97,83% pada aspek materi. Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba tahap pertama memperoleh nilai persentase sebesar 78,24% berkategori sangat baik, dan uji coba tahap kedua memperoleh nilai persentase sebesar 91,44% berkategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis SAC ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran berbasis SAC mendapatkan tanggapan sangat baik dari peserta didik.

**Kata kunci:** Pengembangan media pembelajaran interaktif, SAC

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia di seluruh dunia dan tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Dampak era revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan salah satunya adalah masifnya pengaruh teknologi terhadap aktivitas belajar yang ditandai dengan mudahnya penyebaran informasi dan pengetahuan baru bagi siapa saja yang dapat membawa pengaruh baik bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang tertulis dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016, yang menyebutkan bahwa efektivitas suatu pembelajaran dapat meningkat apabila memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan survey *The Global Media Intelligence Report* yang dilakukan oleh eMarketer Tahun 2020, didapati data bahwa 98,8% pengguna internet di Indonesia pada Tahun 2020 menggunakan *smartphone*. Data tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* merupakan alat teknologi informasi dan komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Tingginya penggunaan *smartphone* di Indonesia dapat dijadikan batu loncatan pendidik dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik sehingga hal tersebut mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani dkk., 2018: 4). Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran mampu memudahkan dalam penafsiran data, menyajikan data dengan lebih menarik dan terpercaya serta memadatkan informasi (Kustandi dan Darmawan, 2020: 15). Adapun fungsi media pembelajaran bagi peserta didik menurut Sanaky (2009) adalah untuk meningkatkan motivasi dan variasi belajar, memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan kegiatan belajar, memberikan inti informasi dan pokok-pokok materi secara sistematis, merangsang untuk berfokus dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan memahami materi pelajaran dengan sistematis (Sundayana, 2016:10-11)

Hasil temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran hanya terbatas pada penggunaan video pembelajaran baik yang diunggah guru melalui *youtube* atau guru hanya memberikan *link* video pembelajaran

yang sudah tersedia di *youtube* untuk digunakan peserta didik dalam belajar. Sebelum pemberlakuan SFH (*Study From Home*), guru pernah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seperti *powerpoint* dan LAN (*Local Area Network*). Pada penggunaan *powerpoint*, media yang digunakan masih terbatas pada pemberian soal saja. Sedangkan media pembelajaran berbasis LAN penggunaannya hanya terbatas di satu lokasi sehingga peserta didik tidak dapat mengakses media pembelajaran tersebut di lokasi yang berbeda-beda. Sementara itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan salah satunya yaitu komunikasinya yang bersifat satu arah (Chandra dan Nugroho, 2016). Keterbatasan tersebut mengakibatkan media pembelajaran itu menjadi kurang komunikatif karena tidak terjadi umpan balik antara peserta didik dengan media.

Keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diakses peserta didik secara mandiri dimana saja dan kapan saja menjadi salah satu alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran ini dilakukan. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan komunikasi dua arah yang membuat media tersebut menjadi lebih komunikatif serta penggunaannya dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone*.

Saat ini sudah banyak program *software* yang dapat menunjang guru untuk membuat media pembelajaran, salah satunya adalah *software SAC (Smart Apps Creator)* 3. *Smart Apps Creator (SAC)* 3 adalah aplikasi yang dapat dipasang pada *desktop* yang berguna untuk membuat aplikasi untuk *android* dan *iOS* tanpa kode pemrograman yang menghasilkan *output* dengan format *.apk*, *.exe*, dan *HTML5* (Khasanah & Rusman, 2021). Penggunaannya yang tanpa memerlukan kode pemrograman dapat memberikan kesempatan pada siapa saja untuk membuat aplikasi dengan mudah, termasuk bagi pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran.

(Khoirudin et al., 2021) dalam penelitiannya mengenai peningkatan hasil belajar selama pandemi Covid-19 dengan menggunakan *SAC* menunjukkan bahwa penerapan *mobile learning* menggunakan *SAC* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis *SAC* oleh (Khasanah et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

berbasis SAC pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan 27% hasil belajar peserta didik. SAC juga dapat digunakan untuk mengembangkan LKPD seperti penelitian yang dilakukan oleh (Pangesti & Amini, 2021) yang mengembangkan LKPD berbasis saintifik di kelas III SD dengan menggunakan aplikasi SAC. (Yuberti et al., 2021) dalam penelitiannya mengenai pengembangan *mobile learning* berbasis SAC sebagai media pembelajaran fisika, menunjukkan hasil respon ketertarikan peserta didik dalam menggunakan aplikasi berbasis SAC dengan nilai 82,403 yang menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis SAC mampu memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian mengenai penggunaan SAC pada bidang pendidikan terutama sejak pandemi *Covid-19* sudah cukup banyak dilakukan. Beberapa penelitian dilakukan pada jenjang menengah atas hingga jenjang perguruan tinggi dan terdapat beberapa penelitian yang dilakukan pada jenjang pendidikan dasar namun hanya mencakup pada materi tertentu. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis SAC yang dapat digunakan untuk pembelajaran tematik terutama pada kelas IV sekolah dasar perlu dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui kelayakan serta tanggapan peserta didik pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang digunakan dalam pembelajaran tematik.

Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, pemilihan subtema 3 “Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia” dipilih agar peserta didik lebih mengenal berbagai sumber daya alam yang ada di Indonesia dengan penyajian materi yang menarik. Media ini bersifat fleksibel sehingga peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan gawai dalam pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran tematik.

Jenis media pembelajaran pada penelitian ini termasuk jenis multimedia berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction* atau yang biasa dikenal dengan CAI. CAI digunakan sebagai pembantu tambahan dalam pembelajaran yang pemanfaatannya meliputi penyajian materi, latihan soal, ataupun keduanya (Suryani, dkk, 2018:54). Media ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik multimedia interaktif. Adapun karakteristik multimedia interaktif menurut Ahmadi

(2011), yaitu mempunyai lebih dari satu media yang konvergen serta bersifat interaktif dan mandiri (Fikri dan Madona, 2018:29). Menurut Mayer (2009) pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa prinsip, diantaranya prinsip multimedia, prinsip keterdekatan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prinsip koherensi, prinsip redundansi, dan prinsip perbedaan individual (Batubara, 2015).

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, diperlukan uji kelayakan pada aspek-aspek yang terdapat pada produk media yang sudah dikembangkan, pada penelitian ini yaitu aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi. Muslich (2010:303) menyatakan bahwa dalam penilaian kelayakan bahasa harus memperhatikan tiga indikator, yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta penggunaan bahasa yang memperhatikan keruntutan dan keterpaduan alur beripikir. Sedangkan menurut Winarno (2009), beberapa aspek yang perlu dievaluasi dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, yaitu dalam penelitian ini adalah aspek *subject matter, auxiliary information, affective considerations, interface, navigation, pedagogy, dan robustness* (Ernawati, 2017) yang dapat dibagi dalam aspek media dan aspek materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis SAC diukur dari aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi, dan (2) Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC pada kegiatan uji coba lapangan.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi model Borg & Gall. Adapun tahapan pengembangan dengan model Borg & Gall, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) uji coba awal lapangan, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi (Sugiyono, 2019:35). Penelitian ini terbatas pada tujuh langkah penelitian, yaitu hanya sampai pada tahap revisi produk operasional dikarenakan keterbatasan waktu. Peneliti memilih metode pengembangan oleh Borg

& Gall dikarenakan tahap penelitian pengembangan ini mudah dipahami dan pemaparan langkah-langkah pengembangan lebih terperinci sehingga lebih mempermudah dalam pengimplementasian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis SAC.

### **Penelitian dan Pengumpulan data**

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui potensi dan masalah. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri 03 Pontianak Selatan. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui keadaan dan masalah di lapangan terkait penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pula analisis materi, yaitu dengan cara mengidentifikasi materi dari buku sumber utama yang biasa digunakan. Selain analisis kebutuhan, juga dilakukan review literatur untuk memperoleh landasan teori yang mendukung penelitian.

### **Perencanaan**

Tahap penelitian dan pengumpulan data dilanjutkan dengan perencanaan. Yang termasuk dalam tahap perencanaan ini adalah merumuskan indikator pembelajaran, kemudian menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, komponen produk, dan daftar rujukan materi yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran.

### **Pengembangan Bentuk Awal Produk**

Tahap selanjutnya adalah pengembangan bentuk awal produk. Termasuk dalam tahap ini adalah persiapan komponen pendukung seperti gambar, audio, animasi maupun video yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Pengembangan bentuk awal produk dilakukan dengan membuat *flow chart* aplikasi media pembelajaran. Setelah membuat *flow chart* selanjutnya adalah menyusun media pembelajaran dengan memasukkan materi, gambar, suara, animasi, dan komponen lain yang diperlukan ke dalam *software SAC*. Penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji kelayakan media pembelajaran kepada enam validator ahli. Hasil validasi oleh ahli digunakan untuk merevisi produk yang nantinya akan digunakan untuk uji coba lapangan awal.

### **Uji Coba Lapangan Awal**

Tahap uji coba lapangan awal atau disebut juga uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang peserta didik yang dipilih dengan mempertimbangan kemampuan peserta didik yang meliputi kriteria baik, sedang, dan kurang. Penentuan subjek dilakukan dengan bantuan dari guru kelas. Setelah dilakukan uji coba awal pada media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*, penelitian dilanjutkan pada tahap revisi produk utama.

### **Revisi Produk Utama**

Tahap revisi produk utama, yaitu dilakukan perbaikan terkait kekurangan yang terdapat pada media tersebut berdasarkan hasil uji coba lapangan awal. Setelah dilakukan perbaikan, produk divalidasi kembali kepada validator ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan untuk uji coba kelompok sedang.

### **Uji Coba Lapangan**

Tahap uji coba kelompok sedang dilakukan dengan melibatkan 22 orang peserta didik yang berada pada kriteria baik, sedang, dan kurang. Hasil dari uji coba tahap ini digunakan sebagai bahan revisi untuk menghasilkan produk final.

### **Revisi Produk Operasional**

Pada tahap ini dilakukan perbaikan akhir terhadap media yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk final media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang dapat diterapkan pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 9 subtema 3 “Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia” di kelas IV sekolah dasar.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan dengan melibatkan 10 orang peserta didik pada uji coba awal lapangan dan 22 orang peserta didik pada uji coba lapangan. Adapun 6 orang validator ahli yang akan memvalidasi kelayakan produk yang terdiri dari 2 orang validator ahli bahasa, 2 orang validator ahli media, dan 2 orang validator ahli materi.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan kuesioner. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semiterstruktur. Wawancara semiterstruktur termasuk jenis wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas daripada wawancara terstruktur (Widiasworo, 2018:151), sehingga peneliti dapat

menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana pihak yang diwawancarai diminta ide-ide dan pendapatnya. Kuesioner dalam penelitian ini berisi seperangkat pernyataan secara tertulis yang harus diisi oleh validator ahli untuk memperoleh data validasi kelayakan produk.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara, instrumen validasi yang terdiri atas lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli materi, serta instrumen tanggapan peserta didik yang berupa lembar kuesioner tanggapan peserta didik.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa informasi tertulis yang diperoleh dari hasil wawancara dan komentar dan saran dari hasil validasi oleh ahli. Data wawancara yang berupa rekaman kemudian dibuat transkripsi dengan menuliskan kata demi kata persis seperti yang diucapkan dalam rekaman wawancara. Hasil transkrip tersebut kemudian disimpulkan untuk mengetahui produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil validasi ahli dan tanggapan praktisi berupa komentar dan saran yang digunakan sebagai bahan perbaikan dalam revisi produk.

Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari validator ahli, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa, dan praktisi (peserta didik). Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan yaitu sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), tidak setuju (1). Pemberian nilai dilakukan dengan memberi tanda *checklist* pada skala penilaian setiap instrumen pada angket validasi yang sudah disediakan.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tanggapan peserta didik, digunakan rumusan perhitungan nilai persentase yang dapat dituliskan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase kelayakan

R = skor mentah

SM = skor maksimal

(Sumber: Purwanto, 2017, h.207).

Kategori kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Persentase Kelayakan Produk

Interval Skor Persentase	Kategori	Keterangan	Keterangan Tambahan
81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
61%-80%	Baik	Layak	Tidak Perlu Revisi
41%-60%	Kurang Baik	Kurang Layak	Revisi
0-40%	Sangat Tidak Baik	Tidak Layak	Revisi

(Dimodifikasi dari Purwanto, 2017, h.103)

Berdasarkan kategori di atas, produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dinyatakan layak jika memperoleh skor persentase keseluruhan 61%-100% dengan kategori “Sangat Baik” dan “Baik” dari seluruh instrumen penilaian pada lembar validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, maupun tanggapan dari pengguna (peserta didik).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi sudah pernah diterapkan sebelumnya namun kurang efektif dikarenakan penggunaannya yang memerlukan koneksi internet. Penggunaan aplikasi lain dari *powerpoint* juga masih terbatas pada soal saja sehingga penggunaan aplikasi tersebut masih belum maksimal. Selama masa pandemi, penggunaan media berupa video pembelajaran sangat diandalkan karena media tersebut merupakan media paling mudah dan praktis yang dapat diberikan kepada peserta didik ketika tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka seperti melalui *google meeting*.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran tentu memiliki keterbatasan, salah satunya membuat peserta didik menjadi kurang aktif. Peserta didik cenderung hanya menonton video tersebut sekali saja kemudian mengerjakan tugas yang diberikan. Kegiatan belajar seperti itu akan membuat peserta didik cepat bosan dan

menjadi malas. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan media tersebut, sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bermakna walaupun pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing.

Tema yang dipilih untuk pengembangan media ini adalah tema 9 subtema 3. Tema 9 subtema 3 dipilih agar peserta didik lebih mengenal berbagai sumber daya alam yang ada di Indonesia dengan penyajian materi yang menarik. Selain itu, subtema tersebut adalah subtema terakhir dan memiliki materi yang banyak sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menarik keinginan peserta didik untuk belajar serta membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghasilkan media yang baik, selanjutnya analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada Tema 9 Kayanya Negeriku, subtema 3 “Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia” pada pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6.

Pengembangan media berbasis SAC ini disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran berbasis aplikasi yang baik. Berdasarkan saran dari guru, media pembelajaran tersebut hendaknya harus ada petunjuk penggunaan, ikon harus sederhana, tata letak yang jelas, konten harus sesuai dengan KD atau indikator pembelajaran, dan disertai dengan adanya evaluasi didalamnya.

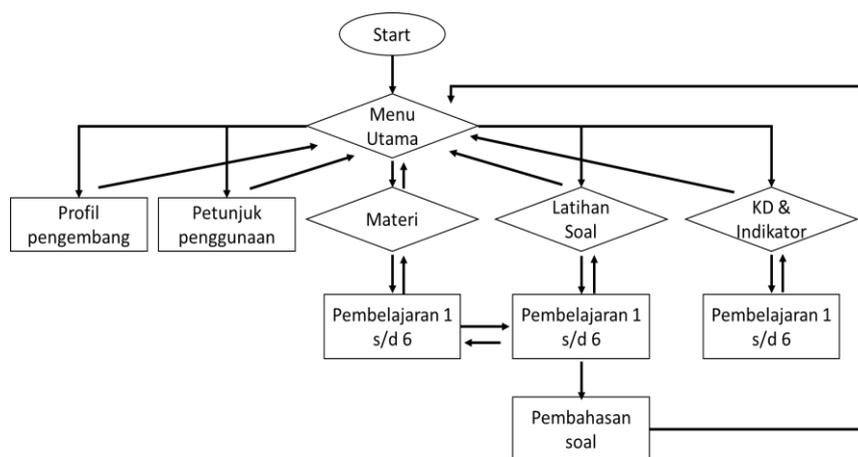
### **Hasil Pengembangan Produk**

Perencanaan produk media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu setelah menentukan tujuan pembelajaran serta merancang struktur materi yang akan dimasukkan kedalam media, selanjutnya adalah mencari dan membuat gambar-gambar, video, musik pengiring, dan suara yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan produk media pembelajaran interaktif, yaitu: (1) Perencanaan dari segi penulisan dan bahasa yang digunakan, yang meliputi pemilihan jenis, ukuran, serta warna huruf, tata letak teks, dan bahasa yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, (2) Perencanaan dari segi tampilan media, yang meliputi pemilihan latar belakang, pemilihan tombol untuk setiap perintah pada aplikasi, serta penentuan

navigasi yang memudahkan pengguna untuk berpindah dari halaman satu ke halaman lain, (3) Perencanaan unsur materi, yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta penambahan gambar, animasi, video, dan suara yang mendukung materi.

Pengembangan produk awal dilakukan dengan mendesain *flow chart*. *Flow chart* yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah model program simulasi (Darmawan, 2016:16). Adapun rancangan *flow chart* untuk produk media pembelajaran berbasis aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Flow Chart Media Pembelajaran Interaktif berbasis SAC

Berdasarkan rancangan *flow chart* tersebut, selanjutnya produk media dapat diproduksi dengan menggunakan *software SAC* menjadi sebuah aplikasi. Hasil pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC dapat dilihat pada Gambar 2-8 berikut.



Gambar 2. Halaman Pembuka



Gambar 3. Halaman Utama Menu



Gambar 4. Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu KD & Indikator



Gambar 6. Tampilan Menu Mater



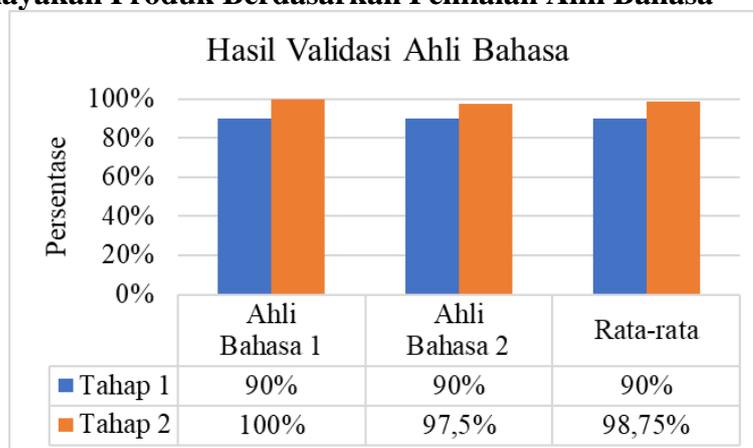
Gambar 7. Tampilan Menu Latihan Soal



Gambar 8. Tampilan Profil Pengembang Aplikasi

Produk media pembelajaran ini sudah melalui tahap validasi, yaitu validasi rasional yang bersifat penilaian berdasarkan pemikiran dari para ahli (Sugiyono, 2014:536). Dari hasil validasi, produk media pembelajaran telah memenuhi penilaian kelayakan dari aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi.

### Tingkat Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Ahli Bahasa

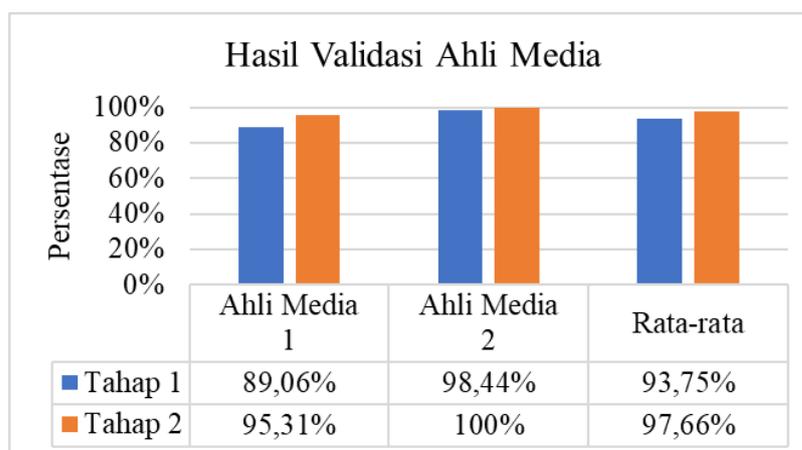


Gambar 9. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2

Validasi pada aspek bahasa dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang berisi 10 butir instrumen dengan penskoran menggunakan skala *likert* dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Validasi bahasa tahap 1 memperoleh skor 36 dari ahli 1 dan ahli 2, sedangkan pada tahap 2 memperoleh skor 40 dari ahli 1 dan skor 39 dari ahli 2, dari total skor maksimal penilaian 40.

Gambar 9 menunjukkan bahwa validasi bahasa yang dilakukan oleh dua orang ahli memperoleh nilai persentase rata-rata 90% pada tahap 1, dengan kategori “Sangat Baik” dan memperoleh nilai persentase rata-rata 98,75% pada tahap 2, dengan kategori “Sangat Baik” dari tiga aspek indikator penilaian kelayakan bahasa menurut Muslich (2010:303), yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang komunikatif, dan penggunaan bahasa yang memperhatikan keterpaduan alur berpikir. Dari hasil validasi bahasa, berdasarkan Tabel 1 produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

#### Tingkat Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Ahli Media



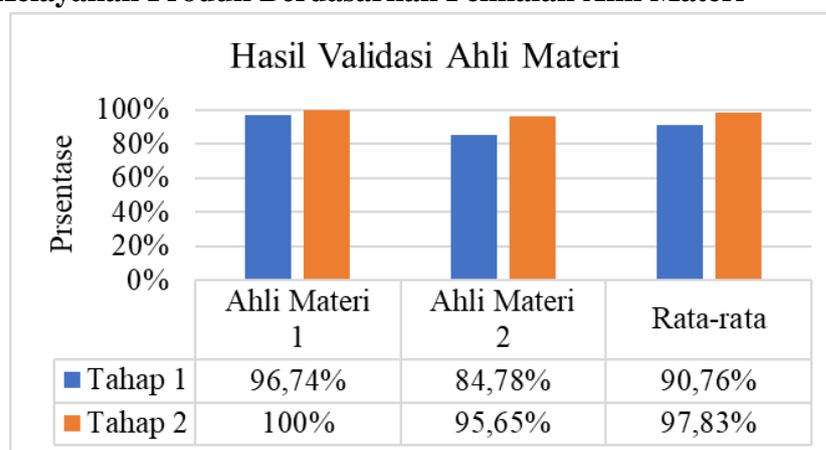
Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Validasi pada aspek media dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang berisi 16 butir instrumen dengan penskoran menggunakan skala *likert* dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Validasi media tahap 1 memperoleh skor 57 dari ahli 1 dan skor 63 dari ahli 2, sedangkan pada tahap 2 memperoleh skor 61 dari ahli 1 dan skor 64 dari ahli 2, dari total skor maksimal penilaian yaitu 64.

Gambar 4 menunjukkan bahwa validasi media yang dilakukan oleh dua orang ahli memperoleh nilai persentase rata-rata 93,75% pada tahap 1, dengan kategori

“Sangat Baik” dan memperoleh nilai persentase rata-rata 97,66% pada tahap 2, dengan kategori “Sangat Baik” dari penilaian beberapa aspek kriteria penilaian media pembelajaran menurut Winarno (2009) yaitu *interface* yang berkaitan dengan tampilan media, *navigation* yang berkaitan dengan perpindahan dalam media dari satu halaman ke halaman lain, *pedagogy* yang termasuk pada interaktivitas dan kontrol pengguna, serta *robustness* yang berkaitan dengan ketahanan produk (Ernawati, 2017). Dari hasil validasi media, berdasarkan Tabel 1 produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

**Tingkat Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Ahli Materi**



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2

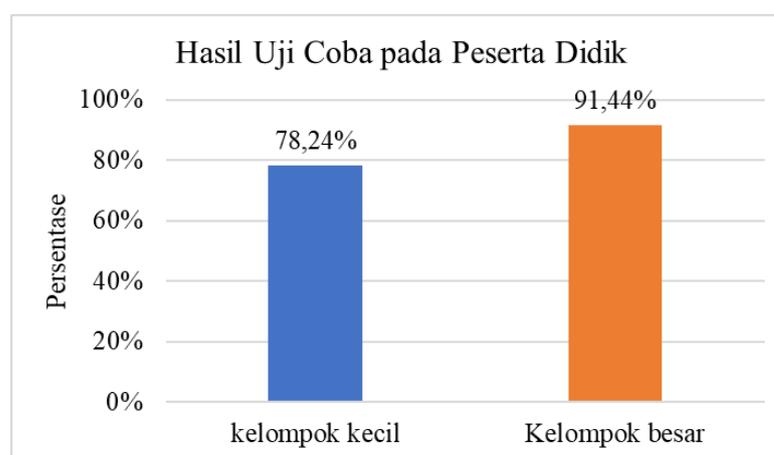
Validasi pada aspek materi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang berisi 23 butir instrumen dengan penskoran menggunakan skala *likert* dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Validasi materi tahap 1 memperoleh skor 89 dari ahli 1 dan skor 78 dari ahli 2, sedangkan pada tahap 2 memperoleh skor 92 dari ahli 1 dan skor 88 dari ahli 2, dari total skor maksimal penilaian yaitu 92.

Gambar 5 menunjukkan bahwa validasi materi yang dilakukan oleh dua orang ahli memperoleh nilai persentase rata-rata 90,76% pada tahap 1, dengan kategori “Sangat Baik” dan memperoleh nilai persentase rata-rata 97,83% pada tahap 2, dengan kategori “Sangat Baik” dari tiga tiga aspek penilaian, yaitu *subject matter*, *auxiliary information*, dan *pedagogy*. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, informasi tambahan yang tidak berkaitan dengan materi sudah sesuai, dan kapasitas kognitif pada materi sudah sesuai dengan peserta didik, sejalan dengan pendapat Winarno (2009) yang

menyatakan bahwa dalam pengembangan suatu produk media pembelajaran, materi harus sesuai dengan tingkat pebelajar yang akan menggunakan produk tersebut (Ernawati, 2017). Dari hasil validasi materi, berdasarkan Tabel 1 produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

### Tanggapan Peserta Didik Pada Kegiatan Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok sedang, akan dihasilkan produk final media pembelajaran interaktif berbasis SAC untuk kelas IV sekolah dasar. Berikut adalah hasil analisis tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar 6. Diagram Hasil Uji Coba pada Peserta Didik

Uji coba pada peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri atas 17 instrumen dengan penskoran menggunakan skala *likert* dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Total skor maksimal pada penilaian uji coba adalah 68.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 78,24% yang termasuk pada kategori “sangat baik”. Sedangkan pada uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 22 orang peserta didik, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 91,44% yang termasuk pada kategori “sangat baik”. Berdasarkan tanggapan peserta didik pada kegiatan uji coba, media pembelajaran yang dihasilkan dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik sehingga hal tersebut mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani dkk., 2018:4). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan inovatif dan

melatih peserta didik untuk belajar mandiri karena sifatnya yang interaktif (Munir 2015) dalam Sukarno dan Susarno (2020).

Produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang berhasil dikembangkan termasuk jenis media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) karena penggunaannya yang memanfaatkan *smartphone*, sebagaimana menurut Rusman (2012) *smartphone* termasuk telepon seluler yang termasuk dalam teknologi komunikasi (Suryani, 2016). Produk media pembelajaran ini juga sudah sesuai dengan konsep media pembelajaran interaktif, yaitu terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi dan menciptakan interaksi dua arah antara pengguna, dalam penelitian ini adalah peserta didik, dengan produk yang dikembangkan (Fikri dan Madona, 2018:25), serta media pembelajaran ini juga sudah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif menurut Ahmadi (2011), yaitu mempunyai lebih dari satu media yang konvergen serta bersifat interaktif dan mandiri (Fikri dan Madona, 2018:29).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC sangat layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli dengan persentase rata-rata sebesar 97,66% dari ahli bahasa, 97,83% dari ahli media, dan 98,75% dari ahli materi dan produk media pembelajaran interaktif berbasis SAC memperoleh tanggapan dengan kategori “sangat baik” dari kegiatan uji coba pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan perolehan persentase sebesar 91,44% pada kegiatan uji coba lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H., H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 1(1) 1-12. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran Teknologi Video Dalam Flipped Classroom. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 8(1), 15-20. Retrieved from: [http://dinatek.stts.edu/pdf/04\\_2016\\_8\\_1/5.Francisca\\_Haryanti\\_Chandra.pdf](http://dinatek.stts.edu/pdf/04_2016_8_1/5.Francisca_Haryanti_Chandra.pdf)
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- eMarketer. (2020). *The Global Media Intelligence Report 2020*, 70. Retrieved from: <https://www.globalwebindex.com/reports/gmi-report>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. (2021). Smart Apps Creator 3 to improve student learning outcomes during the pandemic of COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v7i1.13993>
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Pangesti, R. E., & Amini, R. (2021). *Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Smart APPS Creator Berbasis Scientific Di Kelas III Sekolah Dasar*. 4(1),

3731–3739. Retrieved from:  
<https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4239>

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Purwanto, N. (2017). *Prinsip-prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusu Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sukarno, A. G. H. P., & Susarno, L. H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif ‘Social Problem’ Kelas XI di SMAN 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(29). Retrieved from:  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/download/36275/32242>

Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196. Retrieved from:  
<http://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/7669/3492>

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widiasworo, E. (2018). *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Araska.

Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95. Retrieved from: <http://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojp/index.php/psej/article/view/746>