

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*SMART APPS CREATOR (SAC)* PADA MATERI MEMAHAMI  
BERBAGAI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SDN  
SUKOHARJO 3**

**SKRIPSI**

Diajukan Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

**DESTYA RAHMADANI**

NPM. 19.1.01.10.0042

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

**DESTYA RAHMADANI**

NPM: 19.1.01.10.0042

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
SMART APPS CREATOR (SAC) PADA MATERI MEMAHAMI  
BERBAGAI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SDN  
SUKOHARJO 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd  
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd  
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:

**DESTYA RAHMADANI**  
NPM: 19.1.01.10.0042

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
SMART APPS CREATOR (SAC) PADA MATERI MEMAHAMI  
BERBAGAI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SDN  
SUKOHARJO 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 21 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.

3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.

Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Destya Rahmadani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Trenggalek/ 22 Desember 2000  
NPM : 19.1.01.10.0042  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ SI PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis ilmiah atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 21 Juli 2023

Yang Menyatakan



**DESTYA RAHMADANI**

NPM: 19.1.01.10.0042

## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.*

*Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”*

(Q.S Al-Insyirah,94:5-6)

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

*“Sepatah kata doa orang tuaku, membuka seribu jalan untuk masa depan”*

(Destya Rahmadani)

*“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tidak pernah jauh”.*

*“Orang lain ga akan pernah paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun ga akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya.”*

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

1. Orang Tuaku  
Bapak dan Ibu yang tidak kenal lelah dalam memotivasi, mendoakan, dan dukungan baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bangga atas perjuanganku selama ini.
2. Teman-teman mahasiswa  
Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
3. Dosen pembimbing  
Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. dan Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini.

## ABSTRAK

**Destya Rahmadani** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 3.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Smart Apps Creator*, Memahami Berbagai Sumber Energi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Sukoharjo 3 Kabupaten Nganjuk yang diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas ini masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran ini membosankan dan terlihat monoton, karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan pengembangan media pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3 (2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3 (3) Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3.

Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3? (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3?.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kategori kevalidan, keefektifan, kepraktisan yang dinyatakan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan hasil kevalidan media dari validator ahli media diperoleh persentase sebesar 91% dan hasil kevalidan dari validator ahli materi diperoleh persentase sebesar 88%, (2) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif dengan uji keefektifan pada uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 87,5% dan hasil uji keefektifan pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 91,3%, (3) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan uji kepraktisan angket respon guru diperoleh persentase sebesar 92% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa diperoleh persentase 90%.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis untuk digunakan. Sehingga media sudah dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 3” ini disusun guna memenuhi sebagaimana syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku validator media *Smart Apps Creator*.
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku validator materi dalam media *Smart Apps Creator*.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah serta Guru SDN Sukoharjo 3 yang telah memberikan ijin untuk penelitian.

10. Siswa-siswi kelas IV SDN Sukoharjo 3 yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*.
11. Kedua orang tuaku yang telah memberikan doa dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan.
12. Diri saya sendiri yang telah mampu bertahan sampai saat ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan namanya khususnya Prodi PGSD UN PGRI Kediri dan semua pihak yang telah banyak membantu baik secara materi maupun non materi secara langsung dan tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 21 Juli 2023



**DESTYA RAHMADANI**

NPM : 19.1.01.10.0042



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I    PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	8
E. Dfinisi Operasional.....	8
BAB II    LANDASAN TEORI .....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
d. Jenis Media Pembelajaran .....	16

2. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	17
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam .....	17
b. Kompetensi Dasar IPA Kelas IV SD .....	19
c. Hakikat Sumber Energi.....	20
3. Media Pembelajaran Interaktif Smart Apps Creator.....	21
a. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
b. Smart Apps Creator (SAC) .....	22
c. Tampilan Smart Apps Creator .....	24
d. Manfaat Smart Apps Creator .....	25
e. Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator .....	26
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	28
C. Kerangka Berfikir .....	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	33
A. Model Pengembangan .....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	35
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	36
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	37
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	37
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	38
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	38
1. Lokasi Penelitian .....	38
2. Subjek Penelitian.....	39
D. Uji Coba Model/Produk .....	39
1. Desain Uji Coba .....	39
2. Subjek Uji Coba .....	40
E. Validasi Model/Produk.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
1. Pengembangan Instrumen .....	41
2. Validasi Instrumen .....	43

G.	Teknik Analisis Data .....	48
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data.....	48
2.	Norma Pengujian.....	53
BAB IV	DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	54
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	54
1.	Deskripsi Hasil Pendahuluan.....	54
2.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	55
3.	Desain Awal ( <i>Draf</i> ) Media.....	55
B.	Pengujian Model Terbatas .....	63
1.	Uji Validasi dan Praktisi.....	63
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	67
3.	Desain Media Hasil Uji Coba Terbatas .....	73
C.	Pengujian Media Perluasan .....	74
1.	Deskripsi Uji Coba Luas .....	74
2.	Deskripsi Hasil Uji Coba Luas .....	75
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	77
D.	Validasi Media.....	78
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	78
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	80
3.	Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media .....	81
4.	Desain Akhir Model .....	82
E.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
1.	Spesifikasi Model .....	86
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media .....	87
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media..	89
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	91
A.	Simpulan.....	91
B.	Implikasi .....	92
1.	Implikasi Teoritis.....	92

2. Implikasi Praktis .....	93
C. Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel		
2.1	: Kompetensi Dasar dan Indikator .....	19
2.2	: Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang.....	30
2.3	: Kerangka Berfikir .....	31
3.1	: Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	44
3.2	: Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	45
3.3	: Pertanyaan Lembar Angket Respon Guru .....	46
3.4	: Pertanyaan Lembar Angket Respon Siswa.....	47
3.5	: Tabel Skala Likert.....	48
3.6	: Kriteria Kevalidan .....	50
3.7	: Kriteria Keefektifan .....	51
3.8	: Kriteria Kepraktisan.....	52
4.1	: Hasil Validasi Ahli Media .....	64
4.2	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	66
4.3	: Hasil <i>Post test</i> Uji Coba Terbatas .....	69
4.4	: Hasil Respon Guru.....	70
4.5	: Hasil Respon Siswa .....	71
4.6	: Hasil <i>Post test</i> Uji Coba Luas .....	76

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

2.1	: Tampilan Awal Smart Apps Creator .....	25
2.2	: Beranda Smart Apps Creator .....	25
3.1	: Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	34
4.1	: Desain Awal Halaman Pembukaan .....	56
4.2	: Desain Awal Halaman Identitas Diri .....	57
4.3	: Desain Awal Halaman Menu Utama .....	58
4.4	: Desain Awal Petunjuk Penggunaan Media .....	59
4.5	: Desain Awal Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator .....	59
4.6	: Desain Awal Halaman Materi .....	60
4.7	: Desain Awal Halaman Awal Quiz .....	60
4.8	: Desain Awal Halaman Quiz .....	61
4.9	: Desain Awal Halaman Hasil Quiz .....	62
4.10	: Desain Awal Hasil Profil Pengembang .....	62
4.11	: Desain Akhir Halaman Pembukaan .....	83
4.12	: Desain Akhir Halaman Identitas Diri .....	83
4.13	: Desain Akhir Petunjuk Penggunaan .....	83
4.14	: Desain Akhir Menu Utama .....	84
4.15	: Desain Akhir Kompetensi Dasar dan Indikator .....	84
4.16	: Desain Akhir Materi .....	84
4.17	: Desain Akhir Halaman Awal Quiz .....	85
4.18	: Desain Akhir Quiz .....	85
4.19	: Desain Akhir Hasil Quiz .....	85
4.20	: Desain Akhir Profil Pengembang .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. : Berita Acara Bimbingan
3. : Surat Permohonan Ijin Penelitian
4. : Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. : Angket Validasi Ahli Media
6. : Angket Validasi Ahli Materi
7. : Angket Respon Guru
8. : Angket Respon Siswa
9. : Perangkat Pembelajaran
10. : Dokumentasi Penelitian
11. : Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi
12. : Hasil Cek Plagiasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menuntun kekuatan yang ada pada diri setiap individu agar mereka mampu untuk tumbuh dan berkembang. Perkembangan individu dalam bersikap dan berperilaku bermasyarakat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin berkembang pula pola pikir dan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan pendidikan yang memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir masyarakat yang berkualitas.

Menurut Siagian (2006:273) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu keseluruhan proses teknik dan metode belajar mengajar dalam rangka mengalihkan suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan cita-cita pendidikan pada undang-undang nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada proses pendidikan dasar, guru menjadi sosok penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam



masyarakat dengan berbagai aspek keterampilan yang dimilikinya. Peran guru bukan hanya sebagai penyampaian materi, akan tetapi guru lebih dapat dikatakan sebagai fasilitator dan juga motivator bagi siswa. Oleh sebab itu, sebagai seorang fasilitator, guru harus mampu berperan sebagai penyedia fasilitas pendidikan dan pemberi motivasi belajar agar mampu menciptakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang lebih aktif.

Berdasarkan uraian diatas pendidikan adalah suatu proses bimbingan atau tuntunan pimpinan yang ada didalamnya mengandung unsur-unsur pendidik, siswa, tujuan, dll. Dalam sebuah pendidikan tersebut suatu proses untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk mewujudkan cita-citanya, agar peserta didik secara aktif memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada proses pendidikan guru berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membangkitkan motivasi kegiatan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah topik utama dalam kurikulum di Indonesia, satu di tingkat sekolah dasar. IPA juga merupakan mata pelajaran orang yang mempelajari lingkungan alam dengan pengamatan, eksperimen, penyelidikan, rumus dan presentasi teoretis ide. Dalam pendidikan IPA, siswa bertanggung jawab atas penemuan dan tindakan agar siswa dapat pengertian lingkungan alam dengan lebih mendalam. Melalui mata pelajaran IPA siswa diharapkan mampu mengetahui konsep, prinsip, perkembangan berpikir ilmiah, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan untuk bertanya

dan dapat menyelesaikan suatu masalah dengan observasi, pengumpulan data, diskusi, dan eksperimen. Pada pembelajaran IPA, bagi peserta didik khususnya sekolah dasar adalah guru mengajak peserta didik untuk tidak hanya menghafal dari kumpulan suatu konsep dalam materi IPA yang telah ada, melainkan peserta didik harus melakukan kegiatan-kegiatan untuk memperoleh tentang alam semesta secara sederhana. Hal ini bertujuan untuk agar siswa secara aktif lebih mengetahui tentang alam semesta yang ada di lingkungan sekitar mereka, bahwa siswa nantinya akan menemukan sebuah konsep baru atau pembuktian dari materi atau teori-teori yang telah dipelajarinya serta juga bisa mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta melalui siswa melakukan observasi agar dapat menambah wawasan atau pengetahuan yang lebih luas. Trianto (2007: 101) menjelaskan kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Sukoharjo 3 ditemukan permasalahan terkait pembelajaran IPA pada materi berbagai sumber energi. Permasalahan ini dilihat dari dua faktor yaitu faktor yang pertama guru, dalam pembelajaran ini masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran ini membosankan dan terlihat monoton, karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Faktor yang kedua siswa, saat proses pembelajaran siswa kurang memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan pembelajaran dapat berpusat pada siswa atau

*student center*, sehingga mampu mendorong siswa akan berfikir kritis serta siswa akan lebih aktif.

Selain itu guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku saja dalam menyampaikan materi, guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, guru juga lebih mengutamakan metode ceramah, dengan guru menggunakan metode ceramah siswa merasa bosan, jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, selain itu juga siswa masih bingung dengan yang disampaikan guru, karena siswa tidak bisa memahami isi materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa. Sehingga guru harus berupaya lebih kreatif dengan menggunakan media yang berbasis teknologi agar siswa lebih memahami materi IPA khususnya pada materi sumber energi. Salah satu media pembelajaran yang menarik, inovatif berdasarkan isi materi yaitu media *smart apps creator*.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pemanfaatan komputer dan internet semakin banyak pula digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk aplikasi *android*. Dengan adanya *smartphone* diharapkan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan lebih optimal. Menurut (Prokoso, 2020) *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi *mobile* android dan ios tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5. *Smart Apps Creator* dapat dipergunakan untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.

Media pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Dikembangkannya media dengan menggunakan *Smart Apps Creator* ini karena dalam proses pembuatannya tidak harus memiliki pemahaman mengenai pemrograman komputer. *Smart Apps Creator* ini sendiri sudah memberikan fitur template sehingga mempermudah guru. Ketika memasukkan materi pembelajaran, baik berupa teks, gambar maupun video. Namun jika ingin mengubah tampilan aplikasinya lebih menarik, guru bisa mendesain background, icon-icon yang digunakan dengan desain yang diinginkan. Dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) guru akan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi serta memanfaatkan media-media pembelajaran yang inovatif yang dikemas dalam aplikasi android.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media dalam penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) PADA MATERI MEMAHAMI BERBAGAI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKOHARJO 3”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul diantaranya yang pertama yaitu guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan metode

ceramah atau panduan dari buku, sehingga dalam proses pembelajarannya akan terlihat monoton, sedangkan guru berperan sebagai motivator, fasilitator, serta guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, agar saat proses pembelajaran akan lebih menarik. Mengapa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi berbagai sumber energi?

Permasalahan yang kedua yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran, karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun membuat media sederhana yang membutuhkan waktu yang sedikit lama. Media pembelajaran sangat berpengaruh untuk siswa dalam memahami sebuah materi. Tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Pada zaman sekarang kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, jadi jika media lainnya tidak dipakai atau kurang minat dalam menggunakan sehingga siswa dalam proses pembelajaran akan merasa bosan. Apa yang membuat kurangnya motivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dan menambah bacaan materi siswa?

Permasalahan yang ketiga yaitu minat belajar siswa kurang baik, maka siswa akan merasa malas belajar sehingga akan berdampak pada prestasi siswa yang menjadi kurang optimal, guru dalam menyajikan materi pelajaran yang disampaikan kurang menarik dan kurangnya kreativitas serta inovasi guru dalam mengelola kelas. Jika keterbatasan buku sumber akan menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam belajar, serta kemauan dan keinginan siswa dalam belajar menjadi rendah. Mengapa minat belajar siswa menjadi rendah?

Permasalahan yang keempat yaitu siswa berbicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung, hal tersebut dikarenakan siswa kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru tidak bisa mengelola kelas, pembelajaran kurang berpusat pada siswa, sehingga siswa banyak yang ramai, bermain dengan teman sebangkunya dan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Sehingga guru harus bisa mengelola kelas dengan baik serta guru mampu mendorong siswa agar dapat berpikir kritis, jadi pembelajaran akan terlihat aktif. Apa yang membuat siswa berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung ?

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Dari pemaparan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan dalam penelitian ini untuk :

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3.

#### **E. Definisi Oprasional**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa media visual ataupun media audiovisual yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (dalam Musfiqon, 2012:28). Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Asyar, 2012: 8) bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Asyar, 2012: 8) bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat

menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang telah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

## **2. Produk dikatakan valid**

Produk dikatakan valid apabila produk tersebut berdasarkan teori yang memadai dan semua komponen produk saling berhubungan secara konsisten. Produk valid menggunakan instrumen penelitian dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan di lapang. Valid juga menggambarkan data dalam penelitian tepat mengukur apa yang seharusnya diukur.

## **3. Produk dikatakan praktis**

Produk dikatakan praktis apabila produk yang dihasilkan digunakan dengan mudah oleh siswa. Kepraktisan dalam penelitian ini adalah ditentukan dengan angket respon guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna kriteria dan indikator yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan produk tersebut. Indikator yang digunakan sesuai dengan komponen minat belajar siswa dan kebutuhan siswa.

## **4. Produk dikatakan efektif**

Dikatakan meningkat jika ada pengaruh dari penggunaan medianya. Pengujian dilakukan sebelum menggunakan media dan sesudah penggunaan media. Apabila sesudah menggunakan media hasilnya meningkat maka bisa



dikatakan bahwa media *smart apps creator* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## **5. Sumber Energi**

Sumber energi berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa, sumber energi terbagi menjadi dua, yaitu sumber energi terbarukan dan sumber energi tidak terbarukan. Sumber energi terbarukan biasanya disebut sumber energi alternatif. Energi alternatif adalah energi yang dihasilkan bukan dari bahan bakar minyak bumi dan bahan bakar konvensional.

## **6. Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)**

Menurut (Prakoso, 2020) *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi mobile android dan ios tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5. *Smart Apps Creator* dapat dipergunakan untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.

Media pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Dikembangkannya media dengan menggunakan *Smart Apps Creator* ini karena dalam proses pembuatannya tidak harus memiliki pemahaman mengenai pemograman komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). *Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar*. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Jakarta Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). *Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Fredy, B., 2016. *Sumber Energi Alternatif, Proceeding Seminar Nasional Tahunan Teknik Mesin XI (SNTTM XI)*. Yogyakarta.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD*. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*,

- 13(1), 111–120. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/28297>
- Khasanah, K., & Rusman, R (2021). *Development of Learning Media Based On Smart Apps Creator*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006-1016.
- Kuswanto, J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi*. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i2.1139>
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Nurfarida, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii .... EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 132–153. [http://digilib.uinkhas.ac.id/6312/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/6312/1/SITI\\_NURFARIDA\\_T201710001.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/6312/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/6312/1/SITI_NURFARIDA_T201710001.pdf)
- Nurindah, & Kasman. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar*. *Akademika*, 10(01), 1-12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Pai, P., Xi, K., Sman, D. I., & Tarab, S. (2021). *Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata*.
- Prakoso, R. H., Suhandi, A. & Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart Apps Creator Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar*. Doctoral Dissertation: Universitas Jambi.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Rochim, R. P. (2021). *Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Di Ma Almaarif Singosari Malang*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang., 5–24.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Trianto Ibnu, B. (2007). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sari, R. A. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di ....*  
[https://repository.unja.ac.id/43844/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43844/1/SKRIPSI RATU %281%29.pdf](https://repository.unja.ac.id/43844/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43844/1/SKRIPSI%20RATU%20281%29.pdf)
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Sastrawijaya. 1991. *Pencemaran Lingkungan*. Bandung: Rineka Cipta
- Setiawan, F. A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2022). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya tahun 2022*.
- Siagian, Sondang P, (2006). *Teori Dan Kepemimpinan*. Rineka Cipta, Jakarta
- Sukamto, P. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini,S (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan Penerapannya Dalam KTSP*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suyitno, (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 23, 102-103.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yesri Jesika Teikuar, Juliana M.H.Nenohai, D. D. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 2 Kupang*. Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 3(1), 25–38.
- Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika*. Physics and Science Education Journal (PSEJ), 90–95. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>