PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR (SAC)* PADA MATERI EKOSISTEM PESERTA DIDIK KELAS V SDN SATAK 2

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD

OLEH:

PUTRI AULIA YUDISTIAN
NPM: 2114060015

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA
2025

Skripsi oleh:

PUTRI AULIA YUDISTIAN

NPM: 2114060015

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR (SAC)* PADA MATERI EKOSISTEM PESERTA DIDIK KELAS V SDN SATAK 2

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

Tanggal: 17 Juli 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Wahyudi, M.Sn	**Nara Setya Wiratama, M.Pd**
NIDN. 0705069001	NIDN.0729059101

Skripsi oleh:

PUTRI AULIA YUDISTIAN

NPM: 2114060015

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR (SAC)* PADA MATERI EKOSISTEM PESERTA DIDIK KELAS V SDN SATAK 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn. 1. _____
2. Penguji I : Nurita Primasatya,M.Pd 2. _____
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama,M.Pd. 3. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Putri Aulia Yudistian
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Kediri/ 25 November 2002
NPM	: 2114060015
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 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 atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan

PUTRI AULIA YUDISTIAN

NPM: 2114060015

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

*"*Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupanya"

(Q.S AL-Baqarah: 286)

*"*Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"

(Q.S AL-Insyirah:6-67)

*"*Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,jangan kecewakan mereka.simpan keluhmu,sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menhidupimu'

Kupersembahkan karya ini untuk:

Ibu dan Bapak:Orang hebat yang selalu menjadi penyemanagat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia yang tidak henti-hentinya memebrikan kasih sayang dengan penuh cinta selalu memberikan motivasi.Terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ibu dan bapak saya bisa berada dititik ini sehat selalu.

Untuk diri saya senidiri:Putri Aulia Yudistain ,terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai detik ini.Terima kasih sudah bertangung jawab menyelesaikan apa yang sudah dimulai,meskipun dalam menulis skripsi merasakan lelah,putus asa terkadang juga menangis.*You are great for you hard work*,ini adalah pencapaian yang patut untuk dibanggakan. Berbahagialah selalu dimanapun berada,Putri.Apapun kurang lebihmu mari merayakaan diri sendiri.

RINGKASAN

Putri Aulia Yudistaian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V SDN Satak 2, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri 2025.

Kata kunci: *Pengembangan, Multimedia Mnteraktif, Ekosistem.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Satak 2. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi dengan metode ceramah atau mencatat dan hasil nilai peserta didik kelas V masih dibawah KKTP > 75. Diketahui penyebabnya karena kurangnya pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru karena guru masih berpacu pada buku peserta didik dan lembar kerja peserta didik (LKS). Hal ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana validitas, kepraktisan, dan efektivitias media *Smart Apps Creator (SAC)* materi penyajian data dalam bentuk media interaktif pembelajaran pada peserta didik kelas V SDN Satak 2. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* materi penyajian data dalam bentuk media interaktif pada peserta didik kelas V SDN Satak 2.

Penelitian ini menggunakan metode research and deleveploment (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yatu (1) Analisis (Analyize), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 8 peserta didik kelas V SDN Satak 2 pada uji coba terbatas, sedangkan subjek uji coba luas berjumlah 20 peserta didik kelas V SDN Satak 2. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian ini adalah (1) Multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dinyatakan sangat valid karena memperoleh rekapitulasi hasil validasi media dengan persentase 88%, validasi materi dengan persentase 89%, dengan kriteria sangat valid,(2) Multimedia interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) materi ekosistem dinyatakan sangat praktis karena memperoleh rekapitulasi hasil respon guru dengan skor 94%, dan respon peserta didik dengan skor 84,5% dengan kriteria sangat praktis., (3) Multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem memperoleh hasil uji coba terbatas dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87%. Pada uji coba luas memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 83% dan telah mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri,Sekaligus validator Materi Ekosistem;
4. Wahyudi,M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini;
5. Nara Setya Wiratama,M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini;
6. Nurita Primasatya,M.Pd. selaku validator multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Materi Ekosistem;
7. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan ilmu kepada peneliti;
8. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Satak 2;
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya; dan
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu meyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri,17 Juni 2025

PUTRI AULIA YUDISTIAN

NPM .2114060015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**

MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

RINGKASAN ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Rumusan Masalah 6

D. Tujuan Pengembangan 6

E. Manfaat Pengembangan 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA **8**

A. Landasan Teori 8

1. Pengertian Pengembangan 8

2. Pengertian Media Pembelajaran 8

3. Pengertian Smart Apps Creator (SAC) 21

4. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar 27

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 39

C. Kerangka Berpikir 42

BAB III METODE PENELITIAN **44**

A. Model Pengembangan 44

B. Prosedur Pengembangan Penelitian 45

1. Analisis 45

2. Desain 46
3. Development 47
4. Implementasi 47
5. Evaluasi 48
C. Desain Uji Coba Produk 48
1. Desain Uji Coba 48
2. Subjek Uji Coba 49
D. Tempat dan Waktu Perancangan 49
E. Instrumen Penelitian 50
1. Pengembangan Instrumen 51
2. Validasi Instrumen 52
F. Teknik Analisis Data 64
1. Tahap-Tahap Analisis Data 64
G. Uji Coba Produk 68
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN 70
A. Hasil Studi Pendahuluan 70
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan 70
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan 71
3. Desain Awal (draft) Model 72
B. Hasil Uji Validasi 76
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi 76
C. Hasil Uji Coba Terbatas 82
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas 82
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas 83
D. Hasil Uji Coba Luas 83
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas 83
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas 85
E. Hasil Kepraktisan Media 85
1. Hasil Respon Guru 85
2. Hasil Respon Peserta didik 87

F. Validasi produk 89
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi 89
2. Desain Akhir Model 90
G. Pembahasan Hasil Penelitian 95
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan 95
2. Spesifikasi Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Materi Ekosistem 96
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Materi Ekosistem 97
4. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Materi Ekosistem 97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 99
A. Simpulan 99
B. Implikasi 100
C. Saran-Saran 100
DAFTAR PUSTAKA 101
LAMPIRAN 101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator dalam materi Ekosistem 29
Tabel 2. 2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu 39
Tabel 3. 1 Kriteria Instrumen dan Sunber Data Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan 50
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara 51
Tabel 3. 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru 52
Tabel 3. 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik 53
Tabel 3. 5 Angket Pretest Analisis Kebutuhan Peserta Didik 54
Tabel 3. 6 Angket Validasi Media dalam Pengembangan Interaktif Berbasis SAC 55
Tabel 3. 7 Angket Validasi Materi Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC 57
Tabel 3. 8 Angket Kepraktisan Guru 59
Tabel 3. 9 Angket Respon Peserta Didik 61
Tabel 3. 10 Angket Validasi Soal 63
Tabel 3. 11 Kisi - Kisi Soal 63
Tabel 3. 12 Tabel Skala Likert 65
Tabel 3. 13 Kriteria Validitas 66
Tabel 3. 14 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan 67
Tabel 3. 15 Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan 68
Tabel 4. 1 Desain Awal Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) 72
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media 76
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi 78
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Soal 80
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Terbatas 82
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Luas 84
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru 86
Tabel 4. 8 Hasil Respon Peserta didik 87
Tabel 4. 9 Desain Akhir Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Susunan Ekosistem 29
Gambar 2. 2 Komponen Biotik dan Abiotik 30
Gambar 2. 3 Faktor Alam 33
Gambar 2. 4 Faktor Manusia 34
Gambar 2. 5 Dampak Ekosistem 34
Gambar 2. 6 Siklus Rantai Makanan 35
Gambar 2. 7 Siklus Rantai Makanan di Laut 36
Gambar 2. 8 Jaring – jarring Makanan 37
Gambar 2. 9 Piramida Makanan 38
Gambar 2. 10 Arus Energi 39
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir 43
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE 44
Gambar 4. 1 Kritik dan Saran Validasi Media 77
Gambar 4. 2 Kritik dan Saran Validasi Materi 80
Gambar 4. 3 Kritik dan Saran Validasi Soal 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Hasil Wawancara 105
Lampiran. 2 Hasil Pre-Test Analisis Kebutuhan Pembelajaran 108
Lampiran. 3 Lembar Pengajuan Judul 109
Lampiran. 4 Surat Izin Penelitian 111
Lampiran. 5 Surat Permohonan Validasi 112
Lampiran. 6 Hasil Validasi Media 113
Lampiran. 7 Hasil Validasi Materi 116
Lampiran. 8 Hasil Validasi Soal 120
Lampiran. 9 Hasil Respon Guru 122
Lampiran. 10 Hasil Respon Peserta didik 125
Lampiran. 11 Analisis Kebutuhan Guru 126
Lampiran. 12 Analisis Kebutuhan Peserta didik 127
Lampiran. 13 Lembar Analisis Kebutuhan Peserta didik 128
Lampiran. 14 Hasil Pre-test Dan Post-test Peserta didik 129
Lampiran. 15 Perangkat Pembelajaran 128
Lampiran. 16 Keterangan Telah Melakukan Penelitian 179
Lampiran. 17 Surat Pemanfaatan Produk 180
Lampiran. 18 Berita Acara 182
Lampiran. 19 Surat Keterangan Plagiasi 184
Lampiran. 20 Dokumentasi Kegiatan 185

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sebagai upaya untuk membentuk setiap generasi menjadi makhluk yang berguna untuk kepentingan dari masing-masing masyarakat yang bersangkutan maupun bagi dirinya sendiri. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sitematika Pendidikan Nasional bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaman, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih penting lagi, terus melakukan terobosan dan berinovasi dengan berbagai cara untuk meningkatkan kesempatan bagi warga dan masyarakat umum untuk mendapatkan pengajaran dari semua jenjang Pendidikan (Pristiwanti idr., 2022).

Dari konsep ini beberapa hal yang harus diperhatikan. Pendidikan adalah usaha sadar, itulah artinya proses Pendidikan sekolah yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan.Dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan utama yang wajib diikuti oleh peserta didik, hal itu dikarenakan pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memperoleh ilmu yang dapat digunakan dimasa yang akan datang.

Menurut Purwanti et al. (2019) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang pengetahuan yang mempelajari atau mengkaji mengenai fenomena alam berdasarkan fakta, prinsip, konsep, serta hukum yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, sehingga dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi peserta didik. Dengan demikian pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi

peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar serta materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran ipa dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran ipa peserta didik sebaiknya diajak mengalami secara langsung tentang kegiatan ipa dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat memaknai manfaat matematika dalam kehidupan. Jadi, pemahaman yang didapat dari pengalaman dalam pembelajaran ipa sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar.

Menurut Rahmawati., (2018) pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuasn seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Bardasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dilakukan pada tanggal 14 April 2024 kelas V SDN 2 Satak pada materi ekosistem ditemukan bahwa, pada proses pembelajaran tidak ada media yang digunakan oleh guru. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar dari Kemendikbudristek, sehingga peserta didik hanya menggunakan satu bahan ajar saja. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran. Peserta didik hanya mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Akibatnya peserta didik kelas V SDN 2 Satak kurang mampu untuk menguraikan ekosistem .Hal tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi yang menunjukkan 20 peserta didik kelas V, sebanyak 8 peserta didik nilai yang diperoleh masih di bawah KKTP, sedangakan 12 peserta didik memperoleh nilai diatas KKTP.

Menurut Suryani et al. (2018), “Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan

oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendakinya untuk proses selanjutnya". Media ini sangat cocok untuk digunakan karena memiliki tampilan yang menarik, dan dalam penggunannya peserta didik terlibat atau berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

Dari uaraian tersebut, dapat disimpulkan ada sebanyak 8 peserta didik kelas V mendapatkan nilai dibawah KKTP. Hal ini dikarenakan dalam penyampaikan materi guru hanya menggunakan buku cetak seperti modul ajar yang menjadi kurang menarik antuasias peserta didik. Sehingga, peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran kurang memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kurang menguasai materi khususnya pada materi ekosistem. Guru belum optimal memfasilitasi media pembelajaran dan guru belum inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang menjadikan peserta didik merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru. Peserta didik membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran. Selain itu pembelajaran ipa masih berpusat pada guru.

Dari penjelasan diatas, diperkuat oleh hasil *pre-test* peserta didik yang dilakukan pada tanggal 18 April 2024 mengenai materi ekosistem yang menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik rendah yakni dari 8 peserta didik rata-rata nilai hasil pre-test yang diperoleh ialah 40. Dari seluruh peserta didik masih memiliki nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditetapkan di SDN Satak 2 yaitu 75-80.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat dikembangkan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada pembelajaran ipa materi makhluk hidup dalam ekosistem dikelas V SDN 2 Satak. Rahmawati idr., (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan suatu alat atau sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memudahkan serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana pun dan kapan pun.

Seiring dengan adanya perubahan zaman, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan pokok bagi setiap orang. Teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Maka dari itu dengan adanya teknologi pendidikan dapat mengembangkan dan menjadi sorotan utama untuk saat ini dalam dunia pendidikan dengan memiliki tujuan agar keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai acuan baru.

Menurut Rahmawati et al., (2017) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Rahmawati et al., (2017) mengatkan bahwa *Smart Apps Creator (SAC)* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna- warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Menurut Rahmawati et al., (2017) bahwa kekurangan *Smart Apps Creator (SAC)* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Rahmawati et al., (2017) mengatakan bahwa kelebihan *Smart Apps Creator (SAC)* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Media *Smart Apps Creator (SAC)* yang akan dikembangkan adalah media yang di dalamnya memuat fitur- fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata yang menjelaskan mengenai materi makhluk hidup dan ekosistem. Selain itu, dengan pemakian media ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Menurut Rahmawati et al., (2017) ada beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik oleh. Penelitian oleh Windi Anisa et

al (2020) menunjukkan adanya peningkatan keteramipilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengaja menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)*.

Menurut Sugianto et al., (2017) motivasi, minat, dan aktivitas belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* mengalami peningkatan. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui kevalidan produk media, (2) mengetahui kepraktisan produk media, (3) mengetahui keefektifan produk media.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penilitian ini berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) PADA MATERI EKOSISTEM PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 SATAK".

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk belajar ipa khususnya pada metri makhluk hidup dalam ekosistem.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas dapat didefinisikan ada beberapa permasalahan yang ada disekolah dasar khususnya SDN 2 Satak yaitu kurangnya penggunaan media yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep ipa pada materi mahluk hidup dalam ekosistem di kelas V SD yang dimana masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKTP. Permasalahan ini terjadi karena peserta didik masih belum memahami materi tentang makhluk hidup dalam ekosistem, oleh karena itu perlu mengmbangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik semangat dalm mengikuti proses pembelajaran. Maka identifikasi masalah dari pemaparan diatas adalah:

a. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran sangat minim, hal ini dibuktikan media yang digunakan kurang memadai;
b. Diperlukannya penggunaan media pada proses pembelajaran IPA khususnya meteri makhluk hidup dalam ekosistem;
c. Rendahnya respon atau antusisas perseta didik dalam mata pelajaran

ipa, hal ini dibuktikan bahwa pada saat menjelaskan guru hanya menggunakan buku cetak berupa modul ajar;

d. Peserta didik hanya sebagai pendengar, hal ini dibuktikan bahwa peserta didik lebih banyak menyimak teks dalam bahan ajar sehingga peserta didik menjadi pasif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagaimanakah kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?
b. Bagaimanakah kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?
c. Bagaimanakah keefektifan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan;
b. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan;

c. Untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada materi makhluk hidup dalam ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan.

E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi Peserta didik
      1) Memberikan pengalaman serta mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran dalam mencapai kopetensi;
      2) Menumbuhkan motivasi dan juga menambah daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran IPA.

   b. Bagi Guru
      1) Dapat membangun komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik sehingga akan menjadi pembelajaran bermakna;
      2) Memberikan alternatif media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Mengembangkan sebagai media *Smart Apps Creator (SAC)* pembelajaran.

   c. Bagi Peneliti

      Dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, M. N. (2023). Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *7*(3), 809–828. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Camellia, R. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahahim.

Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.

Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *3*(2), 540–552. https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000

Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, *14*(1), 177–189. https://doi.org/10.37850/cendekia.

Hutagalung, R. A. (2010). *Ekologi Dasar*. Rineka Cipta.

Jakarta. (2018). *Permendikbud No. 37 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.

Ilmiyanti, N., & Maladona, A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Konsep_Dasar_Ku/Q7OpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Perencanaan+Pembelajaran+(Konsep+Dasar+Kurikulum+Prototipe).+Jambi:+PT.+Sonpedia+Publishing+Indonesia&pg=PP3&printsec=frontcover

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.

Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Jurnal Pendidikan*, *13*(2), 1006–1016.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media.

Khoiriyyah,B., & Putri,A.H., (2022). Buku Teks Dan Nonteks Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka IPA.

Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Androis Berbantuan Smart Apss Creator Dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(3), 1745–1756. https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912

Mawati, I. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Siklus Air Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember Tahun Ajaran 2022/2023* [Skripsi]. UIN KHAS.

Nindy. (15 November 3023) Ekosistem: Pengertian, Komponen dan Macam. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/literasi/ekosistem/

Nindy. (15 November 2023) Materi Rantai Makanan: Fungsinya dan Contohnya. Gramedia https://www.gramedia com/literasi/rantai-makanan/

Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps CreatorBerbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 10298–10306.

Purwanti, E., Nurrohman, E., & Pranita, H. S. (2019). *Kajian IPA Untuk Mahasiswa PGSD*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Prakoso, R. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator. *Ilmu Pendidikan* , 150–160.

Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Artikel Inovasi Guru*. Guepedia.

Purnamasari, E. L. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung* [Tesis]. SPS IAIN.

Qurrotul'Aini, R., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif C&T Menggunakan Smart Apps Creator 3 Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sd. *PGSD*, *10*(2), 396–410.

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.

Rima, W. E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Rohmah, R. S. (2023). *Rangkuman Materi IPA (OSN IPA Tingkat SD Sesuai Modul 2023)*. Guepedia.

Sugiyono. (2009). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.

Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.

Sulistyanto, H., & Wiyono, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sumantoro, & Hermana, D. (2009). *Ayo Belajar Ilmu Pengetahuan Alam: kelas IV SD*. Kanisius.

Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, *1823*(1), 012070. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070

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

Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Dialektika*, *8*(2), 178–200. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *2*(1), 17–26. https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31

Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvesional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.

Vidianti, A., & Putri, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Bentrik*, *14*(2), 290–297.

Wildan, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Bina Isani Kabupaten Serang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, *10*(1), 9–18.

Wisudawati, A., & Sulistyowati, W. E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. PT Bumi Aksara.