

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI SAC (*SMART APPS CREATOR*) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF
ALFABET MENJADI KATA YANG BERMAKNA PADA SISWA
KELAS I SDN 3 NGRECAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :
ILHAM AZIZ
NPM. 2014060205

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

ILHAM AZIZ
NPM. 2014060205

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
SAC (*SMART APPS CREATOR*) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF ALFABET MENJADI KATA YANG
BERMAKNA PADA SISWA KELAS I SDN 3 NGRENCAK**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Januari 2024

Dosen Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd
NIDN. 0728129001

Dosen Pembimbing II



Sutrisno Sahari, M.Pd
NIDN. 0730098803

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

ILHAM AZIZ

NPM. 2014060205

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
SAC (SMART APPS CREATOR) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF ALFABET MENJADI KATA YANG
BERMAKNA PADA SISWA KELAS I SDN 3 NGRECAK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 18 Januari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ilham Aziz
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tgl. Lahir : Trenggalek, 11 Oktober 2002
NPM : 2014060205
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ 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-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, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'SPESIAL BIRU KUPAH', and 'MEWAKIL TEMPEL'. The serial number 'A51 83AJX435625412' is visible at the bottom of the stamp.

ILHAM AZIZ
NPM. 2014060205

MOTTO

“ KITA BISA KARENA TERBIASA ”

@Ilham.dikap

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Keluarga dan Orang tua

Terimakasih untuk Ayah saya Bapak Jono, Ibu Siti Naimah tercinta, nenek, kakek, kakak Hidayatul Khikmah, dan mas saya Yuniar yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.

2. Terimakasih untuk teman saya yang selalu memberikan saran, kritik, bantuan, memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Ilham Aziz: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I SDN 3 Ngrencak, Skripsi, FKIP, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*), Menyusun huruf alabet.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang variatif di saat mengajar materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena siswa kurang memahami materi. Dilihat dari hasil tes siswa dengan nilai KKM yang masih di bawah 75%.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak. (2) Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak. (3) Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 3 Ngrencak Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 85% dan validator materi mencapai presentase 80%. Maka hasil kevalidan dari multimedia interaktif ini memperoleh rata-rata presentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai presentase 92,5% dan hasil angket respon siswa mencapai kreiteria baik. Maka hasil kepraktisan dari multimedia interaktif ini memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) memperoleh rata-rata presentase sebesar 89% dengan kriteria sangat efektif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena 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 pada jurusan PGSD.

Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M. Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Sutrisno Sahari, M.Pd, selaku dosen pembimbing II.
6. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku dosen validator ahli media.
7. Encil Puspitoningrum, M.Pd, selaku dosen validator ahli materi.
8. Maryono, S.Pd.,SD, selaku kepala sekolah SDN 3 Ngrencak.
9. Tri Agustiani, S.Pd, selaku wali kelas I SDN 3 Ngrencak.
10. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 18 Januari 2024

Ilham Aziz
NPM. 2014060205

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan	10

F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Pengertian Multimedia Interaktif	22
3. Pengertian SAC (<i>Smart Apps Creator</i>)	22
4. Pengertian Huruf Alfabet.....	29
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Karangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan	39
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	39
2. <i>Design</i> (Desain).....	40
3. Tahap Pengembangan.....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi/Penerapan).....	42
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	43
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	44
1. Lokasi Penelitian	44
2. Subjek Penelitian	44

D. Validasi Produk	44
E. Uji Coba Model/Produk	45
1. Desain Uji Coba	46
2. Subjek Uji Coba	46
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
1. Pengembangan Instrumen.....	46
2. Validasi Instrumen	49
G. Teknis Analisis Data	54
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Studi Pendahuluan	59
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	59
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	61
3. Desain Awal.....	62
B. Hasil Uji Validasi.....	64
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	64
C. Pengujian Model	68
1. Deskripsi Uji Coba Lapangan	68
2. Hasil Uji Coba Lapangan	68
3. Model Hipotik	75
D. Validasi Model	76

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	76
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	78
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	78
4. Desain Model Akhir	80
E. Pembahasan Hasil Penelitian	83
1. Spesifikasi Produk.....	83
2. Keunggulan dan Inovasi.....	84
3. Kelemahan.....	85
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	85
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	31
Tabel 2. 2 Karangka Berpikir.....	37
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media.....	50
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru.....	52
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi.....	55
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan.....	56
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	58
Tabel 4. 1 Ahli Penelitian.....	61
Tabel 4. 2 Desain multimedia interaktif.....	63
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	65
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi.....	67
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Siswa.....	69
Tabel 4. 6 Kepraktisan Guru.....	70
Tabel 4. 7 Hasil Post Tes Subjek Terbatas.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Post Tes Subjek Luas.....	73
Tabel 4. 9 Desain Akhir Model.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi SAC (Smart Apps Creator)	23
Gambar 3. 1 Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2).....	39
Gambar 3. 2 Desain awal	40
Gambar 3. 3 Desain halaman ke 2	40
Gambar 3. 4 Judul Media.....	41
Gambar 3. 5 Menu halaman.....	41
Gambar 3. 6 Halaman CP	41
Gambar 3. 7 Halaman materi	41
Gambar 3. 8 Halaman TP	42
Gambar 3. 9 Halaman contoh soal.....	42
Gambar 3. 10 Halaman quis.....	42
Gambar 3. 11 Halaman akhir	42
Gambar 4. 1 Model Hipotik	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Media
- Lampiran 5 Lembar Validasi Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 8 Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Hasil Evaluasi Siswa
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi
- Lampiran 13 Hasil Cek Plagiasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses di mana individu mempelajari dan mengembangkan kemampuan berbahasa dalam bahasa Indonesia yang secara umum melibatkan penguasaan keterampilan, dalam berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Berkaitan dengan belajar menurut Al-Ghazali (2014: 91) bahwa “Belajar itu suatu proses pengalihan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa”. Dalam pembelajaran siswa membutuhkan seorang guru dalam memperoleh ilmunya. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan ataupun tulisan yang meliputi beberapa penguasaan seperti tata bahasa, kosa kata, pengucapan yang benar, kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan memahami teks-teks dalam bahasa Indonesia (Hermanto, 2020). Dengan mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menggunakan, merangkai, memahami pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik. Siswa diharapkan mampu menerapkan berbahasa Indonesia yang baik dalam kehidupan sehari-hari di kehidupan bermasyarakat, dan sosial budaya.

Pada tingkat dasar, pembelajaran bahasa Indonesia biasanya dimulai dengan mempelajari tata bahasa dasar, seperti pembentukan kata, tata bahasa

kalimat, dan penggunaan tanda baca. Peserta didik diajarkan tentang pengucapan yang benar, intonasi, dan kegunaan bahasa dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Peserta didik juga akan diperkenalkan dengan kosa kata yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan pengembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi dalam percakapan, presentasi, dan diskusi dalam bahasa Indonesia. Melalui latihan dan aktivitas komunikatif, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan dan berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa Indonesia (Mahrus, 2021).

Pada kelas rendah khususnya kelas 1, Bahasa Indonesia melibatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi menyusun huruf alfabet. Siswa kelas rendah mulai mempelajari tentang berbagai macam huruf-huruf alfabet seperti belajar mengeja, membaca dan menulis kata-kata sehari-hari yang memiliki kata yang diawali huruf alfabet. pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks kurikulum Merdeka, mengajak peserta pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif dan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. (Marisa, 2021)

Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Siswa dikelas I diharuskan bisa menulis atau menyusun huruf-huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyusun huruf alfabet. Maka dari itu guru harus memaksimalkan keterampilan-keterampilan tersebut, dan memiliki strategi pembelajaran yang mampu menciptakan perencanaan kegiatan pembelajaran yang tertata. Adanya keberagaman teknik pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat membuat maksud dari pengajaran tercapai seperti implementasi, individual,

dan situasional yang dapat memaksimalkan durasi pengajaran menjadi efektif seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan sebagainya atau dengan melakukan pembelajaran berbasis digital (Khairunnisa & Karunia, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN 3 Ngrencak sebagai berikut. Pada pengamatan pembelajaran di kelas I diketahui bahwa guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah. Selain itu guru juga menggunakan media pembelajaran nyata atau konkrit yaitu kartu huruf pada pembelajaran dengan materi menyusun huruf alfabet. Respon siswa saat guru menjelaskan materi menyusun huruf alfabet menjadi kata, siswa terlihat kurang memperhatikan seperti ramai sendiri dan berbicara dengan temanya. Pada saat guru melakukan umpan balik berupa tanya jawab tentang materi tersebut hanya beberapa siswa saja yang bisa menjawab.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas I SDN 3 Ngrencak yaitu Ibu Tri Agustiani, S.Pd pada tanggal 12 Oktober 2023, dalam pembelajaran materi menyusun huruf alfabet menjadi kata diketahui sebagai berikut. Ditemukan bahwa guru menggunakan media pembelajaran kartu huruf yang kurang variatif untuk siswa. Selain kurang variatif media kartu huruf juga sudah terlihat usang karena penggunaan media yang terlalu lama. Dalam penggunaan media kartu huruf siswa diminta untuk mencari huruf-huruf yang acak pada media kartu huruf tersebut, sehingga siswa cenderung kesulitan dalam mengawali atau mencari huruf alfabet yang akan disusun. Pada proses penyusunan kata siswa masih terkesan rancu, sehingga kata yang di hasilkan kurang lengkap atau kurang bermakna.

Selain hasil wawancara, diperkuat dengan hasil tes siswa bahwa masih banyak yang belum mampu menyusun huruf alfabet menjadi kata. Dalam pengerjaannya siswa masih merasa kebingungan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengerjakan soal tersebut, terbukti dari hasil tes dengan nilai KKM yang masih di bawah 75. Dari 28 siswa kelas I sebanyak 40% siswa mampu menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna. Sisanya sebanyak 60% siswa belum mampu menyusun huruf alfabet dengan baik.

Secara umum, pembelajaran pada materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna masih teacher centered yang artinya pembelajaran yang berpusat pada guru. Seperti saat guru menjelaskan materi menyusun huruf alfabet, peserta didik mendengarkan, dan mencatat tugas dari guru. Hasilnya peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran tersebut. Mereka hanya menerima apa yang mereka dapat di kelas, tanpa mengetahui atau mengembangkan hal-hal yang baru. Dari permasalahan tersebut cukup memberikan dampak pembelajaran bagi siswa kelas I SDN 3 Ngrencak, dampak tersebut yaitu siswa kesulitan dalam menyusun kata dan menghambat proses belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik supaya siswa tidak merasa bosan dan mudah untuk memahami materi. Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting karena media dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam memperoleh konsep secara mandiri dan menyatukan

persepsi. Seorang guru perlu menguasai keterampilan tidak hanya dalam membuat media yang menarik, tetapi juga dalam menggunakan media tersebut. Menurut Sadiman et al. (2014:17), media memiliki beberapa kegunaan dalam proses belajar mengajar, yaitu memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dan memberikan persepsi yang seragam.

Siswa sekarang khususnya siswa kelas I SDN 3 Ngrencak sudah terbiasa dalam kehidupan sehari-hari menggunakan hp atau teknologi, mereka sudah lebih mahir dalam menggunakan atau mengimplementasikan *handphone* secara mandiri. Sehingga mereka membutuhkan pembelajaran berbasis teknologi yang bisa mereka akses disekolah maupun dirumah. Melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, anak akan tertarik dengan apa yang akan dipelajari sehingga apa yang akan disampaikan akan mudah ditangkap oleh siswa.

Semua itu diperkuat dengan pendapat Suyanto (2005:58) yang berpendapat bahwa untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, anak hendaknya mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tersebut tidak menjadi perhatian anak maka akan timbul kebosanan dan anak tidak lagi suka belajar. Menurut Tuti S (2021) multimedia interaktif dapat digunakan sebagai penghubung antara guru dan siswa.

Menurut Benny A (2019) multimedia merupakan ragam bahan ajar yang relative baru yang muncul akibat adanya perkembangan teknologi komputer dan digital. Menurut Hamalik (1986) dalam penelitian (Arsyad,

2010:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, khususnya belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun huruf alfabet menjadi kata. Disaat ini multimedia pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan *handphone* atau aplikasi *android* salah satu aplikasi yang bisa digunakan yaitu aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*). SAC ini bisa digunakan untuk membuat multimedia interaktif guna untuk mempermudah siswa dalam belajar khususnya belajar materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna. Selain itu siswa juga bisa belajar menggunakan multimedia interaktif ini disekolah maupun dirumah. Di SDN 3 Ngrencak sudah terdapat sarana prasarana yang memadai dalam pengembangan multimedia interaktif ini, disana sudah terdapat jaringan wifi, LCD proyektor, listrik, dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan sebuah teknologi multimedia interaktif berbasis aplikasi *andorid*. Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul: pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditegaskan mengenai pokok yang diteliti yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyusun huruf alfabet menjadi kata kelas yang bermakna pada kelas I, siswa masih banyak yang kesulitan mengawali atau mencari huruf alfabet yang akan disusun, dalam menyusun huruf alfabet siswa tidak memperhatikan dan memahami tulisan acak yang ada di buku atau lembar kerja siswa. Hal ini terbukti pada saat siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, siswa banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum). Berdasarkan uraian tersebut dapat diidentifikasi masalahnya “Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna siswa kelas I SDN 3 Ngrencak?”

Dengan menerapkan media yang tepat diharapkan dapat membantu untuk pencapaian tujuan pembelajaran pada materi menyusun huruf alfabet menjadi kata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Materi tersebut dapat dikembangkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC. Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi menyusun huruf alfabet menjadi kata dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC. Menurut Criticos (1996) dalam penelitian

(Daryanto, 2010 : 4) mengemukakan bahwa media adalah salah satu komponen komunikasi, sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diidentifikasi masalahnya, “Apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna di kelas I SDN 3 Ngrencak?” . Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu “ Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas I dalam menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna di SDN 3 Ngrencak?”

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas, berikut akan dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tidak menemukan fokus permasalahan. Pokok-pokok pembatasan masalah yang diteliti pada penelitian antara lain:

1. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menyusun huruf menjadi kata.
2. Subjek penelitian siswa kelas I SDN 3 Ngrencak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak?
2. Bagaimana Kepraktisan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna pada siswa kelas I SDN 3 Ngrencak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna.
2. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna.

3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat digunakan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman baru dan strategi pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan mengenal huruf alfabet dapat tercapai dengan baik.

b. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran yang dapat menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam mengenal huruf alfabet dapat meningkat.

c. Bagi Anak Didik

Dengan cara menggunakan multimedia interaktif siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran, dan siswa juga lebih mudah

menerima pembelajaran sehingga kemampuan menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna lebih cepat bisa dan paham.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. Qathrunâ. 1(01):84–98.
- Afriza. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi aplikasi Android*. Jambi: Pustaka Pelajar.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 4, pp. 72-80).
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Endang. (2021). SAC Media Tepat Belajar Ansambel. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Ferlianti, S., Rusdiana, D., Suwarma, IR, & Nurbani, AR (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3 (01), 13-24.
- Hamdi, Mohammad Mustafid. (2020). EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, 10.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian Research & Developmen*. Bandung: Alfabeta.

- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68.
- Jannah. (2019). Pengembangan Media Smart Apps Creator. *Teknologi Informatika*, 100-120.
- Julianto, I. R., & Umami, A. S. (2023). Peranan Guru Dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khairunnisa, & Karunia, Isna (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Kurikulum 2013. Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia. Prosiding Samasta.
- Khasanah, M. &. (2019). Pengaruh Penggunaan Media E-learning Berbasis Moodle. *Teknologi Pendidikan* , 1-16.
- Marisa, M. (2020). CURRICULUM INNOVATION “INDEPENDENT LEARNING” IN THE ERA OF SOCIETY 5.0. *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora* , 5(1)
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas awal. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 30-42.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIKAN INDONESIA (JPPPI)*.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 13(2).

- Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . *Ilmu Pendidikan* , 150-160.
- Retnaningsih, I. (2017). Pengembangan media kartu kuartet untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B taman kanak-kanak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(3), 300-307.
- Sari, N. R., Hayati, F., & Harfiandi, H. (2021). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A di TK Bungong Seleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarsih, S. (2021, December). Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 338-342).
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2d & 3d Kelas Xi Di SMKN 1 Driyorejo Gresik. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 763-768.
- Wati, Rima, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.