

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI PERUBAHAN  
BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN KUWIK 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

**MAHAVERA NILA WARDANI**

NPM. 2014060207

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

**2024**

Skripsi oleh:

**MAHAVERA NILA WARDANI**

NPM: 2014060207

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI PERUBAHAN  
BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN KUWIK 2**

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

Tanggal: 24 Juni 2024

Pembimbing I



**Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.**

NIDN. 0721048003

Pembimbing II



**Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.**

NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

**MAHAVERA NILA WARDANI**

NPM: 2014060207

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI PERUBAHAN  
BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN KUWIK 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi


Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

**Panitia Penguji:**

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mahavera Nila Wardani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Jombang/13 Agustus 2002  
NPM : 2014060207  
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 secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



MAHAVERA NILA WARDANI

NPM. 2014060207

## **MOTTO**

*“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”*

(Ika df)

*“Aku telah membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tak mungkin aku tidak menjadi apa-apa”.*

## **PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan karya tulis ini kepada:**

### 1. Orang Tuaku

Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, serta dukungan untuk penyelesaian skripsi ini agar tepat waktu. Semoga menjadi langkah awal yang membuat Ayah dan Ibu bangga atas perjuanganku selama ini.

### 2. Kakak

Saudara kandungku satu-satunya, Rosalina Yupita Agustin yang selalu memahami setiap *struggle* dan memberikan dukungan penuh untuk menyelesaikan skripsi ini.

### 3. Teman-teman

Teman-teman seperjuangan yang selalu satu sama lain memberikan penguatan, motivasi, dan saling membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

## ABSTRAK

**Mahavera Nila Wardani** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Perubahan Bentuk Energi pada Kelas IV SDN Kuwik 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran interaktif, *smart apps creator*

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi bahwa minimnya media pembelajaran yang membuat siswa kurang memahami materi perubahan bentuk energi pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Sehingga untuk memberikan solusi, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Adapun penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan sebuah aplikasi untuk pembuatan aplikasi pada android dan ios (*iphone operating system*) tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5. *Smart Apps Creator* (SAC) dapat meningkatkan kekreatifan membuat aplikasi-aplikasi yang menarik. Pembuatan *Smart Apps Creator* (SAC) tidak perlu pemrograman computer.

Permasalahan dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang valid? (2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang praktis? (3) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang efektif?.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). model pengembangannya ADDIE. Adapun tahapannya yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data diperoleh dari hasil uji kevalidan ahli, uji kepraktisan guru dan siswa, serta uji keefektifan diperoleh dari hasil tes siswa.

Hasil yang diperoleh bahwa media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) mendapatkan presentase kevalidan 92% dari ahli media dan mendapat 87% dari ahli materi sehingga memperoleh rata-rata 89,5% dengan kategori sangat valid, untuk uji kepraktisan mendapat 98% dari respon guru dan 95,5% dari respon siswa sehingga memperoleh rata-rata 96,7% dengan kategori sangat praktis, serta untuk uji keefektifan pada uji terbatas mendapat presentase 83% dan uji luas mendapat presentase 95% dengan kategori sangat efektif. Maka dapat disimpulkan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) sangat baik untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya perkenannya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Perubahan Bentuk Energi Pada Kelas IV SDN Kuwik 2” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Rektor UN PGRI Kediri Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP UN PGRI Kediri Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. yang telah memberikan semangat kepada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd. sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan semangat kepada mahasiswa PGSD agar lulus tepat waktu.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan petunjuk dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang juga bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap dosen yang mengajar dan seluruh karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah sabar memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. Orang tua dan kakak tercinta yang tiada henti memberikan dukungan dan semangat setiap hari dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman seperjuangan mengerjakan skripsi bertukar pendapat dan pengetahuan.
9. Seluruh pihak SDN Kuwik 2 yang memberikan izin untuk pengambilan data-data yang dibutuhkan.
10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 20 Mei 2024



**MAHAVERA NILA WARDANI**  
NPM. 2014060207



## 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	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Sistematika Penulisan	7
F. Definisi Oprasional	8
BAB II : LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran	11
c. Fungsi Media Pembelajaran	14
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
e. Ciri-ciri media pembelajaran	17

2. Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	18
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	18
b. Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah dasar.....	19
c. Hakikat Perubahan Bentuk Energi .....	20
3. Media Pembelajaran Interaktif <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	21
a. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
b. <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	22
c. Tampilan <i>Smart Apps Creator</i> .....	23
d. Kelebihan dan Kelemahan <i>Smart Apps Creator</i> .....	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	25
C. Karangka Berfikir .....	27
BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....	29
A. Model Pengembangan .....	29
B. Prosedur Pengembangan .....	29
1. <i>Analisis</i> (Analisis).....	30
2. <i>Design</i> (Desain).....	31
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	31
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	32
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	33
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	33
1. Lokasi penelitian .....	33
2. Subjek Penelitian.....	33
D. Uji Coba Produk.....	33
1. Desain Uji Coba .....	34
2. Subjek Uji Coba .....	34

E. Validasi Produk.....	35
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	35
1. Pengembangan instrumen .....	36
2. Validasi Instrumen.....	37
G. Teknik Analisis Data .....	41
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data.....	41
2. Norma Pengujian.....	45
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	47
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	47
1. Deskripsi Studi Lapangan .....	47
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	48
3. Desain Awal (Draf) Model.....	48
B. Pengujian Model Terbatas.....	53
1. Uji Validasi dan Praktisi.....	53
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba terbatas) .....	60
3. Desain Media Hasil Uji Coba Terbatas .....	62
C. Pegujian Media Perluasan.....	63
1. Deskripsi Uji Coba Luas .....	63
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Coba Luas .....	65
D. Validasi Model .....	66
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	66
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	67
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model .....	68
4. Desain Akhir Model .....	69
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	72

1. Spesifikasi Model .....	72
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	73
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media .....	74
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....	76
A. Simpulan .....	76
B. Implikasi .....	77
1. Implikasi Teoritis .....	77
2. Implikasi Praktis.....	77
C. Saran-saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

2. 1	: Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	19
2. 2	: Perbedaaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang .....	27
2. 3	: Karangka Berfikir .....	28
3. 1	: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	38
3. 2	: Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	39
3. 3	: Lembar Angket Respon Guru .....	40
3. 4	: Lembar Angket Respon Siswa .....	40
3. 5	: Skala Likert.....	42
3. 6	: Kreteria Kevalidan .....	43
3. 7	: Kriteria Kepraktisan.....	44
3. 8	: Kreteria Keefektifan.....	45
4. 1	: Hasil Validasi Ahli Media .....	54
4. 2	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
4. 3	: Hasil Respon Guru .....	58
4. 4	: Hasil Respon Siswa.....	59
4. 5	: Hasil Test Uji Coba Terbatas.....	61
4. 6	: Hasil Test Uji Coba Luas .....	64

## DAFTAR GAMBAR

3. 1	: Alur Model ADDIE.....	30
4. 1	: Desain Awal Halaman Pembukaan.....	49
4. 2	: Tampilan Halaman Menu Utama .....	50
4. 3	: Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan .....	51
4. 4	: Tampilan Halaman CP dan TP .....	51
4. 5	: Tampilan Halaman Materi.....	52
4. 6	: Tampilan Halaman Quiz .....	52
4. 7	: Tampilan Halaman Profil Pengembang .....	53
4. 8	: Halaman Pembuka .....	70
4. 9	: Tampilan Halaman Menu Utama .....	70
4. 10	: Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan .....	71
4. 11	: Tampilan Halaman CP dan TP .....	71
4. 12	: Tampilan Halaman Materi.....	71
4. 13	: Tampilan Halaman Quiz .....	72
4. 14	: Tampilan Halaman Profil Pengembang .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	84
2 : Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	86
3 : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	88
4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	89
5 : Surat Permohonan Validasi Ahli .....	90
6 : Angket Validasi Ahli Media .....	92
7 : Angket Validasi Ahli Materi.....	96
8 : Respon Guru .....	99
9 : Respon Siswa .....	100
10 : Modul Ajar .....	102
11 : Lembar Hasil Tes Terbatas .....	117
12 : Lembar Hasil Tes Luas.....	119
13 : Dokumentasi Kegiatan.....	121
14 : Hasil Plagiasi dan Surat Bebas Plagiasi .....	122
15 : Surat Pemanfaatan Produk.....	124

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah bagian utama di negara. Pendidikan menyatu juga dari kegiatan belajar mengajar. Kusumawati & Maruti (2019) dengan begitu belajar dapat individu yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti akan sesuatu hal. Sedangkan mengajar tidak bisa dikatakan sebagai penyampaian informasi dari seorang guru ke siswa saja. Melainkan mengajar dapat didefinisikan sebagai bentuk upaya yang dilakukan untuk memberi peluang pada siswa agar terjadinya proses belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hal tersebut membuktikan bahwa sasaran utama pengajaran adalah siswa. Melalui pengertian tadi sejalan dengan pendapat Abdullah (2022) yang memaparkan bahwa mengajar adalah keterampilan untuk memberikan pemahaman tentang segala bentuk pengetahuan melalui komunikasi kepada siswa dari yang belum dimengerti menjadi jelas dan dipahami.

Mengajar harus menggunakan strategi yang tepat agar proses belajar siswa dapat berjalan dengan baik. Maka salah satu yang harus menggunakan strategi yang tepat adalah pembelajaran. Diketahui bahwa pembelajaran akan selalu melekat pada proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu hubungan tukar informasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah bentuk penyampaian informasi, jika siswa belum memahami suatu hal maka guru bertugas sebagai penyampai apa yang



belum diketahui oleh siswa. Tujuannya agar siswa dapat memahami apa yang mereka belum ketahui. Siswa juga dapat bertanya kepada guru secara langsung, jadi guru tidak hanya menerangkan semata tapi juga dapat menjawab pertanyaan siswa. Terlaksananya pembelajaran karena ada kebutuhan antara individu dan kebutuhan yang harus dipenuhi. Pembelajaran dikatakan tidak baik jika pembelajaran tersebut tujuannya tidak tertarah dan jelas.

Guru harus dapat mewujudkan tujuan pembelajaran agar berjalan dengan baik. Adapun komponen utama dalam strategi pembelajaran terbagi atas waktu, urutan, media pembelajaran, dan metode pengajaran. Media pembelajaran tidak kalah pentingnya dari ketiga komponen tersebut, media berperan dalam proses terciptanya tujuan pembelajaran terarah dan baik. Media pembelajaran adalah suatu yang dapat dipergunakan untuk penyaluran sebuah bahan pembelajaran, yang bisa menimbulkan perhatian, pikiran, minat, dan perasaan siswa dalam belajar agar dapat tercapai sebuah tujuan pembelajaran. Media memiliki berbagai macam fungsi, salah satunya adalah meningkatkan dan memudahkan pemahaman siswa tentang materi yang dijabarkan guru. Media juga digunakan untuk alat yang memudahkan penjelasan guru yang sulit untuk dijelaskan dan dipahami siswa. Beragam jenis media yang digunakan untuk membantu pembelajaran. Dengan berbagai macam jenis media pembelajaran diharapkan juga dapat meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah penggabungan 2 mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan adanya kurikulum merdeka, keduanya digabung sehingga penyebutannya

menjadi IPAS. Akan tetapi, materinya tetap berbeda dan dipecah sendiri-sendiri. IPA berada di semester 1 sedangkan IPS di semester 2. Dalam IPA siswa diharapkan aktif dalam penguasaan materi tentang alam semesta yang ada di sekitar mereka.

Berhubungan dengan hal tersebut, untuk memperbaiki hasil belajar siswa diperlukannya media yang dapat membuat siswa memiliki gairah semangat, minat, dan keaktifan dalam belajar terutama berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam. Berdasarkan hasil observasi di SDN Kuwik 2 telah ditemukan beberapa masalah. Pertama, siswa kesulitan dalam memahami materi guru. Apalagi sumber belajar yang terbatas, di sekolah hanya tersedia buku teks dengan materi yang hanya dijelaskan singkat tanpa diperinci dan jelas. Apalagi dalam buku penyajian materi yang padat sehingga kurang menarik perhatian siswa terutama siswa sekolah dasar. Kedua, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran monoton dan siswa cepat merasa bosan. Ketiga, guru belum pernah ada yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Keempat, adanya sarana dan prasarana teknologi yang mendukung terutama wifi, *lcd*, dan beberapa laptop di sekolah. Terdapat temuan di lapangan bahwa *signal* di SDN Kuwik 2 stabil karena lingkungan tersebut dekat tower *signal*. Selain itu setiap orang tua bahkan ada beberapa siswa sekolah dasar sudah mempunyai ponsel pintar memadai yang dapat digunakan untuk belajar.

Seiring berjalannya zaman, media pembelajaran akan berkembang dengan pesat mengikuti zaman juga. Dengan adanya hal tersebut peneliti memberikan

solusi pengembangan dalam pembelajaran yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Adapun menurut Susanti, Nurhamidah, & Faznur (2020) *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan sebuah aplikasi untuk pembuatan aplikasi pada android dan ios tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5. SAC dapat meningkatkan kekreatifan membuat aplikasi-aplikasi yang menarik. Pembuatan SAC tidak perlu pemrograman *computer*. Hasil fitur aplikasi yang didapatkan bagus dan dibuat sesuai keinginan. Guru juga dapat mengakses SAC sebagai media pembelajaran agar tidak monoton. Jika ada tugas rumah, SAC dapat digunakan karena dikemas dalam aplikasi android. Sehingga di rumah siswa dapat mengaksesnya dengan catatan ada pengawasan dari orangtua.

Media ini yang dikembangkan berupa beberapa menu yaitu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, *quiz*, identitas pengembang. Pengemasannya dibuat menarik terdapat animasi bergerak. Siswa juga dapat terlibat secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran SAC. Seperti halnya yang dijelaskan Syadida & Erita (2022) SAC sudah layak dan valid untuk digunakan. Adapun pendapat Arif (2023) Hasil belajar meningkat setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SAC. Melalui 2 penelitian terdahulu dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SAC mendapat kategori yang baik untuk digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Sehingga

dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Perubahan Bentuk Energi Pada Siswa Kelas IV SDN Kuwik 2”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Permasalahan dari sisi siswa. Banyak siswa yang belum memahami materi. Media di sekolah juga masih terbatas. Mereka cepat merasa bosan pada pembelajaran monoton yang hanya memanfaatkan buku paket dan buku teks saja.
2. Permasalahan yang timbul dari sisi guru. Kebanyakan guru memberikan materi masih menggunakan metode ceramah dan menulis mengakibatkan siswa kurang aktif di dalam kelas. Selain itu guru tidak menyelingi dengan penggunaan media yang dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
3. Media pembelajaran sangat dibutuhkan pemahaman materi siswa sekolah dasar. Apalagi siswa yang masih sekolah dasar memiliki rasa keingintahuan yang besar.
4. Terdapat fasilitas seperti laptop, wifi dan *lcd* yang belum dapat dipergunakan secara optimal dalam pembelajaran. Selain itu di rumah, orang tua bahkan ada beberapa siswa sekolah dasar sudah mempunyai ponsel pintar yang memadai digunakan untuk belajar.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang efektif?

### **D. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang valid.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang praktis.
3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2 yang efektif.

## E. Sistematika Penulisan

Dalam bab I, berisi pendahuluan yang menjadi latar belakang pemilihan judul ini dan permasalahan yang dihadapi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi perubahan bentuk energi pada kelas IV SDN Kuwik 2. Dalam pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan, dan definisi operasional.

Bab II, berisi landasan teori mengenai yang pertama, media pembelajaran yang dispesifikasikan menjadi pengertian, manfaat, fungsi, jenis, dan ciri-ciri media pembelajaran. Kedua, Hakikat pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar berupa pengertian dan capaian IPAS kelas IV Sekolah dasar dengan dilengkapi materi perubahan bentuk energi. Ketiga, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dibagi atas pengertian media interaktif. Pengertian, tampilan, kelemahan dan kelebihan *smart apps creator*. Keempat, kajian hasil penelitian terdahulu. Kelima, kerangka berfikir.

Bab III, berisi mengenai model pengembangan dengan pemilihan model pengembangan ADDIE dilengkapi dengan prosedur pengembangan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Ada lokasi dan subjek penelitian yang berada di SDN Kuwik 2 dengan subjek siswa kelas IV. Serta terdapat uji coba model/produk berupa desain dan subjek uji coba, validasi model/produk, instrumen pengumpulan data berupa pengembangan instrumen dan validasi instrumen.

Bab IV, berisi mengenai deskripsi studi lapangan, Interpretasi hasil studi lapangan, desain awal model. pengujian model terbatas, pengujian media perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian. Deskripsi studi lapangan dilaksanakan melalui analisis kinerja dan kebutuhan. Interpretasi hasil studi lapangan dengan ditemukan masalah-masalah yang terjadi. Desain awal model mengenai desain-desain awal media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Pengujian model terbatas berisi uji validasi kedua ahli dan uji praktisi, uji coba lapangan atau terbatas, desain media uji coba terbatas. Pengujian media perluasan berisi deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil coba luas. Validasi model berisi deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model, desain model. Pembahasan hasil penelitian berisi spesifikasi model, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan model.

Bab V, berisi simpulan dari hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan. Implikasi berupa teoritis dan praktis. Serta saran-saran yang diberikan oleh pihak sekolah, siswa dan peneliti selanjutnya.

## **F. Definisi Oprasional**

### **1. Produk dikatakan valid**

Produk dapat dikatakan valid jika produk tersebut berdasarkan teori memadai dan semua komponennya saling berhubungan secara konsisten. Produk yang valid menggunakan instrument penelitian yang dapat dipercaya akan kebenarannya sesuai pada kenyataan di lapangan. Valid

menggambarkan data dalam penelitian yang tepat, mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli teori.

## **2. Produk dikatakan praktis**

Produk dapat dikatakan praktis jika produk tersebut digunakan oleh siswa. Kepraktisan pada penelitian ini ditentukan dengan angket respon guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna, kriteria dan indikator yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudahnya penerapan produk. Indikator disesuaikan dengan komponen minat belajar dan kebutuhan siswa.

## **3. Produk dikatakan efektif**

Produk dikatakan efektif jika adanya peningkatan dan pengaruh dalam penggunaan produk. Pengujiannya dilakukan sesudah menggunakan produk tersebut. Apabila sesudah menggunakan produk hasilnya berpengaruh maka dapat dikatakan bahwa *smart apps creator* bisa efektif digunakan dalam pembelajaran siswa.

## **4. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)**

*Smart Apps Creator* (SAC) merupakan sebuah aplikasi untuk pembuatan aplikasi pada android dan *ios* tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5. *Smart Apps Creator* (SAC) dapat meningkatkan kreativitas membuat aplikasi-aplikasi yang menarik. Dikembangkannya media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) ini



karena pembuatannya tidak perlu memiliki pemahaman yang lebih terkait pemograman komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). *Mengajar Tanpa Menggurui*. Yogyakarta: Araska.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arif, N. M. (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. doi:<https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2).
- Camellia, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Al-Islah Sidowayah. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 53-54.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fitriani, Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540-552. doi:<https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran (Limbong, T)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(01), 177-189. doi:<https://doi.org/10.37850/cendekia>
- Ilmiyanti, N., & Maladona, A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. From [https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan\\_Pembelajaran\\_Konsep\\_Dasar\\_Ku/Q7OpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Perencanaan+Pembelajaran](https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Konsep_Dasar_Ku/Q7OpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Perencanaan+Pembelajaran)

belajaran+(Konsep+Dasar+Kurikulum+Prototipe).+Jambi:+PT.+Sonpedia  
+Publishing+Indonesia&pg=PP3&printsec=frontcover

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*. Jakarta: Prenada Media.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Disekolah*. Magetan: CV. AE MEDIKA GRAFIKA.

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

Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202. doi:<http://dx.doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>

Munasyaroh, W. (2019). *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berdasarkan Gambar Siswa Kelas III SDN Tengger Kidul 2 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UNP Kediri. From Disertasi. Tidak dipublikasi.

Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10298-10306. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>

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

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

Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Suartini, K. (2010). *Rangkuman Fisika SMP*. Jakarta Selatan: Gagas Media.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
From [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*(1), 1823. From <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- 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.  
doi:<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Suyitno. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 102-109.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (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), 17-25. doi:10.58737/jpled.v2i1.31
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Vidianti, A., & Putri, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Bentrak*, 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.