

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI BAGIAN TUBUH  
TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ica Monika**

**NIM : 06131182025002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI BAGIAN TUBUH  
TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ica Monika**

**NIM: 06131182025002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS  
CREATOR PADA MATERI BAGIAN TUBUH  
TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

Ica Monika

NIM: 06131182025002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI BAGIAN TUBUH  
TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

Ica Monika

NIM: 06131182025002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :  
Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002

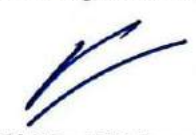
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI BAGIAN TUBUH  
TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

Ica Monika

NIM: 06131182025002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



2. Anggota : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd



Palembang, Januari 2024  
Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ica Monika

NIM : 06131182025002

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 05 Indralaya” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keliruan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dari/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan

The image shows a signature in black ink that reads "Ica". To the left of the signature is a red circular stamp with the text "METERAN TEMPER" and the number "511ALX035254986". To the left of the stamp is a small graphic of a book with the text "KELAKSI WILU RIWI".

Ica Monika

NIM. 06131182025002

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji dan syukur atas berkat, rahmat, serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridohoi perjuangan dan perjalanan dalam menumpuh dunia pendidikan ini. Atas izin Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalwat seeta salam tak lupa saya curahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya.

Dengan rasa syukur, hormat dan sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ibu Halimah dan almarhum Bapak Jumaidi yang benar-benar sangat saya cintai dan sayangi. Terima kasih karena selalu membimbing serta memberikan semangat kepada saya. Tidak kenal kata lelah dalam mendidik saya menjadi orang baik, senantiasa beribadah, mencari ilmu dan berusaha. Selalu mengajarkan saya menjadi anak yang mandiri. Untuk almarhum Bapak, walaupun tidak menemani saya lagi didunia ini tapi selalu menjadi panutan saya untuk menyelesaikan pendidikan ini, alhamdulillah putri kecilmu ini bisa memenuhi amanahmu. Untuk ibu, sosok wanita yang kuat telah memberikan segalanya usaha maupun doanya kepada saya, yang harus berusaha sendiri demi membiayai pendidikan saya dan demi kesuksesan saya. Berkat doa tulus dari dirimulah yang bisa membuat harapan terakhirmu ini bisa sampai ke jenjang yang sekarang.
2. Saudari tercinta, Peni Peronika yang siap sedia membantu membiayai dalam proses perkuliahan ini sampai terselesaikannya skripsi ini, selalu berusaha dan berdoa agar adik bungsu mu menjadi orang yang berjaya dimasa yang akan datang.
3. Suadara tersayang, Noveri Agustika dan Aria Juharli, yang telah menjadi sosok pengganti Bapak, tak pernah lelah menasehati saya demi menjadi orang baik dan berguna demi masa depan. Selalu memotivasi dalam menyelesaikan pendidikan sampai selesainya skripsi ini. Adik bungsu kalian telah berhasil sampai kejenjang yang kalian harapkan.

4. Kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besar SDN 05 Indralaya terkhusus Ibu Dra. Yanti Sumarni, M.Pd selaku kepala sekolah, wali kelas IV Ibu Hayani, S.Pd.SD serta seluruh peserta didik kelas IV.A yang telah bersedia membantu dan membimbing selama proses penelitian pengumpulan data sekaligus memberikan penilaian dan pujian terhadap produk yang saya kembangkan.
6. Sahabat saya yang bertemu karena organisasi kedarahan, Marlina Dewi, Arna Anida, dan Sonia Dwi Saputri, yang sangat membantu dalam proses skripsi saya telah bersedia meminjamkan laptopnya untuk pengerjaan media saya, dan selalu menjadi tempat keluh kesah saya serta telah menjadi sahabat seperjuangan saya.
7. Teman sekelas saya yang berasal dari baturaja, Fadilah, Rena, dan Dwi, dari semester awal sampai selesainya skripsi ini telah membantu saya dalam hal apapun, selalu berbagi keluh kesah setiap masalah perkuliahan, serta selalu sedia dimintai bantuan.
8. Kepada kak shanda, kakak kelas dimasa SMA sampai menjadi kakak tingkat di Universitas Sriwijaya, yang selalu memberikan dukungan motivasi dan selalu menasehati saya agar menjadi orang yang lebih baik dan tidak pantang menyerah, yang selalu sedia membantu saya sekaligus mendengarkan keluh kesah saya, orang baik yang saya temui dari SMA sampai kejenjang perkuliahan.
9. Kepada orang-orang baik yang saya jumpai selama proses skripsi ini, terima kasih karena telah menjadi orang-orang baik telah bersedia membantu saya. Berkat kalian saya bisa mendapatkan motivasi agar tidak mudah putus asa dalam hal apapun dan selalu mensyukuri apapun yang telah diberikan oleh Allah SWT.
10. Teman-teman PGSD 2020 Universitas Sriwijaya yang telah memberikan banyak pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
11. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan.



12. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Ica Monika yang telah berhasil sampai kejenjang ini menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan telah bertahan terhadap situasi apapun, mampu mewujudkan amanah almarhum bapak, bisa menjadi satu-satunya lulusan serjana dalam keluarga, walaupun terkadang tidak ada dukungan atau dorongan dari siapapun, serta tidak mudah menyerah demi terselesaikannya skripsi ini.

**MOTO**

**JANGAN MERASA TERTINGGAL KARENA SETIAP ORANG PUNYA  
PROSES DAN REZEKINYA MASING-MASING, APAPUN YANG TERJADI  
JANGAN PERNAH LUPA UNTUK BERSYUKUR.**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 05 Indralaya" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumari, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungannya selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 19 Desember 2023

Penulis



Ica Monika

06131182025002

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Batasan Masalah.....	6
1.3    Rumusan Masalah .....	6
1.4    Tujuan Penelitian.....	6
1.5    Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1    Penelitian Pengembangan.....	8
2.1.1    Pengertian Penelitian Pengembangan.....	8
2.1.2    Model-model Penelitian Pengembangan .....	9
2.1.2.1    Model Pengembangan Borg dan Gall .....	9
2.1.2.2    Model Pengembangan 4D.....	11
2.1.2.3    Model Pengembangan ADDIE .....	12

2.2	Belajar dan Pembelajaran.....	13
2.2.1	Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	13
2.2.2	Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran.....	15
2.2.3	Komponen Belajar dan Pembelajaran.....	16
2.3	Media Pembelajaran.....	18
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.3.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.3.3	Jenis Media Pembelajaran.....	19
2.3.4	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
2.4	<i>Smart Apps Creator</i> .....	22
2.4.1	Pengertian <i>Smart Apps Creator</i> .....	22
2.4.2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Smart Apps Craetor</i> .....	23
2.5	Mata Pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka.....	25
2.5.1	Kurikulum Merdeka.....	25
2.5.2	Mata Pelajaran IPAS.....	26
2.6	Penelitian Relevan.....	27
2.7	Kerangka Berpikir.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>31</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	31
3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	32
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.4	Prosedur Penelitian.....	33
3.5	Teknik Pengumpulan data.....	36
3.5.1	Observasi.....	36
3.5.2	Wawancara.....	37
3.5.3	Dokumentasi.....	37
3.5.4	Angket.....	38
3.6	Instrumen Penelitian.....	38
3.6.1	Instrumen Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	38
3.6.2	Insrumen Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	41
3.7	Teknik Analisis Data.....	42
3.7.1	Analisis Data Wawancara.....	42

3.7.2	Analisis Data Lembar Validasi .....	43
3.7.3	Analisis Data Angket Respon .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	46
4.2	Hasil Pengembangan .....	48
4.2.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	49
4.2.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	53
4.2.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	60
4.2.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	79
4.2.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	88
4.3	Pembahasan Produk Media Pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>93</b>
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru .....	41
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	42
Tabel 3. 7 Kategori Nilai Validasi .....	43
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan.....	43
Tabel 3. 9 Skala <i>Gutman</i> Instrumen Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3. 10 Kriteria Angket Responden Guru dan Peserta Didik .....	44
Tabel 4. 1 Butir Pertanyaan serta Jawaban .....	50
Tabel 4. 2 Analisis Pembelajaran.....	52
Tabel 4. 3 <i>Storyboard Layout</i> .....	56
Tabel 4. 4 <i>Storyboard Prototype</i> .....	61
Tabel 4. 5 Hasil Lembar Validasi Ahli Media .....	72
Tabel 4. 6 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 9 Revisi Media .....	75
Tabel 4. 10 Revisi Materi Pembelajaran .....	76
Tabel 4. 11 Hasil Lembar Angket Respon Guru.....	81
Tabel 4. 12 Hasil Skor Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok kecil .....	83

Tabel 4. 13 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil 84

Tabel 4. 14 Hasil Skor Lembar Angket Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar ... 86

Tabel 4. 15 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar 87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Borg and Gall.....	9
Gambar 2. 2 Model 4D.....	11
Gambar 2. 3 Model ADDIE .....	12
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 3. 1 Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE .....	34
Gambar 4. 1 Gambar Media Pembelajaran Youtube .....	46
Gambar 4. 2 Media Pembelajaran Gambar .....	47
Gambar 4. 3 Media Pembelajaran Tumbuhan Asli .....	47
Gambar 4. 4 Wawancara Guru Kelas IV.A.....	49
Gambar 4. 5 Bagan Media .....	54
Gambar 4. 6 Pengisian Lembar Angket Respon Guru .....	80
Gambar 4. 7 Uji Coba Kelompok Kecil.....	83
Gambar 4. 8 Pengisian Lembar Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	83
Gambar 4. 9 Uji Coba Kelompok Besar .....	85
Gambar 4. 10 Pengisian Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	106
Lampiran 2 SK Pembimbing .....	107
Lampiran 3 Pengesahan Proposal .....	109
Lampiran 4 SK Izin Penelitian FKIP .....	110
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir.....	111
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah .....	112
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	113
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	114
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media .....	115
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Validasi dari Ahli Media.....	121
Lampiran 12 Surat Keterangan Sudah Melakukan Validasi dari Ahli Materi .....	122
Lampiran 13 Modul Ajar Materi Bagian Tubuh Tumbuhan.....	123
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru.....	126
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik Kelompok Individu .....	128
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas.....	134
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	156
Lampiran 18 Dokumentasi Hasil Belajar Peserta Didik .....	158
Lampiran 19 Kartu Bimbingan .....	160
Lampiran 20 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	164
Lampiran 21 Surat Bebas Plagiat.....	165
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	166
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	183
Lampiran 24 Izin Penjilidan.....	184
Lampiran 25 Code QR Lampiran.....	185

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN  
MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 05 INDRALAYA**

**Ica Monika (06131182025002)**  
[06131182025002@student.unsri.ac.id](mailto:06131182025002@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd**  
[Siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indralaya mengenai prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 15 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dan angket. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase skor sebesar 91% dalam kategori “Sangat Valid”. Validasi dari ahli materi dengan persentase skor sebesar 90,90% dalam kategori “Sangat Valid”. Angket respon guru dengan hasil persentase skor sebesar 100% dalam kategori “Sangat Baik”. Angket respon peserta didik pada uji coba individu dengan hasil persentase 95% dalam kategori “Sangat Baik”. Angket respon peserta didik pada uji coba kelompok secara terbatas dengan hasil persentase skor sebesar 90% dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran *smart apps creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Mata Pelajaran IPAS*

***DEVELOPMENT OF SMART APPS CREATOR LEARNING  
MEDIA ON PLANT BODY PARTS FOR CLASS IV SCIENCE  
SUBJECTS SDN 05 INDRALAYA***

**Ica Monika (06131182025002)**  
[06131182025002@student.unsri.ac.id](mailto:06131182025002@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd**  
[Siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

***Primary School Teacher Education Study Program***

***ABSTRACT***

*This research aims to produce smart apps creator learning media products on plant body parts material for class IV science class SDN 05 Indralaya regarding development procedures, validity, teacher responses and student responses. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of five stages, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were 1 teacher and 15 students. Data collection techniques use observation, interviews, documentation, validation sheets and questionnaires. Validation from media experts with a score percentage of 91% in the "Very Valid" category. Validation from material experts with a score percentage of 90.90% in the "Very Valid" category. Teacher response questionnaire with a score percentage of 100% in the "Very Good" category. Student response questionnaire on individual trials with a percentage result of 95% in the "Very Good" category. Student response questionnaires in limited group trials resulted in a score percentage of 90% in the "Very Good" category. Thus, it can be stated that the smart apps creator learning media product is suitable for use in the learning process.*

***Keywords: Development, Learning Media, Smart Apps Creator, Science Subjects***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia sangat penting karena merujuk pada pembukaan UUD 1945 terdapat pernyataan jelas menyatakan tujuan Negara Republik Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Perkembangan zaman di era global berevaluasi 4.0 menuju era 5.0 berdampak pada pendidikan yang dimana pendidikan harus berupaya meningkatkan generasi muda yang berkualitas. Pelaksanaan pendidikan dilakukan sebaik mungkin akan berpengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menghasilkan pendidikan yang berkualitas (Teni Nurrita, 2018). Proses kehidupan tidak luput dari pendidikan untuk meningkatkan seluruh kemampuan diri agar dapat hidup dan bisa melangsungkan kehidupan secara utuh menjadi manusia yang berpendidikan, ditinjau dari segi pengetahuan, segi sikap, maupun keterampilan seseorang (Ekawati & Susanti dkk., 2022). "Berdasarkan UU No 57 Tahun 2021 perihal Standar Nasional Pendidikan, menyebutkan pendidikan merupakan upaya dilakukan untuk mewujudkan atau menciptakan suasana dalam kemajuan pembelajaran supaya pelajar mampu secara aktif membuat potensi pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, kemampuan, masyarakat, bangsa dan negara" (Melisa, 2023). Berdasarkan hal tersebut pendidikan suatu hal yang sangat krusial karena menjadi pondasi sebagai penunjang pengetahuan bagi manusia, menyadari bahwa pendidikan itu sangat penting maka pendidikan di Indonesia menerapkan program wajib belajar 12 tahun, peran pendidik juga sangat penting dalam menghasilkan pendidikan atau lulusan yang berkualitas dari suatu sekolah.

Perkembangan pendidikan di Indonesia mengacu pada perubahan pedoman dalam sistem pembelajaran yang dimana pendidikan menerapkan kurikulum 2013 bertransformasi menjadi kurikulum merdeka belajar. Kurikulum menjadi pedoman dibidang pendidikan dan menjadi acuan seorang pendidik untuk

melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang baru saja diterapkan dalam pendidikan di Indonesia. Ekawati & Susanti (2022) Pada tahun 2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sudah merealisasikan pelaksanaan kurikulum merdeka, hal ini menjadi pencapaian tahap ketujuh dari program besar Merdeka Belajar. Lebih lanjut Suryani, dkk (2023) Menyatakan bahwa suatu upaya pemerintahan untuk mengembangkan kualitas pendidikan dengan cara melakukan perubahan kurikulum. Lebih lanjut Nurwiatin (2022) berpendapat seiring perkembangan dunia pendidikan pada Indonesia, untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai harapan solusi yang dapat diambil adalah melaksanakan perubahan kurikulum.

Perubahan kurikulum bukan hanya berdampak pada sistem pendidikan tapi juga berdampak pada guru. Selaras pernyataan dari Santika, dkk (2022) guru menjadi salah satu bagian terpenting dari pencapaian keberhasilan perubahan kurikulum dan bertanggung jawab sepenuhnya atas pelaksanaan kurikulum, serta berperan penuh dalam proses kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru harus di tuntut menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif. Dalam kurikulum merdeka buku yang digunakan untuk pembelajaran sudah berbeda jika pada kurikulum menggunakan buku tematik yang dimana terdapat beberapa muatan pembelajaran, sedangkan pada kurikulum merdeka terdapat buku mata pelajaran yakni buku mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial disebut menjadi mata pelajaran IPAS. Hal ini dijelaskan oleh Arhinza (2023) di kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS adalah kombinasi dari mata pelajaran ipa serta ips di mana pembelajaran ini mengkaji materi-materi berangkaian dengan ilmu alam dan ilmu sosial dijadikan ke satu mata pelajaran. Setyaningsih (2023) menyatakan bahwa peran mata pelajaran IPAS dalam kurikulum adalah menciptakan Profil Pelajar Pancasila serta mendukung peserta didik dalam mengidentifikasi cara alam bekerja dan berinteraksi dengan manusia. Materi bagian tubuh tumbuhan merupakan materi dari mata pelajaran IPAS pada kelas IV SD.

Guru bukan hanya sekedar pendidik namun guru pula menjadi fasilitator dan mediator atau perantara dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru di

tuntut kreatif serta inovatif dalam menyampaikan pembelajaran supaya aktivitas belajar mengajar tersampaikan secara baik pada peserta didik dan dapat menjangkau arah yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Julianto & Umami (2023) peran guru memiliki signifikan besar ketika mengakomodasi kegiatan belajar mengajar secara baik agar peserta didik turut aktif dan berpartisipasi didalam kelas. Oleh sebab itu, guru perlu menunjukkan kerativitas dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dapat menelaah dengan baik apa yang diajarkan dari pendidik. Selaras bersama pendapat Susilo (2020) guru didorong untuk menciptakan inovasi-inovasi dalam langkah-langkah pembelejaran guna memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif, efesien, dan produktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada perkembangan zaman yang sudah canggih akan teknologi berdampak juga pada ilmu pengetahuan yang mendorong guru agar memanfaatkan teknologi tersebut sebagai fasilitas pada aktivitas belajar mengajar salah satu penggunaan media pembelajaran (Handayuni & Zainil, 2023). Oleh kerena itu guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sebagai alat penyampaian pesan pembelajaran yang akan disampaikan dan diterima baik oleh peserta didik.

Media pambalajaran merupakan unsur yang bermakna pada saat proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran dikelas, media pembelajaran sebagai alat bantu digunakan guru sebagai penyampaian pesan pembelajaran pada peserta didik. Selaras bersama pernyataan Rohman & Susilo (2019) penggunaan media mengakibatkan guru dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensinya dalam menyajikan materi pelajaran dalam ruang belajar. Guru mampu menyediakan apa yang dibutuhkan saat kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menimalisir tingkat kesukaran siswa ketika menelaah materi yang telah dijelaskan oleh pendidik melalui pemanfaatan media pembelajaran (Arnandi dkk., 2022). Dalam menggunakan alat perantara guru harus memperhatikan beberapa hal seperti kelayakan alat perantara yang akan diterapkan apakah bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selaras dengan pendapat Wulandari, dkk (2023) menyatakan bahwa pentingnya peran media pembelajaran guna menyediakan

aktivitas pembelajaran yang layak dan tidak monoton untuk peserta didik, media yang digunakan harus tepat agar alur tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan benar. Dengan perkembangan zaman yang sudah serba teknologi ini berdampak juga di bidang pendidikan terutama pada konteks belajar mengajar, pendidik dituntut ahli dalam menggunakan kecanggihan sarana sebagai alat perantara pembelajaran di kelas. Tidak sedikit kenyataan dilapangan menyatakan bahwa penggunaan alat perantara oleh guru belum mencapai tingkat optimal, faktor penyebab mempengaruhi hal tersebut adalah kurang keahlian guru dalam memilih media pembelajaran masih banyak yang menggunakan media pembelajaran berbahan cetak seperti buku.

Sejalan dengan pendapat Salim, dkk (2020) bahwa kegiatan belajar mengajar yang tidak mengutamakan pelajar serta pemilihan alat perantara kegiatan belajar tidak sesuai mempunyai nilai minim saat kegiatan pembelajaran berarti alat penyampaian pesan hanya digunakan sebatas alat pelengkap saja dan dapat mengakibatkan proses pembelajaran tersebut tidak efektif karena kurang maksimal pada saat penggunaan alat perantara, hingga menimbulkan kegiatan belajar mengajar terlihat sia-sia. Pernyataan tersebut bisa menyebabkan turun hasrat serta dorongan belajar di kelas, peserta didik merasa jenuh jika media yang digunakan hanya berbahan cetak saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah & Nur Rokhman (2022) guru harus semaksimal mungkin memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton dan tidak membosankan serta bisa meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Banyak sekali aplikasi-aplikasi atau *website-website* di internet bisa digunakan oleh guru untuk alat perantara pembelajaran interaktif di kelas, *smart apps creator* adalah contoh dari program dapat dimanfaatkan bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

SAC merupakan suatu pengguna desktop bisa mendesain alat perantara pembelajaran pintar menyajikan gambar, suara, bahkan animasi pembelajaran. Menurut Khasanah & Rusman (2021) *Smart Apps Creator* bisa disingkat menjadi SAC media pembelajaran tidak menggunakan kode pemrograman lebih memudahkan guru dalam mengembangkan media tersebut, selain itu aplikasi ini

bermanfaat dalam peningkatan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran. Dengan aplikasi ini berguna untuk perantara atau penyampaian pesan yang disampaikan oleh pendidik. Lebih lanjut Handayuni & Zainil (2023) menyatakan bahwa bukan hanya memudahkan guru saja tetapi dapat meningkatkan karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan wawancara serta observasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri 05 Indralaya. Pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka keseluruhan. Pada saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berbahan cetak seperti buku dan gambar pendukung. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tetapi hanya penggunaan video di youtube saja. Pada materi bagian tubuh tumbuhan, guru menggunakan media pembelajaran yang nyata seperti membawa tumbuhan secara langsung di kelas. Media pembelajaran youtube hanya bisa dilihat dan didengar saja tanpa ada interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran, sekolah membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif serta bisa diakses oleh peserta didik saat di luar jam pembelajaran. Peneliti belum menemukan guru menggunakan aplikasi *smart apps creator* dalam proses pembelajaran media pembelajaran intraktif. Berdasarkan hal ini peneliti tertarik untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran guna bisa dimanfaatkan atau diperagakan dalam tahapan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan bersama guru dan peserta didik di kelas. Peneliti mengharapkan agar sekolah dan guru memiliki dorongan dalam memanfaatkan teknologi dan memiliki antusias yang sama dalam menerapkan media pembelajaran dengan *smart apps creator*, kegunaan alat perantara interaktif tersebut dapat mewujudkan cara agar peserta didik selalu bersemangat, meningkatkan minat serta dorongan motivasi pada proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melaksanakan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 05 Indaralaya”**.



## 1.2 Batasan Masalah

Sesuai latar belakang penelitian, batasan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan yaitu :

- 1) Media yang dikembangkan berbasis teknologi menggunakan aplikasi *smart apps creator* untuk materi bagian tubuh tumbuhan di SDN 05 Indaralaya.
- 2) Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada kelas IV pada mata pelajaran IPAS bab 1 fase B topik A bagian tubuh tumbuhan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka peneliti dapat menentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana karakteristik media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya?
- 2) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya?
- 3) Bagaimana kevalidan produk pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya?
- 4) Bagaimana respon guru serta peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SDN 05 Indralaya?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya

- 2) Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya
- 3) Untuk mendeskripsikan kevalidan produk pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 05 Indaralaya
- 4) Untuk mendeskripsikan respon guru serta peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SDN 05 Indralaya

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut

#### 1) Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan serta dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik dan dorongan untuk belajar.

#### 2) Guru

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *smart apps creator* di kelas IV sebagai jembatan atau metode penyampaian tambahan dalam kegiatan pembelajaran pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan yang telah dihasilkan ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih baik.

#### 4) Bagi Peneliti

Para peneliti dan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi referensi di masa datang untuk menciptakan sumber daya pengejaran yang lebih interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Arhinza, A. (2023). Analisis Pembelajaran Diferensiasi Berbasis P5 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 6518–6528. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Astriani, S. A. (2018). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid, March*, 1–13.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.

<https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>

Azmi, S., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2023). Pengembangan Buku Ajar Komputer Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1087–1102. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.1925>

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

Ekawati, R., & Susanti, D. (2022). Analisis Persiapan Guru Dalam Melaksanakan Sistem Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di SD IV Muhammadiyah Kota Padang. *Jurnal Media Ilmu*, 1(Persiapan Guru), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/mi.v1i1.3936>

Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

Fatma, W. (2023). Subjek dan Objek Evaluasi Pendidikan Di Sekolah / Madrasah Terhadap Perkembangan Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(Subjek dan Objek), 384–399. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/47>

Fauziah, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Dompot*

*Dhuafa*, 12(2), 1–8.

- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. In *Universitas Jenderal Soedirman* (pp. 1–17). [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=ZD86RCMAAAAJ&citation\\_for\\_view=ZD86RCMAAAAJ:0EnyYjriUFMC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=ZD86RCMAAAAJ&citation_for_view=ZD86RCMAAAAJ:0EnyYjriUFMC)
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(Pengembangan Media Pembelajaran), 291–303. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14623>
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *PRISMA*, 11(2), 595–606. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Indah Junia, & sujana. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(pendidikan), 130–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.60243> E-Modul
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(Teknik Pengumpulan Data), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Julianto, I. R., & Umami, A. S. (2023). Peranan Guru Dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta*, 208–2016. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/208-216>
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rajagrafindo

Persada.

Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>

Komala dewi, Z. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 54–62. [https://ypair.net/ojsypair/index.php/JP\\_YPAIR/](https://ypair.net/ojsypair/index.php/JP_YPAIR/)

Lestari, P., & Hudaya, A. (2018). Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Pgri 3 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>

Lestari, R., Jasiah, Utami Rizal, S., & Inayah Syar, N. (2023). Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas v sd. *HOLISTIK*. [jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika)  
Email

Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>

Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *LPPM Unila*, 3(2), 185. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/34333>

Melisa, dkk (2023). (2023). 1, 2, 3. *I3*(1), 51–58.

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In M. Jannah (Ed.), <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck>. Pt. Mifandi Mandiri Digital.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>

Niriavidya, D. N. M. S., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.55580>

Nurul, A. (2023). DEVELOPMENT OF E-BOOK MATERIAL FOR INTEGRATED HUMAN REPRODUCTIVE SYSTEM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 4(Pengembangan Media Pembelajaran), 78–83. <https://doi.org/10.51673/jips.v4i2.1552>

Nurwiatin, N. (2022). Pengaruh Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar dan Kesiapan Kepala Sekolah terhadap Penyesuaian Pembelajaran di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 472–487. <https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK>  
PENGARUH

Nuryani, S., & Hamdani Maulana, L. (2019). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 23–30. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf%0AVol>

Nyoman Parwati, N., Pasek Suryawan, P., & Ayu Aspari, R. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. PT RAJAGRAFINSO PERSADA.

Oktariansyah, I., Kumbara, H., & Mahendra, A. (2023). Pengembangan Model Latihan Pola Penyerangan Permainan Bola Basket Pada Ekstrakurikuler di

- SMAN 21 Palembang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 409–416.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10129552>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.  
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pertiwi, G. R., & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(Jenis Pnelitian), 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, 8(2). <https://doi.org/10.51530/jumika.v8i2.546>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Raharja, P. A., & Indrajaya, R. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Bola Pada Anak Usia Dini. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 204–214. <https://doi.org/10.31849/zn.v5i1.11102>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran: kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ratumanan, & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. PT RAJAGRAFINSO PERSADA.
- Reizal Muhaimin, M., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 7(3), 1935–1950. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5753>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media



- Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59. [https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF\\_aa1QJKc2POtF71rOwp\\_\\_WyBbgKZ](https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ)
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 20(2), 102–116. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v20i2.141>
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694–700.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. [https://doi.org/10.35334/borneo\\_humaniora.v4i2.2249](https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249)
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Setyaningsih, M. (2023). Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Environmental Research*, 12(Kesiapan guru dalam kurikulum merdeka), 130–144. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Siddiqah, M., & Arini, N. W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA LAPER ( LACI PERKALIAN ) UNTUK MENINGKATKAN KONSEP PERKALIAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR Universitas Muhammadiyah Prof . Dr . Hamka , Jakarta , Indonesia Abstrak Pelajaran

- matematika ialah mata pelajaran universal yang ada pada jenjang Sek. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3201–3212.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7604>
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Sistemasi*, 8(3), 321.  
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773.  
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Syafi'i, F. F. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 46–47.
- Syam, S., Maret, U. S., Kristianto, S., Wijaya, U., Surabaya, K., Chamidah, D., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (Issue March).
- Teni Nurrita. (2018). *Kata Kunci : 03*, 171–187.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

*Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yustitia, V., Fanny, A. M., Kusmaharti, D., & Setiawan, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Manggali*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1692>

Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70–92. <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>

Zikriadi, Umar Sulaiman, & Hifza. (2023). Aneka Jenis Penelitian. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v1i1.157>

Zulkihi, M. D., Rusdyanti, & Astari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pagelip Profesional Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 866–873.