

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA TEMA MAKANAN
SEHAT DI KELAS V SD NEGERI 104 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Amalia Cahya Fitri

NIM : 06131281823030

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2021/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI SMART APPS CREATOR PADA TEMA MAKANAN
SEHAT DI KELAS V SD NEGERI 104 PALEMBANG**

SKRIPSI

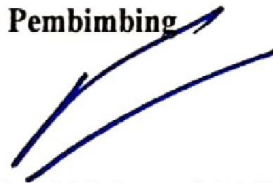
Amalia Cahya Fitri

NIM: 06131281823030

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana:

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui

Kordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI SMART APPS CREATOR PADA TEMA MAKANAN
SEHAT DI KELAS V SD NEGERI 104 PALEMBANG**

SKRIPSI

Amalia Cahya Fitri

NIM: 06131281823030

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui



Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI SMART APPS CREATOR PADA TEMA MAKANAN
SEHAT DI KELAS V SD NEGERI 104 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Amalia Cahya Fitri

NIM: 06131281823030

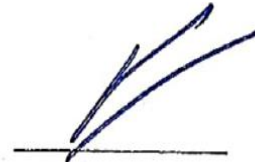
Telah ditujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

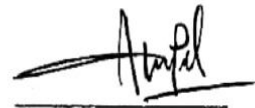
Tanggal : 13 Juni 2022

TIM PENGUJI

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



2. Anggota : Drs Marwan Pulungan, M.Pd.



Palembang, Juni 2022 Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Cahya Fitri

NIM : 06131281823030

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Tema Makanan Sehat di Kelas V SD Negeri 104 Palembang", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Amalia Cahya Fitri

NIM. 06131281823030

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas berkat, rahmat, serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan kuliahku hingga akhir, atas izin-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam pun tak luput saya curahkan kepada nabi Muhammad SAW.

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

1. Orang tua tercinta Ibu (Dewi Yusmrni S.P) dan Ayah (Putrawansyah S.P) yang selalu membimbing dan memberikan semangat buat saya dengan tak pernah lelah mendidik saya untuk selalu mencari ilmu, belajar, ibadah, dan berdo'a. Untuk ibu yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
2. Saudara/i tersayang Muhammad Rizki Ramadhan dan Nabila Putri Cahyani, serta kakak/adik sepupu saya Agi Ajiwara dan Chindy Novia Putri yang selalu menghibur dan memberikan motivasi selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Dosen Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik, pembimbing skripsi dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan, nasehat, motivasi serta ilmunya kepada saya selama perkuliahan dan pengerjaan sampai skripsi ini selesai serta membantu memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini berlangsung.
4. Dosen validasi produk media video pembelajaran, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn. dan Ibu Vina Amilia Suganda, M.Pd. yang telah menyempatkan waktu untuk memberikan penilaian dan masukan serta perbaikan terhadap produk yang saya kembangkan.

5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsri, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan pembelajaran bagi saya hingga sekarang.
6. Ibu Parteni, S.Pd. SD., selaku Kepala SD Negeri 104 Palembang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 104 Palembang.
7. Ibu Harisun Aini, S.Pd. SD., selaku Guru Kelas V SD Negeri 104 Palembang, yang telah bersedia membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data di SD serta menyempatkan waktu dan memberikan penilaian serta masukan terhadap produk yang saya kembangkan.
8. Untuk sahabat saya (Alfina, Nurvita, Thalita, Mita dan Tasyah) yang telah memberikan bantuan dan membuat masa sekolah saya penuh warna hingga masa perkuliahan ini selesai.
9. Untuk Ayuk tersayang (Tessa dan Thoibah) Yang telah memberikan semangat, dukungan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
10. Untuk Fikri Agung Prasetyo terima kasih telah memberikan semangat, dukungan motivasi, nasihat dan do'a sampai penulisan skripsi ini selesai.
11. Untuk sahabat saya Siti Aulia terima kasih telah memberi dukungan dan do'a sampai penulisan skripsi ini selesai.
12. Sahabat seperjuangan saya (Feni, Arsy, Ruaini) yang sejak awal pada proses pembuatan skripsi selalu kebersamai menjadi teman diskusi, selalu memberikan dukungan, serta saling menguatkan dan mendo'akan.
13. Sahabat seperjuangan (Mutiara Heavika) yang telah memberikan dukungan dan selalu kebersamai selama proses perkuliahan.
14. Teman se-angkatan PGSD 2018 Indralaya yang telah menjadi keluarga di kampus ini, semoga kita sukses semua.

Motto

“Selama ada keyakinan semua akan menjadi mungkin. Sukses adalah berani bertindak dan mempunyai prinsip yang jelas”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator pada Tema Makanan sehat di Kelas V SD Negeri 104 Palembang” 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., sebagai pembimbing dan selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala bimbingan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya.

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

Palembang, Juni 2022

Penulis



Amalia Cahya Fitri

NIM. 06131281823030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pembahasan Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Peneilitian	5
BAB II Tinjauan Pustaka.....	7
2.1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3. Pemilihan Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2. Media Pembelajaran Berbasisi Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>	10
2.2.1. Pengertian <i>Smart Apps Creator</i>	10

2.2.2. Manfaat <i>Smart Apps Creator</i>	11
2.2.3. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Smart Apps Creator</i>	12
2.2.3.1. Kelebihan <i>Smart Apps Creator</i>	12
2.2.3.2. Kekurangan <i>Smart Apps Creator</i>	12
2.2.4. Fitur Fitur <i>Smart Apps Creator</i>	13
2.3. Hakikat Pembelajaran Tematik	15
2.3.1. Pengertian Pembelajaran Tematik	15
2.3.2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	16
2.3.3. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	16
2.3.3.1 Kelebihan Pembelajaran Tematik	16
2.3.3.2 Kekurangan Pembelajaran Tematik	17
2.4. Penelitian Yang Relevan	18
2.5. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Jenis Penelitian	21
3.1.1. Penelitian Pengembangan	21
3.2. Prosedur Penelitian	22
3.3. Subjek Penelitian	23
3.4. Lokasi Dan Waktu Penelitian	24
3.5. Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1. Angket	24
3.5.2 Lembar Validasi	24
3.5.3 Dokumentasi	26
3.5.4 Istrumen Penelitian	26
3.6. Teknik Anilisis Data	30
3.6.1 Analisis Penilaian Ahli Media	30
3.6.2 Analisis Kemenarikan Media Interaktif	31
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Hasil	33
4.2. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58

5.1. Kesimpulan.....	58
5.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media	24
Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi	25
Tabel 3.3 Respon Guru	25
Tabel 3.4 Respon Peserta Didik	26
Tabel 3.5 Kisi Kisi Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.6 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3.7 Kisi Kisi Respon Guru	29
Tabel 3.8 Kisi Kisi Respon Peserta Didik	30
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media.....	31
Tabel 3.10 Kriteria Kemenarikan Media	32
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	34
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	35
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media	44
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	45
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru Kelas	46
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Tahap Awal	48
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Awal	50
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Akhir	51
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran	53
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Kemenarikan Media Pembelajaran.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Editing.....	13
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru Kelas V.....	33
Gambar 4.2 Layout Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi	36
Gambar 4.3 Tampilan Awal Aplikasi	37
Gambar 4.4 Pembukaan Pembelajaran	38
Gambar 4.5 Tampilan Menu	38
Gambar 4.6 Kompetensi Dasar	39
Gambar 4.7 Indikator	39
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran.....	39
Gambar 4.9 Pembahasan Materi	40
Gambar 4.10 Soal Latihan.....	40
Gambar 4.11 Creator.....	41
Gambar 4.12 Salam Pembuka	42
Gambar 4.13 Salam Pembuka Setelah Revisi	42
Gambar 4.14 Tampilan Menu	43
Gambar 4.15 Tampilan Menu Setelah Revisi	43
Gambar 4.16 Background	43
Gambar 4.17 Background Setelah Revisi	44
Gambar 4.18 Revisi Memperjelas Kalimat Perintah.....	45
Gambar 4.19 Dokumentasi Uji Coba Tahap I	48
Gambar 4.20 Dokumentasi Uji Coba Tahap II	49
Gambar 4.21 Dokumentasi Uji Coba Tahap III.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	65
Lampiran 2 SK Pembimbing	66
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	68
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari DIKNAS.....	69
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	70
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Media.....	72
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Materi	75
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru.....	76
Lampiran 10 Media Sesudah Validasi (Revisi)	77
Lampiran 11 Lembar Angket Peserta Didik	85
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Tahap I	101
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba Tahap II.....	102
Lampiran 14 Dokumentasi Uji Lapangan Tahap III	103
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	104
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	105

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SMART APPS CREATOR PADA TEMA MAKANAN SEHAT DI KELAS V
SD NEGERI 104 PALEMBANG**

Oleh
Amalia Cahya Fitri
06131281823032@student.unsri.ac.id
Pembimbing: Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat di kelas V SD Negeri 104 Palembang. Aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE menggunakan lima tahap terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan guru kelas V serta diuji cobakan kepada 16 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai persentase 88,46% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase 85% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian kemenarikan dari guru kelas V diperoleh nilai persentase 94,44% yang dikategorikan sangat Menarik. Uji coba lapangan, hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba tahap awal memperoleh nilai 95,23%, uji coba lapangan awal memperoleh nilai 91,42% dan uji lapangan akhir memperoleh nilai 85,72% maka kemenarikan video pembelajaran pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Berbasis Aplikasi, Smart Apps Creator

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON SMART APPS
CREATOR APPLICATIONS ON HEALTHY FOOD THEMES IN CLASS V
SD NEGERI 104 PALEMBANG**

By
Amalia Cahya Fitri
06131281823032@student.unsri.ac.id
Supervisor : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

**Elementary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Sriwijaya University**

ABSTRACT

This study aims to develop learning media based on the Smart Apps Creator application on the theme of healthy food in class V SD Negeri 104 Palembang. This application aims to determine the validity and response of students to the attractiveness of learning videos. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model using four stages consisting of Analyze, Design, Development, and Implementation. This study validated media experts, material experts and fifth grade teachers and tested it on 16 fifth grade students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 88.46% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 85% which was categorized as very valid. The results of the attractiveness assessment from the fifth grade teacher obtained a percentage value of 94.44% which was categorized as very attractive. Field trials, the results of the assessment of student responses in the early stages of the trial obtained a value of 95.23%, the initial field trial obtained a value of 91.42% and the final field test obtained a value of 85.72%, the attractiveness of the learning video in the very interesting category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the learning video is feasible and interesting to use as a learning medium.

Keywords: Development, Learning Media, Application Based, Smart Apps Creator

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Pendidikan adalah pengembangan kemampuan fisik dan mental peserta didik untuk membentuk karakter yang utuh melalui bimbingan belajar secara teratur oleh seorang guru atau pendidik (Affandi, 2016:12). Menurut Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan nasional berperan penting dalam membentuk potensi dan perilaku demi kemajuan bangsa yang bermartabat serta dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Kegiatan pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan individu yang baik dan mampu berkompetensi untuk meningkatkan taraf hidupnya. Proses pendidikan dilakukan secara terus menerus dimulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Program pendidikan sekolah dasar telah tertuang dalam kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum dirancang untuk membantu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Keterampilan yang dimiliki seorang guru atau pendidik sangat penting untuk keberhasilan kurikulum (Fujiawati, 2016). Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan untuk dapat terus memperbaiki sistem pendidikan. Kurikulum pendidikan mengalami perubahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 (K13), kurikulum 2013 (K13) menggunakan pembelajaran terpadu atau tematik (Tirtoni, 2018:1).

Menurut (Trianto 2010:7) pembelajaran tematik menjadi model pembelajaran yang memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung dan menemukan sendiri ilmu yang dipelajarinya. Kedua,

pembelajaran tematik menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Thorndike dalam (Ahmadi, 2014:12) juga menambahkan bahwa respons yang terjadi pada keadaan yang menyenangkan cenderung akan dikuasai, sedangkan respons yang terjadi pada kejadian yang kurang menyenangkan cenderung akan dilupakan, sehingga pengemasan pembelajaran sangat mempengaruhi dalam respon yang terjadi pada peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, profesionalisme guru dituntut untuk tidak hanya memiliki kemampuan mengajar saja, tetapi harus dapat mengolah berbagai informasi agar mampu memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Media pembelajaran merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya (Khairani & Dian, 2016).

Media yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi. (Hapsari & Zuherman, 2021). Beberapa ahli meyakini bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia bisa meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Syawaludin,dkk., 2019). Anak-anak di sekolah dasar (SD) biasanya belajar dari yang mereka lihat dan dengar (Hikmah & Iin, 2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan suasana belajar menjadi tidak membosankan serta membuat peserta didik memahami materi dengan mudah (Kurniawan,dkk., 2018).

Pada saat ini, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104 Palembang pada kelas V.B bahwa pada masa seperti sekarang ini pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan hanya menggunakan buku tematik dan dibantu dengan buku latihan latihan soal saja, melainkan harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk dapat memacu semangat belajar peserta didik. Terlebih lagi pada saat pembelajaran luring maupun daring seperti sekarang ini. Hal

tersebut didukung dengan pernyataan guru kelas V.B saat wawancara, yang menyebutkan bahwa pembelajaran di sekolah hanya dilakukan 2 kali dalam satu minggu untuk pembelajaran luring sehingga menyebabkan pembelajaran lebih banyak dilakukan pada saat daring. Hal itulah yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan maksimal, pada proses pelaksanaan pembelajaran daring guru lebih banyak memberikan materi sesuai dengan buku tematik dan buku soal, materi akan di foto kemudian disebarikan melalui grub WhatsApp kepada peserta didik. Sedangkan pada proses pelaksanaan pembelajaran luring guru biasanya menggunakan media gambar sebagai penunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, hal inilah yang menyebabkan pembelajaran daring maupun luring terkesan monoton bagi peserta Didik karena media yang digunakan dianggap kurang maksimal. Maka peneliti melakukan sebuah pengembangan dalam pemanfaatan media interaktif yang sederhana dan dapat digunakan guru dalam mengajar selama pembelajaran daring maupun luring seperti saat ini. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini merupakan aplikasi sederhana yang mampu digunakan di android dan desktop.

Menurut (Shalikhah, 2016) Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan dikembangkan media pembelajaran interaktif, peneliti mengharapkan akan lebih memudahkan guru dalam memberikan materi secara keseluruhan untuk setiap pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu salah satunya dengan pengaplikasian media interaktif pembelajaran tematik jenis *audio-visual* sebagai pengantar dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikemas terkait dengan materi yang akan diberikan oleh guru kepada peserta didik yang ditujukan untuk memancing peserta didik agar lebih tertarik mempelajari pelajaran kelas V. Sejalan dengan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan

penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Tema Makanan Sehat di Kelas V SD Negeri 104 Palembang*”.

1.2 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* untuk kelas V dengan tema makanan sehat di SD Negeri 104 Palembang tahun ajaran 2021/2022 ini terfokus pada subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan?.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di kelas V SD Negeri 104 Palembang?.
2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di kelas V SD Negeri 104 Palembang?.
3. Bagaimana respon guru terhadap kemenarikan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di kelas V SD Negeri 104 Palembang?.
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di kelas V SD Negeri 104 Palembang?.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh Mengolah makanan? di SD Negeri 104 Palembang.
2. Untuk membuktikan kevalidan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di SD Negeri 104 Palembang.
3. Untuk menjelaskan respon guru terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di SD Negeri 104 Palembang.
4. Untuk menjelaskan respon guru terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan? di SD Negeri 104 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* pada tema makanan sehat dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
2. Untuk Guru, peneliti mengharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan untuk mengadakan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan video pembelajaran *Smart Apps Creator*.
3. Untuk peneliti, diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dalam memahami pemanfaatan video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

4. Untuk peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada tema makanan sehat serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, S. (2016). *Dasar Dasar Pendidikan*. Cirebon: Cv. Elsi Pro.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 98-107.
- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. 145-167.
- Amajida, J. (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kudus Skripsi Pengembangan Media Mobile Learning*.
- Amanaturrahmah, I., Kardoyo., & Achmad, R. RC. (2017). Manajemen Pembelajaran Tematik Di Kelas Tinggi SD Percontohan Kabupaten Indramayu. *Journal Of Primary Education*. 159 - 165.
- Amna, Z. Y., & Muhammad. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tematik Terpadu Kelas IV SD (Studi Literatur). *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*. 79-89.
- Amry, Z., & Laelatul, B. (2018). Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Elementary: Islamic Teacher Journal*. 254-270.
- Amshory, I., Setiya, Y. S. & Dalora, J. A. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 35-46.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) UNESA*. 72-80.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. 14-25.

- Budiyastomo, A. W. (2020). *Gim Edukasional Untuk Pengenalan Tata Surya Educational Game For Basic Knowledge Of Solar System*. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi. 55-66.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. Jurnal PGMI. 109-115.
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Researchgate*. 1-16.
- Elviana, D., & Julianto. (2022) Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. 746-760.
- Fransisca, S., & Ramalia, N. P. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*. 72-75.
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*. 23-24.
- Hakky, M. K., Rasyid, H. W., & Muhammad, Z. U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*. 24-33.
- Hamid, N. H., Raden, M. A. A., & Tuti, T. A. (2021). *Utilization Of Smart Apps Creator (SAC) As Software Inmaking Music Learning Media Applivations*. *Jurnal Penelitian Musik*. 154-172.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 129-150.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 2384-2394.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : CV Tahta Media Group.
- Heru, A. (2018). *Implimentasi Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN 93 KAUR (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU)*.

- Hikmah, V. N. & Iin, P. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Ejournal.Upi.Edu*. 182-191.
- Hutama, F.S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. 5(2): 113-124.
- Karo-Karo, I. R. & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. 91-96.
- Khairani, M. & Dian, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 95-102.
- Khasanah, Maulana, M. & Lisna, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Akademika*. 129-143.
- Kurniawan, D., & Sinta, V. D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *Screencasto-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D. *Jurnal Siliwangi*. 214-219.
- Kurniawan, D. C., Dedi, K., Arafah, H. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 119-125.
- Kustandi, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Kusumaningsih, D., & Nur, R. F. (2019). *The Sac 3.0 Android Based Application As A Learning Media In Teacing Basid BIPA*. *Bipa*, 323.
- Maharani, D. A., Intan, R., & Sukamto. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal Of Elementary Education*. 151-158.
- Mahuda, I., Ranny, M., & Anton, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam

- Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 1745-1756.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 1-15.
- Nissa, K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar PAI-BP Kelas VII SMPN 4 Gunung Timang Melalui Media Berbasis Android Offline *Smart Apps Creator*. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. 1523-1533.
- Nugraha, S. R., Sumardi, Gullam, H. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 34-40.
- Nurhanifah, N. (2021). Penerapan Model Hybrid Learning Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI) Matholi'ul Huda Pucakwangi Pati (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Pakpahan, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart App Creator* Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Pribadi, B. (2016). *Desain Dan Pengembangan Pelatihan Berbasis Kompetensi:Implementasi Model Addie*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B. (2017). *Media Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah – Langkah Pemilihan Media dan Impelementasi dalam Pembelajara Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam*. 87-99.
- Riduwan (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sayiffudin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. 139-144.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif . *Cakrawala*, 101-115.
- Silalahi, A. (2017). *Development Research* (Penelitian Pengembangan) Dan *Research & Development* (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. Researchgate. 1-13.
- Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Alfabeta.
- Suhartati, O. (2021). *Flipped Classroom Learning Based On Android Smart Apps Creator (Sac) In Elementary Schools. Journal Of Physics: Conference Series*, 1.
- Sutejo., Yogi, E. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Di SMK Negeri 2 Pinggir. *J-Coscis : Journal Of Computer Science Community Service*. 45-52.
- Syawaludin, A., Andi, M., & Ina, F. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 294-306.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pt Prestasi Pustakaraya.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 97-110.