

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK  
HIDUP DI KELAS III SDN 11 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

oleh

**Salman Alfarizi**

**NIM: 06131181924002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP  
DI KELAS III SDN 11 INDRALAYA  
SKRIPSI**

Oleh

Salman Alfarizi

NIM: 06131181924002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana  
Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP  
DI KELAS III SDN 11 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Salman Alfarizi**

**NIM: 06131181924002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

**Pembimbing,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**

**Koordinator Program Studi PGSD**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP  
DI KELAS III SDN 11 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Salman Alfarizi**

**NIM: 06131181924002**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

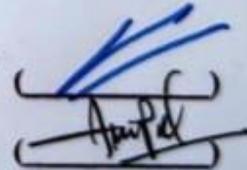
**Hari : Rabu**

**Tanggal : 22 Februari 2023**

**TIM PENGUJI**

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

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



**Palembang, April 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi PGSD**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salman Alfarizi

NIM : 06131181924002

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SDN 11 Indralaya”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan pejiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai 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 pergaduan 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, April 2023**

**Yang membuat pernyataan,**



**Salman Alfarizi**

**NIM.06131181924002**

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkah yang telah memperlancar, memperkuat dan meridhoi saya selama melakukan penelitian skripsi ini. Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

- Kedua orang tua saya Bapak Panji Laras dan Ibu Arnacikalati yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, serta doa yang tidak henti-hentinya selama ini untuk kelancaran kuliah serta skripsi saya.
- Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang banyak sekali berpartisipasi dalam proses pembuatan skripsi dan selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang mendedikasikan kemudahan dalam kelancaran administrasi selama penulisan skripsi ini.
- Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Selaku dosen penguji skripsi yang telah menguji dan memberikan bimbingan dalam proses pembuatan skripsi.
- Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru kelas III B Ibu Rusdiana, S.Pd dan Staf SDN 11 Indralaya. Terimakasih saya ucapkan yang bantuan dan bimbingannya selama proses penelitian berlangsung.
- Sahabat rantau Bangka Vibes saya Erinza Zalsabella, Kurnia Suci Bransa, Yezzi Adriansah, dan Balqis Fachela.
- Semua teman-teman PGSD 2019 seperjuangan skripsi
- Terimakasih untuk semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
- Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.

### **MOTTO**

**“Mindset is Do’a, Perjuangan adalah Seni”**

## PRAKATA

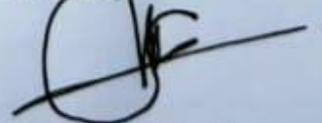
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SDN 11 Indralaya”. Skripsi ini disusun dalam memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penelitian skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarani, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penelitian skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama peneliti mengikuti perkuliahan serta mengucapkan terimakasih terutama kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama peneliti mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan peneliti

**Palembang, April 2023**

**Penulis,**



**Salman Alfarizi**

**NIM. 06131181924002**

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Penelitian Pengembangan.....	7
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	7
2.1.2 Karakteristik Penelitian Pengembangan .....	7
2.2 Model Pengembangan .....	8
2.2.1 Model ADDIE .....	9
2.3 Media Pembelajaran .....	12
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	11

2.4 <i>Smart Apps Creator 3</i> .....	14
2.5 Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup .....	16
2.5.1 Pengertian Makhluk Hidup.....	16
2.5.2 Ciri-Ciri Makhluk Hidup.....	16
2.6 Penelitian Relevan .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Prosedur Penelitian .....	21
3.3 Subjek Penelitian .....	24
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.5.1 Lembar Validasi .....	24
3.5.2 Wawancara .....	25
3.5.3 Kuesioner (Angket) .....	25
3.6 Instrumen Penelitian .....	26
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli.....	26
3.6.2 Instrumen Uji Coba Produk.....	30
3.7 Teknik Analisis Data .....	32
3.7.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli.....	33
3.7.2 Analisis Data Uji Coba Produk .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	35
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	37
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	57
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	60
4.2 Pembahasan .....	61

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	26
Tabel 3.2 Kuesioner Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	28
Tabel 3.4 Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	28
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	29
Tabel 3.6 Kuesioner Validasi Praktisi Pembelajaran.....	30
Tabel 3.7 Kisi-kisi Respon Peserta Didik .....	31
Tabel 3.8 Kuesioner Respon Peserta Didik.....	31
Tabel 3.9 Interpretasi Skala Likerts .....	33
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Media.....	34
Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan Media .....	34
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	36
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajara.....	37
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	49
Tabel 4.5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	50
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media .....	52
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media .....	53
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Materi .....	54
Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	57
Tabel 4.11 Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	58
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	59
Tabel 4.13 Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>smart apps creator 3</i> .....	14
Gambar 2.2 Tampilan menu <i>edit</i> .....	15
Gambar 2.3 Tampilan menu <i>insert</i> .....	15
Gambar 2.4 Tampilan menu <i>template</i> .....	15
Gambar 2.5 Tampilan menu <i>animation</i> .....	15
Gambar 2.6 Tampilan menu <i>interaction</i> .....	16
Gambar 2.7 Tampilan menu <i>page</i> .....	16
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	21
Gambar 3.2 Peta Konsep Prosedur Pengembangan Model ADDIE .....	23
Gambar 4.1 Kerangka Media .....	38
Gambar 4.2 Tampilan <i>Start Page</i> .....	40
Gambar 4.3 Tampilan <i>Opening</i> .....	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi Dasar .....	42
Gambar 4.6 Tampilan Indikator dan Tujuan .....	42
Gambar 4.7 Tampilan Mulai Materi .....	43
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi.....	43
Gambar 4.9 Tampilan Materi.....	44
Gambar 4.10 Tampilan Awal Evaluasi .....	44
Gambar 4.11 Tampilan Soal Evaluasi.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Jawaban Benar .....	45
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Jawaban Salah .....	46
Gambar 4.14 Tampilan Skor Akhir.....	46
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pengembang .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Story Board</i> .....	70
Lampiran 2 Usul Judul Skripsi.....	81
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian.....	82
Lampiran 4 Surat Keterangan Pembimbing.....	83
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian FKIP UNSRI.....	85
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	86
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 11 Indralaya.....	87
Lampiran 8 Permohonan Validator 1.....	88
Lampiran 9 Penilaian Validator 1.....	89
Lampiran 10 Keterangan Validasi Ahli 1.....	92
Lampiran 11 Permohonan Validator 2.....	93
Lampiran 12 Penilaian Validator 2.....	94
Lampiran 13 Keterangan Validasi Ahli 2.....	96
Lampiran 14 Permohonan Praktisi Pembelajaran.....	97
Lampiran 15 Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	98
Lampiran 16 Lembar Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 17 Dokumentasi.....	134
Lampiran 18 Bebas Plagiat.....	135
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi.....	137

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas III SDN 11 Indralaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dalam hal ini hanya menggunakan empat tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi). Subjek dalam penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas III B SDN 11 Indralaya. Hasil penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *smart apps creator* dengan hasil validasi media pembelajaran yang dinilai oleh validator, total nilai aspek materi dari ahli materi adalah 92,5 % dengan kategori “Sangat Valid”, total nilai aspek media dari ahli media adalah 82,5% dengan kategori “Sangat Valid” dan total nilai dari praktisi pembelajaran adalah 97,91% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil respon peserta didik setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar kepada 18 peserta didik kelas III SD Negeri 11 Indralaya didapatkan masing-masing nilai yaitu 92,23% dan 94,34% dengan kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, Model ADDIE

## **ABSTRACT**

*This study aims to produce Application-Based Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator on Material Characteristics of Living Things in Grade III SDN 11 Indralaya. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which in this case only uses four stages, namely Analysis, Design, Development, and Implementation. The subjects in this study were 18 students of class III B at SDN 11 Indralaya. The results of this study are an application-based learning media product using smart apps creators with the results of validating learning media assessed by the validator, the total value of the material aspects from the material experts is 92.5% with the category "Very Valid", the total value of the media aspects from the media experts is 82.5% in the "Very Valid" category and the total value of learning practitioners is 97.91% in the "Very Valid" category. The results of the responses of the students after the small and large group trials were carried out on 18 class III students at SD Negeri 11 Indralaya obtained respective values of 92.23% and 94.34% in the "Very Interesting" category. Based on the results of this assessment, it can be concluded that application-based interactive learning media is very valid and appropriate to be used as an additional learning media in supporting learning activities and can be utilized by teachers as learning media in classroom learning activities.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Smart Apps Creator, ADDIE Model*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang telah terjadi pergeseran paradigma pendidikan, yang sebelumnya alat tulis digunakan sebagai alat untuk menulis telah bergeser ke arah digital. Oleh karena itu peserta didik diminta untuk siap dalam menghadapi era digital yang dimana sekarang hampir setiap pekerjaan memanfaatkan teknologi. Karena dengan adanya teknologi, semua pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah, termasuk dibidang pendidikan. Media pembelajaran pada pendidikan abad ke-21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media untuk belajar (Anggraeni & Sole, 2018).

Untuk meningkatkan generasi muda yang cakap dan dapat bersaing pada abad 21 diperlukan pendidikan yang lebih baik. Seperti yang tertulis dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa efektivitas suatu pembelajaran dapat meningkat apabila memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena teknologi merupakan salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran di abad 21. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) merupakan salah satu jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Salah satu keterampilan yang harus menjadi perhatian adalah keterampilan mengadakan variasi. Media pembelajaran yang dibuat guru dapat menjadi salah satu indikasi bahwa guru telah mengadakan variasi. Berbagai macam media pembelajaran yang ada akan membuat guru lebih memilih-milih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Maharani, dkk., 2022)

Teknologi dapat digunakan untuk mencari informasi dan materi dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara menelusuri di internet. Kemajuan teknologi dan informasi dapat mengubah system belajar dalam diri seseorang. Kecanggihan teknologi memberikan dampak dan memiliki peranan penting dalam

mencerdaskan anak bangsa. Maka dari itu teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar bisa menciptakan pendidikan yang lebih baik dan lebih bermutu. Kecanggihan teknologi bisa dimanfaatkan dalam sebuah pembelajaran, salah satunya bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Pendidikan yang baik itu didukung oleh beberapa faktor yang menunjang proses pembelajaran. Diantaranya tenaga pendidik, peserta didik dan sarana pembelajaran seperti buku maupun media pembelajaran. Zainiyati (2017) mendefinisikan “media pembelajaran segala hal yang digunakan menyampaikan pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa yang membuat proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran itu harus bisa memudahkan proses belajar para peserta didik. Untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul akibat dari pesatnya kemajuan teknologi, tenaga pendidik harus bisa menciptakan inovasi-inovasi baru dalam memberikan fasilitas kepada peserta didik agar peserta didik dapat belajar kapan pun dan dimana pun. Sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Sesuai dengan masalah tersebut, penelitian ini dapat memberikan sebuah inovasi dan juga praktis dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun inovasi tersebut yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi. Digitalisasi pendidikan merupakan sebuah keharusan demi menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21. Teknologi hanya sebuah alat dalam menyampaikan pembelajaran, bukan untuk mendistrupsi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa (Ahmad Habib, dkk., 2020).

Berdasarkan survei dari *The Global Media Intellegence Report* yang dilaksanakan oleh eMarketer pada Tahun 2020, diperoleh data bahwa 98,8% pengguna internet di Indonesia pada Tahun 2020 menggunakan *smartphone*. Data tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* adalah salah satu alat teknologi informasi dan komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Tingginya penggunaan *smartphone* di Indonesia bisa dijadikan inovasi baru bagi tenaga pendidik dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ini direalisasikan dalam bentuk aplikasi *smartphone*. Dengan adanya *smartphone* diharapkan dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan lebih optimal. Bagi peserta didik, belajar menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi di *smartphone* dianggap menyenangkan dan dapat menarik minat peserta didik. Inovasi yang dapat memanfaatkan *smartphone* salah satunya yaitu membuat aplikasi *mobile learning* yang dimana aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan pada perangkat bergerak (*mobile*) yang digunakan sebagai pembelajaran (*learning*). Aplikasi *learning* mempermudah proses pembelajaran yang praktis dan fleksibel yaitu pembelajaran yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain menggunakan perangkat *smartphone*, aplikasi *learning* juga bisa dimanfaatkan pada perangkat lain seperti PC, dan tablet.

Media pembelajaran *mobile learning* bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dibandingkan dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Sudah tersedia berbagai *software* atau *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik, salah satunya *Smart Apps Creator* (SAC). Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah untuk dilakukan, karena dalam pembuatannya tidak membutuhkan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer. Cukup dengan menyediakan jaringan dan laptop atau computer, aplikasi bisa dibuat dengan mudah karena *Smart Apps Creator* telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga dapat memudahkan tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran berbentuk aplikasi, hanya dengan cara memasukan materi yang akan disampaikan, dapat berupa tulisan, gambar, ataupun video. Konsep pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pada *smartphone* diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi, serta dapat membuat media-media pembelajaran menjadi lebih menarik yang dikemas dalam bentuk aplikasi pada *smartphone*.

Berdasarkan hasil dari observasi awal dan wawancara tenaga pendidik, dikelas III SDN 11 Indralaya. Penelitian menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pendidik belum pernah memanfaatkan teknologi untuk menunjang

proses pembelajaran, pada saat pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik, yang berdampak pada kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat pendidik memberikan pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Padahal saat ini peserta didik sudah menggunakan banyak gawai dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam pengoperasian gawai tersebut bisa dibilang peserta didik lebih pandai dibandingkan pendidik. Hal itu sesuai dengan ungkapan Jean Piaget yang mengemukakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada saat sekarang ini hampir setiap anak disekolah sudah memiliki gawai dengan sistem operasi android atau ios walaupun mereka tidak diizinkan menggunakan gawai tersebut pada saat sedang belajar di kelas.

Keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi yang ada sekarang serta dalam mengoperasikan gawai bisa dikatakan lebih mahir dari para tenaga pendidik yang ada di sekolah. Tidak jarang ditemui gawai yang dimiliki peserta didik memiliki resolusi yang tinggi dibandingkan dengan gawai yang dimiliki oleh tenaga pendidik mereka. Dengan potensi yang besar ini kita dapat memanfaatkan keterampilan peserta didik dan teknologi yang ada untuk memudahkan proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa teknologi seperti gawai sudah sangat tidak asing bagi peserta didik serta menjadi kebutuhan yang selalu dibawa kemana-mana. Kemajuan teknologi sulit dibendung, Fenomena seperti ini harus dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam menciptakan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknologi pada pendidikan belumlah maksimal, seharusnya tenaga pendidik maupun peserta didik harus dapat memaksimalkan penggunaan teknologi terutama dibidang pendidikan. Maka dari itu peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran dengan mengoptimalkan *smartphone* atau

gawai. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 11 Indralaya”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?
- b. Bagaimana validitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?
- c. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?
- b. Untuk mendeskripsikan validitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?
- c. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran berbasis aplikasi yang menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III B SD Negeri 11 Indralaya?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peserta Didik, Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup ini mampu dijadikan sebagai sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terikat ruang dan waktu, dan dapat menambah daya tarik peserta didik untuk belajar.
- b. Bagi Pendidik, Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup diharapkan bisa menjadi informasi dan salah satu alternatif pembelajaran agar lebih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi bagi para pendidik di sekolah.
- d. Bagi Peneliti, Menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

## DAFTAR PUSAKA

- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran matematika kelas V SDS mawar sharon Surabaya. *Jurnal kwangsan*. 1 (1) : 1 - 5.
- eMarketer. (2020). The Global Media Intelligence Report 2020, 70. Retrieved from: <https://www.globalwebindex.com/reports/gmi-report>
- Febaliza, A & Afdal, Z. 2015. Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Habib, Ahmad, I Made Astra, and Erry Utomo. 2020. "Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 3(1): 25–35.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 4(2), 129-150.
- Hidayat, Fachrul, and Ima Mulyawati. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 13(1): 111–20.
- Hutama, F.S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Asing Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2): 113.
- Maharani, S. D., Harini, B., & Amilia, V. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Bagi Guru MGMP Di Sekolah Dasar Oku Selatan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 12(3): 213.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. *Teachers college record*, 108(6), 1017.
- Nasution,S, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Jakarta : Bina Aksara, 2013.
- Nofitasari, Dian, Kartono Kartono, and Suparjan Suparjan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Sekolah Dasar." *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2): 250–67.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.

- Rafsazani, M, A., Maharani, S. D. & Iramawaty. (2014). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 1(2): 121.
- Rahmadayanti dewi, hartoyo agung. 2021. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Tematik SD/MI.” *Jurnal basicedu* 6(4): 7174–87.
- Sa’Adah, R.N. & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&d (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. (2013). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In Pendidikan.
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika* Vol. 11(1), 1226
- Widoyoko, E.P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widyawati, D.D. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Di Kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus. Skripsi. Semarang: FIP UNS
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Belajar berbasis ICT*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.