



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Materi Kerajaan- Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN 32 Sungailiat

Development of Interactive Learning Media Assisted by Smart Apps Creator on Materials for the Kingdom of Nusantara for Fourth-Grade Students At SDN 32 Sungailiat

Dian Dini^{1*}, Yuanita², Sisi Pitriyana³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

Corresponding Author: diandini0721@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara. Hal ini mengakibatkan ketuntasan belajar siswa menurun pada karakteristik materi yang membutuhkan visualisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Ada 5 tahapan yaitu Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas IV SDN 32 Sungailiat yang berjumlah 20 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data berupa angket, tes, dan wawancara. Teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif yaitu data kevalidan yang dilakukan oleh 2 ahli materi, dan 1 ahli media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket dan wawancara. Data keefektivan diperoleh dari analisis nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil penilaian validator materi I dan II diperoleh 92% (Sangat Valid) dan validator media 94% (Sangat Valid). Hasil uji kelompok kecil diperoleh 100% (Sangat Praktis) dan uji kelompok besar 95% (Sangat Praktis). Angket respon guru kelas IV diperoleh 100% (Sangat Praktis) dan angket respon siswa kelas IV 95% (Sangat Praktis). Hasil dari uji paired sample t-test thitung > ttabel (11.738 > 1.725). Dengan demikian, H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Kerajaan- kerajaan di Nusantara dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Kerajaan-Kerajaan Di Nusantara; Media Interaktif; *Smart Apps Creator*.

Abstract

This research is motivated by the lack of student activity in learning activities on the material of Kingdoms in the archipelago. This results in a decrease in the completeness of student learning in the characteristics of the material that requires visualization. This research aims to develop interactive learning media that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model. There are 5 stages, namely Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study are teachers and students of grade IV of SDN 32 Sungailiat which amounted to 20 students. Data collection techniques and instruments are in the form of questionnaires, tests, and interviews. The data analysis technique is in the form of quantitative descriptive, namely validity data carried out by 2 material experts, and 1 media expert. Practicality data was obtained from the results of questionnaire analysis and interviews. Effectiveness data was obtained from the analysis of pre-test and post-test scores. Based on the results of the assessment of material I and II validators, 92% (Very



Valid) and media validators were 94% (Very Valid). The results of the small group test were obtained 100% (Very Practical) and the large group test was 95% (Very Practical). The response questionnaire of grade IV teachers was obtained 100% (Very Practical) and the response questionnaire of grade IV students was 95% (Very Practical). Results from paired sample t-test $t_{hitung} > t_{tabel}$ (11,738 > 1,725). Thus, H_a was accepted. Thus, it can be concluded that interactive learning media assisted by Smart Apps Creator on the material Kingdoms in the archipelago can be said to be suitable for use as a learning medium.

Keyword: Kingdom In The Archipelago; Interactive Media; Smart Apps Creator.

PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan Nasional Indonesia dalam buku 'Perkembangan Pendidikan Sekolah Dasar' mengatakan pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup setiap anak. Menurut Gatot Lakono dalam M. Soffan (2016:130) adapun maksud dari pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak tersebut agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan saat ini berada pada abad ke-21 yang mana pendidikan sudah semakin condong ke arah digital. Sehingga Ratna et al., (dalam Aldila Rayza, 2024:242) menegaskan bahwa guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif serta memiliki pendekatan yang unik dalam membantu peserta didik memahami pelajaran. Pada abad ini, Manusia dapat dengan mudah mengakses ilmu-ilmu dari belahan dunia manapun di jejaring internet hanya dengan sekali "click". Hal ini dijelaskan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 bahwa efektivitas suatu pembelajaran dapat meningkat apabila memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dengan adanya teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang kualitas pendidikan.

Peran digital berdampak bagi dunia pendidikan yang mana paradigma pendidikan sebelumnya menggunakan alat tulis untuk menulis kini sedikit demi sedikit bergeser kearah digital. Pendidikan dapat dengan mudah dilaksanakan dengan adanya teknologi. Maka dapat diketahui bahwa hubungan pendidikan dan teknologi sangat penting. Dari hal ini dibutuhkan calon generasi penerus bangsa yang cermat dan tanggap menggunakan teknologi dalam pembelajarannya karena penerus bangsa akan bersaing untuk meningkatkan kualitas diri ke yang lebih baik. Media menurut Gerlach & Elly (dalam Arsyad, 2016:3) ialah "manusia, materi, atau kejadian yang membentuk siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap". Pendapat ini menyatakan bahwa buku, guru, dan lingkungan sekolah merupakan media. Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan media pembelajaran dapat mempermudah jalannya proses belajar mengajar didalam atau diluar kelas dan media pembelajaran harus mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul akibat dari canggihnya teknologi.

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih tenaga pendidik diharuskan mampu membuat inovasi-inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mana arti dari media pembelajaran interaktif menurut menurut Sutarno dan Desi dalam Husein, dkk (2015: 222) multimedia interaktif meningkatkan penguasaan konsep siswa. Sedangkan dinyatakan oleh Tejo dalam Arliza, dkk (2019: 77) media interaktif ialah media yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada pengguna yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan

kecepatan dan sekuensi penyajian. Kemudian media interaktif menurut Yasa, dkk (2017: 202) ialah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Maka dari penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media interaktif sendiri yaitu suatu media yang dapat memberi interaksi hubungan timbal balik seperti merangsang dan menanggapi antara peserta didik dengan media tersebut.

Setiap satuan pendidikan memiliki beberapa permasalahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satu masalah yang sering terjadi yaitu peserta didik sulit untuk fokus kedalam materi pembelajaran dan juga peserta didik hanya berpatokan dengan buku ajar yang mana pada kasus kali ini buku ajar hanya berupa tabel mengenai kerajaan-kerajaan di nusantara dan peninggalan- peninggalannya serta tidak terdapat gambar maupun penjabaran. Sehingga banyak dari peserta didik kurang memperhatikan pada saat tenaga pendidik menjelaskan materi. Maka dari itu seorang pendidik dituntut untuk berpikir kritis sebagaimana Prijambada dalam Sisi & Sasih (2022:142) mengatakan berpikir kritis ialah bagian dari keterampilan berpikir tingkat atas. Pendidik juga dituntut untuk memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu melalui pengembangan media berbasis teknologi berupa aplikasi *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* memberikan fasilitas yang mudah dalam membuat aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk para pendidik (Widiastika et al., 2020: 47). Menurut Azizah (2020:73) aplikasi *Smart Apps Creator* dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi berbasis android dan iOS serta dapat digunakan di laptop maupun PC tanpa menggunakan kode pemrograman sehingga, media pembelajaran dapat dibuat dengan mudah dalam mode *offline* maupun *online* yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau juga biasa disebut *R&D*. Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi kerajaan- kerajaan di nusantara kelas IV SD ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dari pengembangan model ADDIE. Menurut Rusdi (2019: 118), Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif

berbantuan *Smart Apps Creator* ini adalah siswa kelas IV SDN 32 Sungailiat yang berjumlah 20 orang. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini dirancang mudah untuk dioperasikan siswa kelas IV dan dengan desain yang menarik, agar dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan kuisisioner atau angket, dan tes. Menurut Sugiyono (dalam Shifa Urohmah, 2023: 35) pengumpulan data dapat dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer atau sekunder, dan berbagai cara. Serta dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), dokumentasi, kuisisioner (angket) dan juga menurut Sugiyono (2018: 224) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini yaitu; lembar validasi angket ahli materi, lembar angket ahli media, lembar respon guru dan lembar respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara yang valid, praktis dan memiliki efektivitas sehingga dapat dikatakan sangat layak dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas IV SDN 32 Sungailiat. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE menurut (Rusdi, 2019: 118) dimana setiap tahapan yang telah dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis tahap awal dilakukan untuk merancang atau mengembangkan media pembelajaran untuk bisa mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. dalam hal ini, tahap analisis terbagi menjadi tujuh, yaitu; analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kemampuan awal siswa, analisis ketersediaan fasilitas pendukung, analisis kurikulum, analisis tujuan pembelajaran dan analisis tugas yang akan dikerjakan.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan sewaktu pengambilan data awal,

sebesar 85% siswa membutuhkan adanya pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran di dalam kelas.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini, bertujuan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik di kelas sebagai dasar pemilihan jenis media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal peserta didik kelas IV memiliki gaya belajar cenderung kepada audio-visual sehingga peneliti memutuskan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator agar sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil angket analisis kebutuhan pada pernyataan nomor 9 sebanyak 88% peserta didik kelas IV menyatakan bahwa senang belajar menggunakan media berbasis aplikasi.

c. Analisis Kemampuan Awal Siswa

Pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan siswa sebelum mendapatkan pembelajaran yang akan diberikan dengan cara melakukan tanya jawab sewaktu observasi awal mengenai materi kerajaan- kerajaan di nusantara. Dari hasil tanya jawab, diketahui peserta didik kelas IV belum memahami konsep materi kerajaan- kerajaan di Nusantara namun peserta didik sudah bisa mengenal secara sederhana beragam kerajaan di Nusantara. Selain itu analisis kemampuan awal siswa juga dapat dianalisis dari wawancara dan data hasil nilai latihan materi kerajaan- kerajaan di Nusantara kelas IV.

d. Analisis Ketersediaan Fasilitas Pendukung

Analisis ketersediaan fasilitas bertujuan untuk melihat dan mendata perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk mendukung implementasi media yang sudah dikembangkan. SDN 32 Sungailiat sudah memiliki fasilitas pendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator yaitu laptop sebanyak 15 unit, jaringan Wi-Fi, dan Speaker. Dengan adanya fasilitas pendukung tersebut, media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

e. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh SDN 32 Sungailiat yaitu Kurikulum Merdeka. ATP, CP dan Tujuan Pembelajaran materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator sesuai dengan hasil wawancara guru dan

peserta didik yaitu mata pelajaran IPAS dengan identitas materi kerajaan-kerajaan di Nusantara sebagai berikut:

Tabel 1

Analisis Kurikulum IPAS Materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara

| | |
|---------------------------------|--|
| Capaian Pembelajaran | Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodesasinya) di Nusantara serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini |
| Tujuan Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menceritakan perkembangan sejarah tempat tinggal terkait dengan tokoh. 2. Peserta didik dapat menyebutkan peninggalan sejarah pada masa lampau. 3. Peserta didik dapat menceritakan pengaruh kerajaan di nusantara terhadap masa kini. |
| Alur Tujuan Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menceritakan perkembangan sejarah tempat tinggal terkait dengan tokoh. 2. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. 3. Peserta didik dapat menjelaskan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. 4. Peserta didik dapat menjelaskan pada masa lampau di kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. 5. Peserta didik dapat memberikan contoh peninggalan kerajaan di daerah tempat tinggalnya masing-masing. |

f. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran digunakan untuk menyusun materi didalam media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator agar materi yang disajikan dapat menghantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah

ditentukan. Tujuan pembelajaran ini akan dicantumkan kedalam modul ajar yang dilaksanakan pada tahap implementasi.

g. Analisis Tugas yang akan Dikerjakan

Analisis tugas digunakan untuk membuat soal evaluasi yang bertujuan dalam melihat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik berdasarkan capaian pembelajaran yang nantinya akan dikerjakan peserta didik. Soal evaluasi pembelajaran pada materi ini dikembangkan dengan divalidasi oleh ahli materi dan sudah memenuhi kriteria validitas dan reabilitas.

2. Perancangan

Menurut Pribadi (dalam Fayrus Abadi, 2022:32) pada tahap desain peneliti sanggup menemukan jawaban terkait dengan; 1) Kemampuan dan kompetensi khusus yang harus dimiliki oleh siswa, 2) Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa, 3) Peralatan atau kondisi apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan sesuatu untuk kompetensi yang dikuasainya serta 4) Bahan ajar serta kegiatan yang ada dalam mendukung program pembelajaran terkait. Pada langkah ini peneliti merangkum semua informasi yang diperlukan untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator dan telah mendesain sedemikian rupa. Desain produk yang dibuat lebih spesifik. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD.

3. Pengembangan

Pada tahap development ini dalam mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dilakukan secara konseptual dan praktikal. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator ini, yaitu; menentukan jadwal pengembangan, menentukan struktur materi, menentukan spesifikasi multimedia yang dikembangkan, menentukan rancangan naskah storyboard media pembelajaran berbasis aplikasi, menyiapkan instrumen penilaian ahli, praktisi, dan uji coba dan mengidentifikasi teknologi pendukung produksi. Adapun bagian-bagian dari multimedia interaktif kebukukan dapat dilihat sebagai berikut:



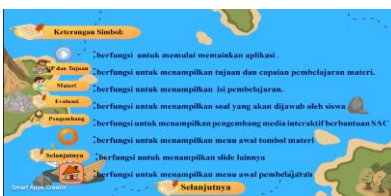
Gambar 1. Berisi bagian pembukaan, pada bagian ini menampilkan logo Unmuh Babel, kelas 4 semester 2, mata pelajaran IPAS, serta topik materi



Gambar 2. Bagian ini menampilkan identitas isi media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator*, terdapat logo unmuh Babel, materi serta menu mulai.



Gambar 3. Bagian ini menampilkan Rangkuman materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara



Gambar 4. Bagian ini menampilkan keterangan simbol yang ada didalam media untuk memudahkan siswa menggunakan media interaktif ini.



Gambar 5. Bagian ini menampilkan menu pembelajaran identitas isi media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* yang mana terdapat CP dan Tujuan, Materi, Evaluasi dan Pengembang.



Gambar 6. Bagian ini menampilkan capaian pembelajaran materi kerajaan-kerajaan di Nusantara yang mana terdapat tombol home dan tombol selanjutnya ke bagian tujuan pembelajaran materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.



Gambar 7. Bagian ini menampilkan tombol ke materi inti kerajaan budha, kerajaan hindu serta kerajaan islam yang mana terdapat tombol home dan tombol ke menu peninggalan kerajaan-kerajaan di Nusantara.



Gambar 8. Bagian ini menampilkan tombol ke materi inti, tombol video animasi,serta tombol home dan tombol sebelumnya ke menu materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.



Gambar 9. Bagian ini menampilkan tombol video animasi youtube sebagai peran pendukung dalam media ini dan tombol selanjutnya ke menu peninggalan kerajaan-kerajaan di Nusantara.



Gambar 10. Bagian ini menampilkan isi materi inti kerajaan budha, kerajaan hindu serta kerajaan islam yang mana terdapat tombol home dan tombol selanjutnya ke menu peninggalan kerajaan-kerajaan di Nusantara.



Gambar 11. Bagian ini menampilkan peninggalan kerajaan-kerajaan di Nusantara yang mana terdapat gambar dan identitas gambar tersebut serta terdapat tombol home dan tombol selanjutnya dan sesudahnya.



Gambar 12. Bagian ini menampilkan soal evaluasi setelah siswa mempelajari materi-materi yang disajikan didalam link yang sudah terhubung dengan web Kahoot.



Gambar 13. Bagian ini menampilkan biodata pengembang seperti nama, NIM, prodi, email, nomor WA serta instagram. Terdapat juga tombol home untuk kembali ke menu awal.

Selanjutnya, pengembangan dilakukan secara praktikal dengan cara memperlihatkan aspek kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, media pembelajaran interaktif dinilai oleh ahli yang kemudian direvisi dengan tujuan mendapatkan kategori layak untuk diuji coba.

1. Validasi Ahli Materi I

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Diana Pramesti, M.Pd. pada tanggal 13 September 2024. Penilaian ahli materi diperoleh dengan menggunakan angket validasi ahli materi yang telah disiapkan. Ahli materi bertugas untuk menilai aspek isi dan aspek pembelajaran. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi I

| Kriteria | Indikator | Nomor Penilaian | Skor yang dinilai | Total Skor yang diperoleh | Skor Maksimal |
|----------------------------|--------------|-----------------|-------------------|---------------------------|---------------|
| Aspek Isi | Materi | 1 | 5 | 28 | 30 |
| | | 2 | 4 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 4 | | |
| | | 6 | 5 | | |
| Aspek Pembelajaran | Pembelajaran | 7 | 4 | 19 | 20 |
| | | 8 | 5 | | |
| | | 9 | 5 | | |
| | | 10 | 5 | | |
| Jumlah Skor | | | | 47 | 50 |
| Hasil Persentase | | | | 94% | |
| Kriteria Kesimpulan | | | | Sangat Valid | |

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan penilaian pada angket validasi ahli materi yang meliputi aspek materi dan pembelajaran mendapatkan 94% yang berada pada kriteria sangat valid. Hasil validasi media ini dapat diuji cobakan setelah melewati revisi dari ahli materi yaitu Ibu Diana Pramesti, M.Pd dengan catatan valid untuk diujicobakan dengan revisi.

2. Validasi Ahli Materi II

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Ishak, M.Pd. pada tanggal 17 September 2024. Penilaian ahli materi diperoleh dengan menggunakan angket validasi ahli materi yang telah disiapkan. Ahli materi bertugas untuk menilai aspek isi dan aspek pembelajaran. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi II

| Kriteria | Indikator | Nomor Penilaian | Skor yang dipilih | Total Skor yang diperoleh | Skor Maksimal |
|----------------------------|--------------|-----------------|-------------------|---------------------------|---------------|
| Aspek Isi | Materi | 1 | 5 | 27 | 30 |
| | | 2 | 4 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| Aspek Pembelajaran | Pembelajaran | 7 | 5 | 18 | 20 |
| | | 8 | 5 | | |
| | | 9 | 4 | | |
| | | 10 | 4 | | |
| Jumlah Skor | | | | 45 | 50 |
| Hasil Persentase | | | | 90% | |
| Kriteria Kesimpulan | | | | Sangat Valid | |

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan penilaian pada angket validasi ahli materi yang meliputi aspek materi dan pembelajaran mendapatkan 90% yang berada pada kriteria sangat valid. Hasil validasi media ini dapat diuji cobakan setelah melewati revisi dari ahli materi yaitu Bapak Ishak, M.Pd dengan catatan valid untuk diujicobakan tanpa revisi.

3. Ahli Validasi Media

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Fandi Nugroho, M.Pd. pada tanggal 13 September 2024. Penilaian ahli materi diperoleh dengan menggunakan angket validasi ahli materi yang telah disiapkan. Ahli materi bertugas untuk menilai aspek isi dan aspek pembelajaran. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media

| Kriteria | Indikator | Nomor Penilaian | Skor yang dipilih | Total Skor yang diperoleh | Skor Maksimal |
|----------------------------|--------------|-----------------|-------------------|---------------------------|---------------|
| Aspek Isi | Materi | 1 | 5 | 28 | 30 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| Aspek Pembelajaran | Pembelajaran | 7 | 5 | 19 | 20 |
| | | 8 | 5 | | |
| | | 9 | 5 | | |
| | | 10 | 4 | | |
| Jumlah Skor | | | | 47 | 50 |
| Hasil Persentase | | | | 94% | |
| Kriteria Kesimpulan | | | | Sangat Valid | |

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Kerajaan- kerajaan di Nusantara yang dinilai berdasarkan aspek tampilan dan dan aspek penyajian yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kevalidan 94% yang berada pada kriteria sangat valid.

4. Implementasi

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD telah dinyatakan layak diujicoba oleh ahli media dan ahli materi maka produk yang telah dibuat dapat dilakukan dalam uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 20 September 2024. Menurut Branch (dalam Riana Aprianti, 2023: 82) jumlah siswa yang optimal dalam uji coba kelompok kecil ini diantara 8 dan 20 orang. Peneliti melibatkan 8 siswa kelas IV SDN 32 Sungailiat. Siswa yang dipilih sebagai subyek penelitian adalah siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, kedelapan siswa ini dipilih dengan bantuan guru kelas. Sebelum uji coba awal dilaksanakan peneliti memperkenalkan media kepada siswa kelas IV SD SDN 32 Sungailiat dan selanjutnya peneliti memberikan petunjuk kepada siswa bagaimana cara menggunakan media tersebut. Setelah diberikan petunjuk peneliti berharap media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Angket kepraktisan siswa digunakan untuk melihat respon siswa mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang diberikan kepada siswa terdiri atas 5 pertanyaan dengan penilaian skala *Guttman*.



Gambar 14. Uji Coba Skala Kecil

Hasil dari uji coba skala kecil ini dijadikan pedoman untuk mengetahui kesesuaian materi dan kepraktisan media untuk pembelajaran serta menjadi acuan untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD agar media dikembangkan dapat digunakan pada uji coba produk dalam skala besar. Adapun data yang dihasilkan dari uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No. | Responden | Pernyataan | | | | | | | | Jumlah | Jumlah Skor Maksimal |
|---------------------------------|-----------|------------|---|---|---|---|---|---|---|--------|----------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| 1. | DAA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 2. | K | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 3. | DA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 4. | KNL | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 5. | GBA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 6. | NAF | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 7. | ND | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 7 | 8 |
| 8. | CGZ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| Jumlah Skor Respon Siswa | | | | | | | | | | | 63 |
| Jumlah Skor Maksimal | | | | | | | | | | | 64 |
| Hasil Persentase | | | | | | | | | | | 100% |
| Kriteria Kepraktisan | | | | | | | | | | | Sangat Praktis |

(Sumber: Malik & Chusni, 2018))

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{63}{64} \times 100\% = 98\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Tabel diatas merupakan hasil angket siswa uji coba skala kecil pada 8 siswa menggunakan penilaian angket dan diperoleh 98% dengan kriteria sangat praktis. Selain itu, nilai yang dihasilkan dari jawaban siswa pada indikator pertanyaan nomer 1 sampai 5 memperoleh nilai respon siswa dengan katagori rata-rata “Sangat Praktis”.

Impelementasi produk merupakan uji coba lanjutan dari sebelumnya. Setelah media diuji cobakan dalam uji coba skala kecil dengan mendapatkan kriteria “Sangat Praktis” dan tidak dilakukan revisi, maka langkah selanjutnya menguji coba media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD dalam skala besar. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk menyakinkan data dan mengetahui kelayakan produk secara luas. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 24 September 2024 dengan melibatkan 12 siswa kelas IV SDN 32 Sungailiat. Pada pertemuan pertama, siswa yang tergabung dalam kelompok besar diarahkan untuk mengisi soal pre-test untuk mengukur kemampuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, selanjutnya, pada pertemuan kedua, yaitu tanggal 25 September 2024 setiap siswa difasilitasi laptop dan diarahkan untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Kerajaan- kerajaan di Nusantara yang telah divalidasi oleh ahli.



Gambar 15. Uji Coba Skala Besar

Setelah penggunaan multimedia interaktif siswa mengisi angket respon siswa, pada tanggal 26 September 2024 siswa diarahkan untuk mengisi soal post-test untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Berikut hasil angket respon uji coba pada kelompok besar:

Tabel 5
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No. | Responden | Pernyataan | | | | | | | | Jumlah | Jumlah Skor Maksimal |
|---------------------------------|-----------|------------|---|---|---|---|---|---|---|--------|----------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| 1. | RAB | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 2. | AK | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 3. | GEP | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 4. | MZA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 5. | AF | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 6. | DM | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 7. | MUN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 | 8 |
| 8. | AN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 9. | IS | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 10. | JFK | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| 11. | MY | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 8 |
| 12. | F | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 |
| Jumlah Skor Respon Siswa | | | | | | | | | | | 93 |
| Jumlah Skor Maksimal | | | | | | | | | | | 96 |
| Hasil Persentase | | | | | | | | | | | 95% |
| Kriteria Kepraktisan | | | | | | | | | | | Sangat Valid |

(Sumber: Malik & Chusni, 2018)

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{93}{96} \times 100\% = 95\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Tabel merupakan hasil angket siswa implementasi produk/ujicoba skala besar pada 12 siswa menggunakan penilaian angket dan diperoleh skor total 95% dengan kriteria "Sangat Praktis" selain itu, nilai yang dihasilkan dari jawaban siswa pada indikator pertanyaan nomer 1 sampai nomer 5 memperoleh nilai respon siswa dengan katagori rata-rata "Sangat Praktis". berdasarkan hasil angket dari siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD sangat menarik karena nilai yang didapatkan dari data angket respon siswa sudah termasuk katagori "Sangat Praktis".

5. Evaluasi

Rusdi (2019: 119) menyatakan bahwa pada tahap ini dilakukan dengan pendekatan formatif dan sumatif. Pada evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap proses pengembangan yang sedang berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Maka dari itu pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD yang telah dibuat dan dikembangkan berdasarkan masukan dan saran dari dosen pembimbing I, pembimbing II, validator dan

respon siswa, dan respon guru. Dengan catatan ahli media, ahli materi, Penilaian guru terhadap produk dan Respon siswa, berdasarkan dari hasil lembar penilaian angket ahli media dan ahli materi ada beberapa perbaikan terhadap media media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD. Berbagai masukan, komentar dan saran diperoleh baik dari ahli media dan ahli materi, masukan tersebut dimaksudkan untuk perbaikan kesempurnaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD yang telah dikembangkan.

Lembar penilaian respon guru memperoleh hasil sangat memuaskan bahwa media tersebut mendapatkan komentar yang baik dari guru bahwa, media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini sangat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran yang dimana pada media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* ini sangat membantu guru menyampaikan materi yang ada di buku ajar dengan gaya yang berbeda dan menarik minat siswa lebih semangat untuk belajar materi kerajaan-kerajaan di Nusantara karena pada aplikasi media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD ini dilengkapi gambar peninggalan kerajaan- kerajaan di Nusantara, game edukasi, video sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara serta cerita bergambar tentang kerajaan-kerajaan di Nusantara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut Nieven (dalam Kintoko & Rifai, 2017: 401) suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain: (1) Validitas (*Validity*), (2) Kepraktisan (*Practicaly*), dan (3) Keefektivan (*Effectiveness*). Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Kerajaan- kerajaan di Nusantara kelas IV SDN 32 Sungailiat menghasilkan media yang memenuhi kategori valid, praktis, dan memiliki efektivitas sehingga dapat dikatakan layak. Hasil validasi dari ahli materi I diperoleh kategori “Sangat Valid” dengan persentase 94%, sedangkan hasil validasi ahli materi II diperoleh kategori “Sangat Valid” dengan persentase 90%. Selanjutnya adapun hasil validasi ahli media diperoleh kategori “Sangat Valid” dengan persentase 94%. Hasil uji kelompok kecil diperoleh persentase 100% sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”, kemudian hasil pada uji kelompok besar juga diperoleh persentase 95% sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil dari respon guru mendapatkan persentase 100% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Efektivitas produk dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dan diuji menggunakan *paired*

sample t-test dengan hasil thitung >ttabel dimana $11.738 > 1.725$ yang artinya terdapat dampak antara sebelum dan sesudah menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi Kerajaan- kerajaan di Nusantara kelas IV SDN 32 Sungailiat.

Dalam pengembangan ini terdapat saran untuk siswa, guru peneliti selanjutnya: (1) Saran bagi siswa yaitu siswa lebih tertib dan teratur selama proses pembelajaran berlangsung serta siswa diharapkan dapat selalu aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas terutama dalam hal menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi agar tidak terjadi hal- hal yang diinginkan seperti kerusakan pada media pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop, speaker, dan sebagainya sehingga dapat fokus serta ilmu pengetahuan yang didapat akan semakin bertambah luas (2) Saran bagi guru yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* lebih menarik lagi dan pembelajaran didalam kelas dapat dimaksimalkan sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi secara individu serta media ini dapat digunakan guru untuk tahun pelajaran selanjutnya serta dapat menjadi referensi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di dalam kegiatan pembelajaran (3) Saran bagi peneliti selanjutnya hendaknya direncanakan secara matang dan maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* agar menjadi motivasi serta inovasi bagi guru disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Ardila RP.(2024). ' *Pengembangan Media Mosistu Berbantuan Kartu Qr pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Ke as V Di Seko ah Dasar*'. JPGSD. Vo 12 No 03. H m. 242
- Aprianti, Riana. (2023). ' *Pengembangan Media Kartu Cluster Berbasis literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*'. repository.upi.edu., h m. 82.
- Ariza, dkk. (2019). ' *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasiona dan Interaksi Globa Pendidikan Geografi*'. Jurna Petik, 1(5), 77-84.
- Azhar, Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h m. 3.
- Azizah, A. (2020). ' *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untu Mengajarkan Global Warming*'. Prosiding Seminar Nasiona Fisika (SNF) Unesa. Vo 4, h m. 73.
- Husein, dkk. (2015). ' *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampi an Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kal or*'. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Tekno gi. 3(1), 221-225.
- Kintoko, & Rifai, B. (2017). *Problem Based Interactive Media on Circle's Tangent By Using Adobe Flash CS6*. Jurna Daya Matematis, h m. 401.
- Nuri, Muhammad soffan. (2016). ' *Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara: Studi Kasus Pelaksanaan Sistem Among di SDN Timbu harjo Bantul*'. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, h m.130.

- Pitriyana, S., & Sasih. (2022). 'Pengembangan KPD Berbasis Problem Based learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI'. *Jurnal Cendekiawan*. Vo 4, No 2, h m. 142.
- Rusdi. (2019). 'Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan'. Depok: Raja Grafindo Persada. hlm. 118-119.
- Slamet, Fayrus Abadi. 2022. 'Mode Penelitian Pengembangan (R N D)'. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, h m. 32.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, h m. 224
- Urohmah, Shifa.(2023). '*Pembinaan Karakter Disiplin Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan di Kelas IV C SDN Taktakan 1*'. Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu. h m. 35.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basic edu*, 5(1), 47-64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>.
- Yasa, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMS Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2(14), 199-210.