

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Qoulan Syadida¹, Yeni Erita²

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: qoulansyadida@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smarts Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan R&D (Research and Development) menggunakan menggunakan model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yaitunya: analisis (analisis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (Implementation), evaluasi (evaluation). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 27 Anak Air. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Smarts Apps Creator valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran dengan pesentase kevalidan 89,1% dan kepraktisan 90,6%.

Keywords: Media pembelajaran, Smarts Apps Creator, Model ADDIE



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi pada saat sekarang ini mempengaruhi segala aspek dalam bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Tantangan pada masa generasi Z yang semakin canggih menuntut kurikulum yang diterapkan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mengikuti perkembangan yang ada pada setiap masanya maka perlu dilakukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku. Menurut (Sumantri, 2016) pembelajaran menjadi suatu sistem yang bertujuan berdasarkan kurikulum dan perlu direncanakan oleh guru. Direncanakan dalam hal ini berkaitan dengan sistem pembelajaran, materi dan prosedur pembelajaran.

Guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran berpusat kepada peserta didik, juga diharapkan peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dalam memberikan materi pelajaran dan media pembelajaran kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran (Minalti, M. P., & Erita, 2021). Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi muda yang produktif melalui proses pembelajaran yang sistematis.

Pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang diakibatkan dari interaksi dengan lingkungan yang mana terjadinya pengalaman dari hasil pembelajaran yang bermakna (Nizwandi & Ambiyar, 2016). Pembelajaran merupakan hubungan yang terjadi antara dua subjek yang berdampak terhadap jangkauan tujuan pembelajaran, pembelajaran juga dapat dikatakan

sebagai interaksi yang terjadi dua arah dari seorang guru dan peserta didik yang merupakan subjek pembelajaran (Maulita, S. A., & Erita, 2021). Keberhasilan pembelajaran yang bermakna dapat ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dahulu pembelajaran hanya diperankan oleh guru sepenuhnya, kini dapat digantikan melalui perangkat teknologi. Pembelajaran yang dimaksud dalam pemberian program pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik belajar dan memiliki pengalaman. Penggunaan pembelajaran yang berkaitan dengan adanya teknologi dapat berkaitan dengan pembelajaran di kurikulum saat ini yaitu pembelajaran Tematik Terpadu (Arsyad, 2011).

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik, yang mana dapat mempengaruhi motivasi serta keaktifan peserta didik dalam belajar. Menurut (Sari, R. P., & Arwin, 2020) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang terjaring dalam satu tema, pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik. Menurut (Febriani, D., & Rahmatina, 2020) pembelajaran tematik terpadu memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam, bermakna dan berkesan kepada peserta didik, mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, aktivitas belajar yang menyenangkan serta media yang bervariasi.

Dari beberapa fakta yang membuat pembelajaran menjadi berhasil salah satunya dengan media pembelajaran. Sebuah keefektifan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan guru (Muhson, 2010). Usaha untuk mengatasi terjadinya hambatan dan menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus menjadi perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. (Miarso, 2007) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran bagian tak terpisahkan dari aktivitas pembelajaran di sekolah, pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk mewujudkan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik (Ilahi, L. R., & Desyandri, 2020).

Hal yang dapat diperhatikan pada aspek media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan sebaiknya dapat dikuasai peserta didik setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Dalam hal demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh guru (Asyar, 2012). Berbagai jenis media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran peserta didik, salah satunya berasal dari teknologi yang sesuai kebutuhan peserta didik (Munadi, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 27 Anak Air pada tanggal 5 dan 6 Februari 2021, guru mengemukakan bahwa sekolah memiliki laptop dan LCD proyektor, namun alat tersebut jarang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan Buku paket Tematik tanpa ada media yang menarik lainnya yang mampu menstimulasi peserta didik untuk belajar dengan optimal. Kadang-kadang guru menggunakan media video yang diambil dari youtube dan dibagikan melalui whatsapp grup. Sebagian besar peserta didik lebih tertarik belajar dengan media video dan juga gambar yang berwarna berupa animasi yang menarik, namun video dari youtube terkadang membuat peserta didik menjadi bosan.

Terbatasnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran karena kurangnya waktu guru untuk merancang media dan juga kesulitannya yaitu beliau belum mahir dalam mengelola software ataupun aplikasi untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta

didik (Pujiriyanto, 2012). Variasi sumber belajar pada masa pandemi covid19 seperti sekarang ini sangat diperlukan apalagi sekarang peserta didik belajar di bagi menjadi dua shift, shift pertama belajar di sekolah dan shift kedua belajar di rumah. Ketika belajar di rumah peserta didik dituntut untuk aktif dan dapat belajar mandiri dengan bimbingan orangtua dan guru (Putra, 2015).

Salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah Smart Apps Creator. Smart Apps Creator merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di komputer maupun android dengan tambahan gambar, video, animasi serta musik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan (Sani, B. & Kurniasih, 2017).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknologi pada pendidikan belumlah maksimal, maka guru maupun peserta didik harus dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi terutama dibidang pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media, Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi Smart Apps Creator sebagai solusi dari masalah tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV di Sekolah Dasar". Tujuan penelitian yang dilaksanakan ini adalah untuk mengembangkan dan menganalisis; 1) Validitas Media Aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV di Sekolah Dasar; 2) Praktikalitas Media Aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV di Sekolah Dasar.

Metode

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Karena penelitian nantinya akan menghasilkan sebuah produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada. penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk yang telah ada (Amin, A.K., & Mayasari, 2015). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian untuk menganalisis kebutuhan. Produk dalam penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras namun bisa juga berupa perangkat lunak (Sukmadinata, 2009).

Berdasarkan beberapa ahli yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan menciptakan sesuatu produk yang harus dilakukan pengujian dan keefektifannya dalam proses pembelajaran terlebih dahulu. untuk menghasilkan sebuah produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk, penelitian pengembangan memiliki beberapa model, namun dalam penelitian ini model yang penulis gunakan pada penelitian pengembangan adalah model ADDIE, dengan analisis (analysis), perancangan (design), penerapan (implementation), pengembangan (development) dan evaluasi (evaluation).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan media dan kepraktisan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Smart Apps Creator.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar melibatkan 3 orang ahli. Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar ini adalah Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd selaku ahli atau validator materi, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd selaku ahli atau validator kebahasaan dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku ahli atau validator media/desain.

Validasi media pembelajaran aspek materi saat validasi awal dilakukan pada tanggal 2 Desember 2021 dan validasi akhir dilakukan pada 8 Desember 2021 hasil validasi awal dan validasi akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
	Kelayakan Materi	Penilaian I	Penilaian II
1.	Kesesuaian pokok bahasan media pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD	5	5
2.	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana	4	4
3.	Tersedianya soal evaluasi untuk menguji kemampuan peserta didik	4	5
4.	Penyajian uraian materi secara utuh	5	5
5.	Ketuntasan materi tematik terpadu di kelas IV SD pada TEMA 6 (Cita-Citaku) Sub Tema 1 (Aku dan Cita-Citaku) Pembelajaran 3	4	4
6.	Pemberian evaluasi untuk pemahaman Materi	4	4
7.	Kejelasan materi pada media pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD pada sub Tema 1 (Aku dan Cita-Citaku)	4	5
8.	Kejelasan evaluasi pada media pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD pada sub Tema 1 (Aku dan Cita-Citaku)	4	4
9.	Penyampaian materi memenuhi kebutuhan peserta didik di kelas IV SD	4	5
10.	Kemudahan pemahaman konsep materi tematik terpadu di kelas IV SD pada sub Tema 1 (Aku dan Cita-Citaku)	4	4
11.	Penyajian materi secara runtut	5	5
12.	Penulisan materi secara sistematis	5	5
13.	Keterkaitan soal dengan materi	5	5
14.	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi	5	5
15.	Kebenaran dan keterkinian materi kelas IV SD tematik terpadu pada sub Tema 1 (Aku dan Cita-Citaku)	4	4
	Jumlah Skor Maksimum	75	75
	Jumlah Skor Perolehan	62	69
	Persentase Kevalidan	82,6%	92%
	Hasil Akhir	87,3%	

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa persentase hasil akhir yang diberikan validator materi untuk kevalidan media pembelajaran setelah dilakukan revisi adalah 87,3% berdasarkan tingkat interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori "sangat valid".

Validasi media pembelajaran media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar aspek kebahasaan saat validasi awal dilakukan pada tanggal 20 Desember 2021 dan validasi akhir dilakukan pada 23 Desember 2021 hasil validasi awal dan validasi akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kebahasaan

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
	Komponen Kebahasaan	Penilaian I	Penilaian II
1.	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan <i>SmartApp Creator</i> dalam mudah dibaca.	4	5
2.	Deskripsi informasi yang disampaikan dalam <i>Smart App Creator</i> mudah dipahami oleh peserta didik	5	5
3.	<i>SmartApp Creator</i> ini menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas dan mudah dipahami	5	5
4.	<i>SmartApp Creator</i> ini menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar atau sesuai dengan EBI	4	5
5.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	5
Jumlah Skor Maksimum		25	25
Jumlah Skor Perolehan		23	25
Persentase Kevalidan		92%	100%
Hasil Akhir		96%	

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa persentase hasil akhir yang diberikan validator kebahasaan untuk kevalidan media pembelajaran setelah dilakukan revisi adalah 92% berdasarkan tingkat interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori "sangat valid".

Validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dari aspek media/desain saat validasi awal dilakukan pada tanggal 12 Desember 2021 dan validasi akhir dilakukan pada 16 Desember 2021 hasil validasi awal dan validasi akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media/Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian	
	Komponen Penyajian Media	Penilaian I	Penilaian II
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media Pembelajaran	1	4
2.	Keinteraktifan media pembelajaran	3	5
3.	Kemudahan pengoperasian symbol	4	5
4.	Ketepatan penggunaan symbol	4	5
5.	Kelancaran media pembelajaran ketika Dijalankan	4	5
6.	Kemenarikan tampilan soal dan jawaban soal evaluasi	4	4
7.	Keterbacaan materi yang disajikan	4	4
8.	Kesesuaian tata letak dan visual benda disetiap setting tempat	4	4

9.	Kesesuaian tampilan warna background	5	5
10	Keterbacaan teks	4	4
11.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan tampilan media pembelajaran	5	5
12	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran	5	5
13	Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	4	4
Jumlah Skor Maksimum		65	65
Jumlah Skor Perolehan		51	59
Persentase Kevalidan		78%	90%
Hasil Akhir		84%	

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa persentase hasil akhir yang diberikan validator media/desain untuk kevalidan media pembelajaran setelah dilakukan revisi adalah 84% berdasarkan tingkat interpretasi maka secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori “sangat valid”.

Data praktikalitas yang diperoleh dari respon peserta didik kelas IV SD Negeri 27 Anak Air yaitu, dilakukan dengan cara memberikan petunjuk tata cara penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan kepada peserta didik. Kemudian pada kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan lembar penilaian berupa angket yang akan diisi untuk melihat respon setelah menggunakan media menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Subjek uji coba adalah sebanyak 27 peserta didik dari kelas kelas IV SD Negeri 27 Anak Air. Perhitungan hasil praktikalitas dari respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Uji Coba Media

No	Nama Peserta Didik	Poin Pertanyaan						Rata-Rata	Persentase
		1	2	3	4	5	6		
1	AR	4	4	4	3	3	3	0,87	87%
2	ARP	4	4	4	4	4	4	0,100	100%
3	ARN	3	4	4	4	4	4	0,96	96%
4	ALR	3	4	3	4	3	4	0,87	87%
5	AAH	4	3	3	4	3	3	0,83	83%
6	ARI	4	4	4	4	4	4	0,100	100%
7	AS	4	3	4	4	3	4	0,91	91%
8	CP	4	3	4	4	4	4	0,96	96%
9	DJP	4	4	3	4	4	3	0,91	91%
10	DAP	4	3	4	3	4	4	0,91	91%
11	FT	4	3	4	3	4	3	0,87	87%
12	FAA	4	3	3	4	3	3	0,83	83%
13	FM	4	4	4	4	4	4	0,100	100%
14	IBK	4	3	3	2	3	4	0,79	79%
15	IAP	4	4	4	3	4	3	0,91	91%
16	KZS	4	3	3	3	4	4	0,87	87%

17	KGL	4	4	4	4	4	4	0,100	100%
18	LTF	4	3	4	4	3	4	0,91	91%
19	NK	4	3	4	4	4	4	0,96	96%
20	NPD	3	3	4	4	4	4	0,91	91%
21	NC	4	4	4	3	4	3	0,91	91%
22	NR	4	4	3	3	4	4	0,91	91%
23	PAA	3	4	4	4	4	4	0,96	96%
24	PAT	4	3	4	4	4	3	0,96	96%
25	RNA	4	4	4	4	4	4	0,100	100%
26	RDO	4	4	3	3	3	4	0,87	87%
27	RRN	3	3	4	3	4	4	0,87	87%
Jumlah seluruh Persentase									2475%
Presentase Praktikalisis									92%
Kategori									Sangat Praktis

Berdasarkan hasil akhir data praktikalisis berdasarkan lembar penilaian respon peserta didik memperoleh presentase 92% dikategorikan media pembelajaran tersebut sangat praktis. Maka dari itu media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan sudah praktis untuk digunakan.

Data praktikalitas respon guru yang diperoleh adalah dari guru kelas IV SD Negeri 27 Anak Air dengan cara memberikan angket penilaian. Namun sebelum hal itu dilakukan maka peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan dari media pembelajaran yang dikembangkan, setelah itu barulah guru diberikan angket penilaian berupa respon guru. Hasil respon penilaian guru terhadap pengembangan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Respon Guru Terhadap Uji Coba Media

No	Indikator	Skor
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EYD	4
2.	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	3
3.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	3
5.	Petunjuk pada media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik	3
6.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
7.	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami Materi	4
Skor yang Diperoleh		25
Skor Maksimal		28
Persentase Kevalidan (%)		89,2%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil akhir data praktikalisisi berdasarkan angket atau lembar penilaian respon guru memperoleh presentase 89,2% kategori sangat praktis. Maka dari itu media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan sudah praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran pada tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 3 yang menggunakan aplikasi Smart Apps Creator sudah sesuai dengan tahap pengembangan yang dilakukan oleh ADDIE. Pada penelitian ini terdapat 5 tahap yaitu dengan

analisis (analysis), perancangan (design), penerapan (implementation), pengembangan (development) dan evaluasi (evaluation).

Penilaian media pembelajaran pada pada tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 3 yang menggunakan aplikasi Smart Apps Creator sudah sangat baik dilihat dari uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase 87,3% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek kebahasaan memperoleh persentase 96% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh persentase 84% pada kategori sangat valid. Dengan demikian, secara keseluruhan validitas media pembelajaran pada tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 3 yang menggunakan aplikasi Smart Apps Creator memperoleh persentase 89,1% pada kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas media yaitu berupa angket respon penilaian guru dan peserta didik yang secara keseluruhan sudah sangat baik. Penilaian uji praktikalitas media oleh guru memperoleh persentase 89,2% kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya media yang dikembangkan sudah valid dan praktis.

Kesimpulan

Validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah diujikan kelayakan oleh para ahli dengan tiga kategori yaitu, ahli materi ahli kebahasaan dan ahli media/desain dengan total secara keseluruhan presentase yaitu 89,1% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas respon guru terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil presentase 89,2% dengan kategori sangat praktis dan Praktikalitas respon peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil presentase 92% dengan kategori sangat praktis.

Daftar Rujukan

- Amin, A.K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Magistra*, 94(27), 12–23.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Febriani, D., & Rahmatina, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2354–2359.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, cet III*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Nizwandi & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujiriyanto. (2012). *eknologi Pegembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, N. (2015). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, B. & Kurniasih, I. (2017). *Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi dan Praktek dalam Kelas*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Sari, R. P., & Arwin, A. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 212–224.
- Sukmadinata, N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Depok: Raja Grafindo.