

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
QOULAN SYADIDA
NIM. 17129453

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

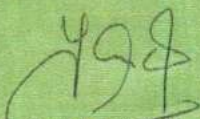
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *SMART APPS CREATOR* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS IV SEKOLAH DASAR**


Nama : Qoulan Syadida
NIM/BP : 17129453/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui oleh
Pembimbing


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001


Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIDN. 1013 097201

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang


Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Qoulan Syadida
NIM/ BP : 17129453 / 2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yeni Erita, M.Pd



2. Anggota : Dra. Rahmatina, M.Pd




3. Anggota : Drs. Arwin, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qoulan Syadida
NIM : 17129453
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Qoulan Syadida

NIM. 17129453

ABSTRAK

Qoulan Syadida. 2022: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smarts Apps Creator* pada pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Terbatasnya penggunaan media yang menarik, mudah dipahami dan menyenangkan yang mampu menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi dimana guru hanya menggunakan Buku paket Tematik serta guru belum mahir dalam mengelola *software* ataupun aplikasi untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smarts Apps Creator* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model *ADDIE*. Proses penelitian menggunakan model *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah yaitunya: analisis (*analisis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 27 Anak Air.

Hasil dari penelitian pengembangan modul berbasis digital memperoleh tingkat kevalidan 87,3% dari aspek materi, 84% dari aspek media dan 96% dari aspek bahasa dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil respon guru dan juga hasil respon peserta didik di sekolah penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Persentase respon guru disekolah penelitian adalah 89,2% dan persentase respon peserta didik di sekolah penelitian adalah 92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smarts Apps Creator* pada pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Smarts Apps Creator*, Tematik Terpadu

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang mana berkat limpahan rahmat dan karuniannya sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan juga menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smarts Apps Creator* pada pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat berangkaikan salam peneliti kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, masukan, saran, arahan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian administrasi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph.D selaku koordinator UPP I Air Tawar dan seluruh bapak dan ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.

4. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku penguji I dan Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan dan juga arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku validator ahli media, dan juga Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, SS, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
6. Bapak Firnaldi, M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Yulminarti, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Negeri 27 Anak Air yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media berbasis digital yang peneliti kembangkan.
7. Dan yang istimewa kepada keluarga tercinta kedua orangtua Ayah Irwansyah dan mama Eti Ratna Dewi S.Pd, SD, Muhammad Ikhwan Sholihin (adik laki-laki), dan Muhammad Ihsan Al-Fiqri (adik laki-laki) yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabatku (Oktria Tari, Annisa Ul husna, Yola Jaswinda, Anna Sholehah, Lidya Rahayu, Mutya Aksa Utari, Pritiwi Wulan Dari, dan Vonja Liandari) yang sudah menjadi *support system* dalam melewati drama perkuliahan dan juga dama perskripsian selama 4 tahun ini.
9. Orang-orang baik di sekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu peratu terimakasih atas bantuannya.
10. Teman-teman PGSD angkatan 2017 terkhusus 17 AT 01 yang sudah mengarungi 4 tahun bersama mulai dari masa putih-putih sampai ditutup dengan masa corona yang penuh suka dan duka.
11. Senior dan junior PGSD yang telah memberikan dukungan serta semangat sehingga memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasanya skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa tentu tidak terlepas dari kesalahan dan

kukurangan, untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi yang telah peneliti susun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Feberuari 2022

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Qoulan Syadida', with a small 'f' or similar mark below the name.

Qoulan Syadida

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11

1.	Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.	Hakikat Smart Apps Creator.....	19
3.	Pembelajaran Tematik Terpadu	27
4.	Pembelajaran PBL.....	31
B.	Kerangka Berpikir	34
C.	Penelitian Relevan.....	38
BAB III.....		43
METODE PENGEMBANGAN		43
A.	Model Pengembangan	43
B.	Prosedur Pengembangan	45
C.	Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	50
a.	Analisis Data Validitas Media Pembelajaran.....	52
b.	Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	53
BAB IV.....		55
HASIL PENGEMBANGAN		55
A.	Penyajian Data Uji coba	55
1.	Hasil Tahap Analisis (Analysis)	55
2.	Hasil Tahap Design (Perancangan).....	58
3.	Hasil Tahap Development (Pengembangan)	64
4.	Tahap Implementation (Penerapan)	65
B.	Analisis Data.....	66
1.	Analisis Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran	67
2.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	75

C. Revisi Produk.....	78
D. Pembahasan	81
BAB V.....	87
SIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR RUJUKAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 4.1 Tampilan slide.....	23
Gambar.4.2 New Section.....	23
Gambar. 4.3 Rename section.....	24
Gambar. 4.4 Nama baru menu utama.....	24
Gambar. 4.5 Menu tombol.....	25
Gambar. 4.6 tampilan menu utama.....	26
Gambar 4. 7 Halaman Awal Media Pembelajaran.....	59
Gambar 4. 8 Menu Utama Media Pembelajaran.....	60
Gambar 4. 9 Menu Petunjuk Media Pembelajaran.....	61
Gambar 4.10 Menu Tujuan Pembelajaran.....	61
Gambar 4.11 Menu Video Pembelajaran.....	62
Gambar 4.12 menu materi.....	62
Gambar 4.13 menu materi.....	63
Gambar 4.14 menu materi.....	63
Gambar 4.15 tampilan Awal Menu kuis.....	64
Gambar 4.16 Tampilan Menu Kuis.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik.....	52
Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Tematik.....	53
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan peserta didik.....	53
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	54
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sebelum Revisi).....	68
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sesudah Revisi).....	69
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Aspek Kebahasaan (Sebelum Revisi).....	70
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Aspek Kebahasaan (Setelah Revisi).....	71
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi).....	72
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Setelah Revisi).....	73
Tabel 11. Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan.....	74
Tabel 12. Hasil Respon Penilaian Guru	75
Tabel 13. Hasil Respon Penilaian Peserta Didik	77
Tabel 14. Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Awal.....	79
Tabel 15. Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Akhir.....	79
Tabel 16. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Izin Observasi	93
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru	94
Lampiran 3 Hasil Wawancara Penelitian dengan Guru	95
Lampiran 4. Dokumentasi wawancara.....	97
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Materi	98
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Media	99
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Bahasa	100
Lampiran 8. Kisi-Kisi Validasi Materi	101
Lampiran 9. Lembar Uji Validitas Materi (sebelum Revisi)	102
Lampiran 10. Lembar Uji Validitas Materi (Sesudah Revisi).....	106
Lampiran 11. Kisi-Kisi Validasi Media	111
Lampiran 12. Lembar Uji Validitas Media (sebelum Revisi)	112
Lampiran 13. Lembar Uji Validitas Media (sesudah Revisi).....	116
Lampiran 14. Kisi-Kisi Validasi Bahasa.....	120
Lampiran 15. Lembar Uji Validitas Bahasa (sebelum Revisi).....	121
Lampiran 16. Lembar Uji Validitas Bahasa (sesudah Revisi)	124
Lampiran 17. Cover ACC penelitian	128
Lampiran 18. Surat Izin Permohonan Penelitian	129
Lampiran 19. Balasan Izin Permohonan Penelitian.....	130
Lampiran 20. Kisi-kisi Praktikalitas Respon Guru.....	131
Lampiran 21. Lembar Uji Praktikalitas Respon Guru	132

Lampiran 22. Kisi-kisi Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	134
Lampiran 23. Lembar Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	135
Lampiran 24. Dokumentasi Saat Pembelajaran.....	138
Lampiran 25. Hasil Produk Media Pembelajaran.....	139
Lampiran 26. Pemetaan Kompetensi Dasar	142
Lampiran 27. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 & Erita, 2021). Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi muda yang produktif melalui proses pembelajaran yang sistematis.

Pembelajaran merupakan sebuah proses perubah perilaku yang diakibatkan dari interaksi dengan lingkungan yang mana terjadinya pengalaman dari hasil pembelajaran yang bermakna (Nizwardi dan 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 & 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 dibantu 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.

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik, yang mana dapat mempengaruhi motivasi serta keaktifan peserta didik dalam belajar. Menurut Sari dan Arwin (2020) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang terjaring dalam satu tema, pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik. Menurut Febriani dan 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 merupakan bagian yang 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 & 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. Berbagai jenis media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran peserta didik, pengembangan media yang menggunakan teknologi yang sesuai kebutuhan peserta didik

Dalam Pengembangan media yang dilakukan oleh guru terdapat masalah dimana guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. (Alwi, 2017)

Secara garis besar problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam merencanakan dan mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran serta kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Guru masih rendah kemampuan di bidang teknologi. Padahal, untuk zaman sekarang ini media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah dianjurkan. (Putri, 2019)

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. Variasi sumber belajar pada masa pandemi covid19 seperti sekarang ini sangat diperlukan apalagi sekarang peserta didik belajar di pagi 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.

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.

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”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media Aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media Aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, 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.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini, diharapkan terciptanya sebuah produk berupa Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 27 Anak Air. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dirancang sedemikian rupa dengan menambahkan background yang menarik, gambar pendukung materi dan gambar yang ada di beberapa menu dalam media gambar, video, music, dan berbagai animasi yang menarik, sehingga nantinya pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, bermakna, dan menyenangkan.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang berupa aplikasi yang berisi sampul, teks, gambar, video animasi, dan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Aplikasi yang dioperasikan menggunakan komputer dan juga gawai dengan spesifikasi minimum ram 1 Gb, OS v4(jelly bean) ke atas, dan terhubung dengan jaringan online maupun offline.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pelajaran mandiri di rumah

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*.

2. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini nanti terutama produk media yang dihasilkan diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman peserta didik karena ditunjang dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti pada aplikasi *Smart Apps Creator*.

3. Bagi Guru

Media berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*. dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Peneliti Lain

Sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas IV SD

- a. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* .
- b. Berisi materi yang tidak dapat ditampilkan secara nyata dapat ditampilkan lebih menarik dan menyenangkan sehingga menarik bagi peserta didik.
- c. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* disusun merupakan pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* di kelas IV SD adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan hanya membahas materi pada kelas IV.
- b. Uji coba produk hanya dilakukan di SD Negeri 27 Anak Air.
- c. Subjek uji coba produk hanya dilakukan pada kelas IV di SD Negeri 27 Anak Air.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah media yang dikembangkan

dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dan disusun agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien khususnya pada pembelajaran tematik kelas IV.

2. Media yang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* termasuk kedalam jenis media pembelajaran multimedia yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada masa revolusi industri 4.0
3. Smart APP Creator merupakan salah satu software yang digunakan untuk membuat aplikasi android sendiri dengan mudah dan cepat tanpa coding, yang tersimpan dalam bentuk aplikasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, dan video animasi yang dapat digunakan secara online dengan mengakses situs www.Smart APP Creator.com.
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi medi pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan digunakan dengan baik.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
6. Model ADDIE adalah model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dikemas secara efektif, efesien dan sistematis. Langkah model ADDIE sendiri terdiri atas lima langkah pokok, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.