

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*SMART APPS CREATOR* MENGGUNAKAN PENDEKATAN  
*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)*  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**AULIYA EINSRIZKIANNE EDRA**  
NIM. 19129009

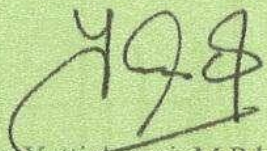
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

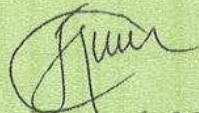
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SMART APPS CREATOR MENGGUNAKAN PENDEKATAN  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Auliya Einsrizkianne Edray  
NIM/BP : 19129009/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang (UNP)

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 196012021988032001

Padang, Februari 2023  
Disetujui  
Pembimbing

  
Dra. Hamimah, M.Pd  
NIP. 196211281988032001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps*  
*Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and*  
*Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV  
Sekolah Dasar

Nama : Auliya Einsrizkianne Edray

NIM / BP : 19129009 / 2019

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

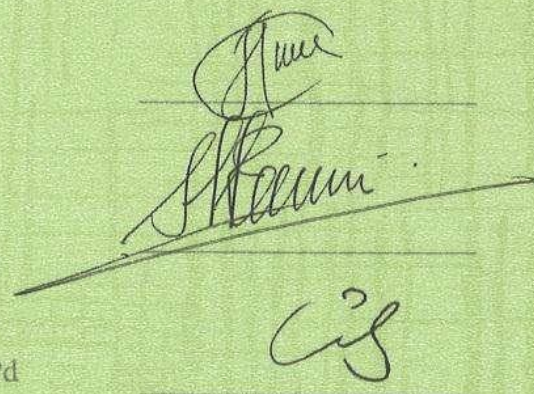
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hamimah, M.Pd

2. Anggota : Drs. Arwin, M.Pd

3. Anggota : Atri Waldi, S.Pd, M.Pd



The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The first signature is for Dra. Hamimah, M.Pd, the second for Drs. Arwin, M.Pd, and the third for Atri Waldi, S.Pd, M.Pd.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliya Einsrizkianne Edray  
NIM / BP : 19129009 / 2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

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

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

Padang, 25 Januari 2023

Saya yang menyatakan



Auliya Einsrizkianne Edray

NIM. 19129009

## ABSTRAK

**Auliya Einsrizkianne Edray. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Di zaman saat ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting di dunia pendidikan. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa gambar atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih menggunakan perangkat keras berupa laptop maupun *handphone*. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat peserta didik, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research & Development* menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta uji efektivitas hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat, Kota Padang.

Hasil uji validitas materi memperoleh hasil 94,4% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas memperoleh hasil yang sangat efektif dengan persentase pertemuan pertama sebesar 85,16%, kemudian pertemuan kedua diperoleh persentase yang meningkat sebesar 96,12%. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS Kelas IV BAB 7 topik A dan B tentang kebutuhan manusia dan kegiatan jual beli telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, Pendekatan CTL, Model ADDIE, IPAS

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada nabi besar yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat muslim dan yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena S.Pd, M.Pd selaku kepala dan sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph.D selaku koordinator UPP I Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, nasehat, saran, dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritik dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritik dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, Bapak Dr. Adrias, M.Pd, dan Ibu Nur Fadillah, S.Pd., M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk media pembelajaran ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen Departemen S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
8. Ibu Dra. Osfianti selaku kepala sekolah SDN 05 Air Tawar Barat Kota Padang, Guru kelas IV Ibu Agnes Septaviani, S.Pd yang telah memberikan izin untuk penelitian di kelas IV, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
9. Kepada keluarga tercinta, Bapak Edward Yazid, Ibu Nelly Wilna, dan adik Chen Chen Zwei Rizkianne Edray yang telah memberikan do'a, motivasi,

dukungan, nasehat serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik dari segi moril maupun materil.

10. Kepada Gusvito Habiby yang telah membantu memberikan semangat dan dukungan dalam meminjamkan fasilitas untuk kebutuhan validasi peneliti.
11. Kepada teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Padang, 25 Januari 2023

Peneliti



Auliya Einsrizkianne Edray

NIM. 19129009



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah.....	11
G. Definisi Istilah .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori .....	13
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2. Hakikat <i>Smart Apps Creator</i> .....	16
3. Hakikat Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL).....	20
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	32

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>33</b>
A. Model Pengembangan .....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
C. Uji Coba Produk.....	38
1. Subjek Uji Coba.....	38
2. Jenis Data.....	38
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
4. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran .....	43
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	46
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	48
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	48
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	48
B. Analisis Data .....	49
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran .....	49
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	51
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran .....	55
C. Revisi Produk .....	57
D. Pembahasan .....	62
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan.....	68

B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran .....	40
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru Media Pembelajaran.....	41
Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik .....	41
Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran .....	42
Tabel 4.1 Perhitungan Lembar Praktikalitas Respon Guru.....	52
Tabel 4.2 Perhitungan Lembar Praktikalitas Respon Peserta Didik .....	53
Tabel 4.3 Perhitungan Lembar Efektifivitas .....	56
Tabel 4.4 Saran Ahli Materi.....	58
Tabel 4.5 Saran Ahli Materi.....	58
Tabel 4.6 Saran Ahli Kebahasaan .....	59
Tabel 4.7 Saran Ahli Kebahasaan .....	60
Tabel 4.8 Saran Ahli Media .....	60
Tabel 4.9 Saran Ahli Media .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Menu Utama <i>Smart Apps Creator</i> .....	17
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	34
Gambar 3.2 Alur Pengembangan Media Pembelajaran .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengamatan Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SD ....	75
Lampiran 2. Lembar Wawancara.....	77
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	81
Lampiran 4. Angket Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran .....	89
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan.....	113
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Guru.....	127
Lampiran 9. Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	130
Lampiran 10. Modul Ajar 1 .....	136
Lampiran 11. Modul Ajar 2 .....	153
Lampiran 12. Media Pembelajaran .....	169
Lampiran 13. Surat Izin Validasi Materi.....	194
Lampiran 14. Surat Izin Validasi Kebahasaan.....	195
Lampiran 15. Surat Izin Validasi Media.....	196
Lampiran 16. Surat Izin Observasi.....	197
Lampiran 17. Surat Izin Uji Coba Produk .....	199
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	200
Lampiran 19. Surat Balasan Penelitian .....	201
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	202

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu bentuk bimbingan yang diberikan orang yang mampu, dewasa, dan memiliki ilmu terhadap perkembangan orang lain. Untuk melaksanakan hal tersebut setiap orang menjalani pendidikan diberbagai lembaga seperti pendidikan formal atau non formal. Pada lembaga pendidikan formal mengikuti kurikulum yang diterapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kurikulum yang diterapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan transformasi dari kurikulum yang pernah diterapkan sebelumnya di Indonesia (Sadewa dalam Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Dalam penerapan kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022). Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Untuk itu guru perlu mengembangkan kompetensinya dalam mencapai pembelajaran.

Diterapkannya kurikulum merdeka tentu memiliki perubahan dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Perbandingan dengan kurikulum sebelumnya sebagai berikut menurut (Angga, dkk, 2022): 1) pada kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik

terpadu, sedangkan pada pembelajara di kurikulum merdeka menggunakan pembelajaran berbasis mata pelajaran; 2) Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS dipisah memiliki materinya sendiri, sedangkan pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi IPAS; 3) Pada kurikulum 2013 peserta didik sebisa mungkin harus mencapai tujuan pembelajaran, jika tidak maka peserta didik tetap berada pada kelas yang ditempuhnya saat itu untuk mengulang kelas kembali, berbeda dengan kurikulum merdeka setiap kelas dibagi beberapa Fase, Kelas 1 Fase A, Kelas 2 Fase A, Kelas 3 Fase B, Kelas 4 Fase B, Kelas 5 Fase C, dan Kelas 6 Fase C. Jika siswa tidak mampu mencapai capaian pembelajaran di kelas 1, maka siswa dapat menyelesaikan capaian pembelajaran di fase berikutnya. Kurikulum Merdeka ini secara holistik mengukur kompetensi peserta didik.

Pemahaman guru dalam penerapan kurikulum merdeka masih dalam kategori cukup, dan perlu adanya pengembangan (Angga, dkk, 2022). Salah satu kompetensi guru yang perlu dikembangkan dalam melaksanakan tugasnya adalah mengembangkan perangkat pembelajaran. Menurut Sitio (2022) perangkat pembelajaran merupakan prasyarat untuk terjadinya interaksi belajar mengajar yang optimal. Adapun salah satu perangkat pembelajaran yang penting diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga hal tersebut dapat mendorong



terciptanya proses belajar dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid, dkk, 2020).

Di zaman yang berkembang dan maju saat ini, penggunaan teknologi menjadi sangat penting di dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin bervariasi. Guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan keterampilan abad 21 (4C) yaitu *critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication* kepada peserta didik (Widodo & Wardani, 2020). Media pembelajaran yang pada awalnya berupa gambar, grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan menggunakan perangkat keras berupa komputer, *handphone*, maupun laptop. Tanpa adanya media pembelajaran, guru dan peserta didik akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Untuk itu diharapkan media pembelajaran yang digunakan dapat menuntun peserta didik untuk dapat bekerja sama dan berkomunikasi yang baik selama proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan observasi pendahuluan di SDN 05 Air Tawar Barat dan SDN 09 Air Tawar Barat pada tanggal 8 September 2022. Dan diperoleh hasil bahwa : 1) Sarana dan fasilitas yang memadai; 2) Sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka; 3) Guru mampu menggunakan media pembelajaran secara maksimal; 4) Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video yang diambil dari *youtube*. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama wali kelas IV pada

tanggal 9 September 2022, narasumber menjelaskan bahwa guru hanya menampilkan gambar atau video dari youtube untuk penjelasan materi yang ada, kemudian guru akan menjelaskan kembali materi dari video yang sudah ditayangkan. Dan guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi dari *smart apps creator*. Pada tanggal 10 September 2022 peneliti melakukan kegiatan observasi dengan memberikan angket kebutuhan media kepada guru dan peserta didik, kemudian terdapat juga permasalahan, yaitu ada beberapa peserta didik yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran jika media yang digunakan pada pembelajaran berupa gambar atau teks saja. Peserta didik menginginkan media yang dapat mereka gunakan sendiri karena rasa ingin tahu mereka meningkat.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai pada tahap penggunaan *infocus* untuk menampilkan gambar dan video pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal dan perlu pengembangan. Ditemukan juga bahwa pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* belum pernah diterapkan oleh wali kelas IV di sekolah tersebut. Di zaman saat ini, rata-rata peserta didik SD mampu mengoperasikan teknologi seperti android dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru bisa memanfaatkan keterampilan tersebut dalam memperbaiki

proses pembelajaran. Oleh karena itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini.

*Smart Apps Creator* merupakan salah satu perangkat lunak 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 (Syadida & Erita, 2022). Menurut Azizah (2020) menjelaskan program *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi seluler tanpa perlu pengkodean. Hasil *output* nya terdiri berbagai jenis file sehingga sangat mudah diterapkan pada peserta didik.

Penelitian terdahulu tentang *Smart Apps Creator* ini telah dilakukan oleh Jaiz, Vebrianto, Zulhidah, dan Berlian (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan produk oleh ahli materi mendapatkan skor 84,44% (sangat valid) dan ahli media sebesar 88,34% (sangat valid). Hasil kepraktisan produk oleh guru mendapat skor 86,63% (sangat praktis) dan peserta didik sebesar 82% (sangat praktis), hanya saja dalam penelitian ini belum diuji kevalidan produk oleh ahli kebahasaan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Syadida & Erita (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan produk oleh

ahli materi mendapatkan skor 87,3% (sangat valid), ahli media sebesar 84% (sangat valid), dan ahli kebahasaan sebesar 96% (sangat valid). Hasil kepraktisan produk oleh guru mendapat skor 89,2% (sangat praktis) dan peserta didik sebesar 92% (sangat praktis).

Dari dua penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* mendapatkan tanggapan yang baik dari pada ahli dan peserta didik. Kedua penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berupa media yang berbentuk audio visual pada pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri dari media audio visual, media visual, LKPD, dan soal evaluasi. Sejalan dengan hal tersebut, diharapkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang baru dan menarik bagi peserta didik yang dapat dipelajari baik di sekolah, di rumah, dan di mana saja. Serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit dijelaskan.

Agar penggunaan media pembelajaran dilakukan secara maksimal, maka perlu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang cocok. Peneliti memberikan salah satu solusi yaitu dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan yang mengajak peserta didik untuk bekerjasama dan berkomunikasi aktif sehingga pembelajaran menjadi *student centered*, serta mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Salah

satu pendekatan yang dapat menjadi solusi adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Suprijono dalam Putrianasari & Wasitohadi, 2015). Menurut Johnson (2006), “*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks pribadi, sosial, dan budaya mereka”.

Langkah pembelajaran dari Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Majid (2014) diawali dengan (1) Konstruktivisme, (2) Menemukan (*Inquiry*), (3) Bertanya, (4) Masyarakat belajar, (5) Pemodelan, (6) Refleksi, (7) Penilaian Sebenarnya. Menurut Anisa (dalam Admin, 2012), kelebihan dari Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu pembelajaran lebih bermakna, yaitu peserta didik dapat melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga peserta didik dapat memahaminya, dan menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan. Dengan memadukan pendekatan CTL pada

media pembelajaran *Smart Apps Creator*, dapat membantu peserta didik untuk belajar *student center* dan memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang efektif?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang praktis.
3. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang efektif.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran. Diharapkan spesifikasi yang akan dihasilkan dari produk media pembelajaran tersebut adalah:

1. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang memuat video, gambar, teks, LKPD, dan soal evaluasi yang menarik bagi anak-anak usia SD sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Capaian Pembelajaran

(CP) 1, mata pelajaran IPAS, materi tentang kebutuhan manusia dan kegiatan jual beli.

3. Materi yang dijabarkan mengorientasikan peserta didik pada sebuah pelaksanaan proyek dalam diskusi kelompok.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* di sekolah dasar. Selain itu penelitian ini menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Srata 1 pada departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan peneliti.
2. Bagi sekolah, sebagai salah satu pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini di sekolah sebagai inovasi media pembelajaran.
3. Bagi pendidik, sebagai masukan dan menambah pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran, serta sebagai sarana alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, sebagai sarana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menumbuhkan motivasi, dan memberi pengalaman baru, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan selama proses



pembelajaran berlangsung. Serta membantu dalam memahami materi pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Smart Apps Creator* dapat diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan saat digunakan. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media ini digunakan.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, dibatasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini juga didasarkan pada pertimbangan waktu, dan biaya. Sehingga hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan manusia dan kegiatan jual beli di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **G. Definisi Istilah**

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. *Smart Apps Creator* menurut Azizah (2020) merupakan sebuah perangkat lunak berupa aplikasi seluler tanpa perlu pengkodean. Hasil *output* nya terdiri berbagai jenis file sehingga dapat membantu para

desainer pembelajaran dari tingkat pemula hingga *expert* untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Validitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengesahan, pengujian kebenaran atas sesuatu. Validitas juga merupakan pengujian kelayakan suatu produk.
3. Praktikalitas menurut KBBI berarti praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan siswa dengan menggunakan bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya.
4. Efektivitas menurut KBBI berarti efek, pengaruh atau akibat dari kesesuaian dalam suatu produk dengan sasaran yang dituju.