

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI (*SMART APPLICATION CREATOR*) SAC
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDN 20 INDARUNG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
WAHYULI
NIM. 19129178

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

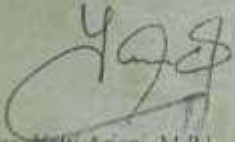
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI (SMART APPLICATION CREATOR) SAC
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDN 20 INDARUNG**

Nama : Wahyu
NIM/BP : 19129178/19
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP

Disetujui,
Pembimbing


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


Mansurdin, S.Sn., M.Hum
NIP. 19660818 199303 1 001




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 Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung.
Nama : Wahyuli
NIM : 19129178
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Mansurdin, S.Sr., M.Hum	 1.....
2. Anggota	Dra. Rifda Elfyasni, M.Pd	 2.....
3. Anggota	Drs. Yunisrul, M.Pd	 3.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Wahyuli
NIM/BP :19129178/2019
Departemen :Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas :Ilmu Pendidikan (FIP)
Judul :Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 20 Indarung.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2023
Yang menyatakan



Wahyuli
NIM. 19129178

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan ungkapan syukur yang tiada henti kepada Allah SWT atas segala karunianya skripsi ini peneliti persembahkan sebagai bukti semangat usaha serta cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berhaga bagi peneliti.

Untuk skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta ibunda Fatimah dan ayahanda Jamin, terima kasih telah memberikan rasa kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, nasehat dan do'a serta motivasi kepada anak tercinta. Terima kasih pula atas Ridho dan do'a yang tidak ada putus-putusnya dan yang telah mengajarkan arti kehidupan melalui tuntunan keislaman dalam bingkai pendidikan untuk mencapai cita-cita mulia.
2. Kepada abang Nanang, kakak Rilla dan juga Dzakhir ibu terima kasih telah memberikan dukungan motivasi, semangat dan juga dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Wahyuli. 2023. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 20 Indarung. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang sesuai dengan perkembangan zaman serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif yang berbasis aplikasi *Smart Application Ceator* dimana peserta didik akan belajar berdasarkan media yang telah di validasi dan sudah terkategori valid dan praktis.

Jenis penelitiannya adalah *Research and Development* (R&D) yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi materi, lembar validasi bahasa dan lembar validasi media. Angket respon yaitu terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 28 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Indarung.

Validasi media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Ceator* memperoleh hasil validitas 91,66% untuk materi, 95,91% untuk bahasa dan 90,51% untuk media dengan kategori valid. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase 95,83% sangat praktis. Serta kepraktisan pengajar 93,75% juga dikategorikan sangat praktis. Dapat disimpulkan, penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Ceator* pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar telah terbukti valid dan praktis dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Smart Application Creator*, Model ADIEE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 20 Indarung”**. Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
6. Ibu Ari suriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Dadi Satria, M.Pd dan Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk yang telah peneliti buat pada penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
8. Bapak Syafrial Efendi, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah, Guru kelas IV Ibu Sriatun, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SD Negeri 20 Indarung yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan seksi 19 BB 06, teman-teman PGSD angkatan 2019, teman seperbimbingan dan teman-teman kosma serta senior yang telah mau direpotkan Kak yunda, kak lisa, kak oliv, kak deby dan mbak tika yang

memberikan semangat, informasi serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu terima kasih banyak atas semua do'a, semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Januari 2023

Wahyuli
NIM.19129178

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori dan Kerangka teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Multimedia interaktif.....	15
3. Hakikat SAC (<i>Smart Application Creator</i>).....	18
4. Hakikat Teks Prosedur.....	28
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	34

BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Penyajian Data Uji Coba	48
B. Analisis Data	65
C. Revisi Produk	67
D. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN.....	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 2	1	Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Application Creator</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV	35
Bagan 3	1	Alur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis <i>Smart Application Creator</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Download Smart Application Creator*..... 22

No table of figures entries found.DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia .. 45

Tabel 3.2 Kategori Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran 46

Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru 46

Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik..... 47

Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 47

Tabel 4.1 Nama-nama Validator Media 59

Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Akhir Oleh Para Ahli..... 63

Tabel 4.3 Revisi Tampilan Bagian Materi..... 67

Tabel 4.4 Revisi Tampilan Bagian Bahasa..... 68

Tabel 4.5 Revisi Tampilan Bagian Media 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Surat Observasi	81
Lampiran 2 Surat Keterangan Balasan Izin Observasi	82
Lampiran 3 Instrumen Wawancara guru	83
Lampiran 4 Hasil Wawancara	84
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Kegemaran Siswa Kelas IV SD.....	85
Lampiran 6 Hasil Angket Kegemaran Siswa Kelas IV SD.....	86
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 8 Surat balasan Izin Penelitian	88
Lampiran 9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran	90
Lampiran 10 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Materi)	92
Lampiran 11 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Kebahasaan)	104
Lampiran 12 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Media)	109
Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik	122
Lampiran 14 Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik	123
Lampiran 15 Hasil Angket Pratikalitas Respon Peserta Didik.....	127
Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru.....	129
Lampiran 17 Angket Praktikalitas Respon Guru	130
Lampiran 18 Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru	133
Lampiran 19 ATP (Alur Tujuan Pembelajaran).....	134
Lampiran 20 Modul Ajar	135
Lampiran 21 Bahan Ajar.....	144
Lampiran 22 Cover Lembar Kerja Peserta Didik.....	147
Lampiran 23 Lembar Kerja Peserta Didik	148
Lampiran 24 Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik	150
Lampiran 25 Kisi-kisi soal	152
Lampiran 26 Soal Evaluasi.....	155
Lampiran 27 Kunci Jawaban Evaluasi	158
Lampiran 28 Penilaian	163

Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan Observasi.....	169
Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, membuat masyarakat khususnya peserta didik lebih mudah dan efisien dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Asakdiyah (2019) Era Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah otomatisasi dan pertukaran data yang dianggap paling mutakhir saat ini, yang ditandai dengan hadirnya teknologi serba cepat dan online. Menurut Eliyasni dkk (2019) Keterampilan yang baik di abad ke-21 menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. Selanjutnya Menurut Arwin dkk (2019) Industri 4.0 memiliki dampak yang besar berdampak pada seluruh kehidupan manusia. Dampak ini mencakup semua bidang kehidupan. termasuk dibidang pendidikan, pendidikan di industri 4.0 mendapat tantangan untuk menghasilkan lulusan dengan kemampuan bersaing secara global. Kemampuan ini termasuk kemampuan berpikir seperti kemampuan kognitif. Untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengubah pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran sistem modern. Sedangkan Menurut Dadang (2019) inti dari Revolusi Industri 4.0 adalah penggunaan Internet dan digitalisasi.

Fakta bahwa teknologi memainkan peran yang jauh lebih besar di era digital dari pada generasi sebelumnya membuat generasi sekarang memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi. Peningkatan literasi ini

ditambah dengan kemajuan teknologi baru-baru ini telah menyebabkan perluasan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan saat ini harus merangkul teknologi, dan guru harus menerapkan teknologi pada pembelajaran siswa. Menurut Barrett (dalam desyandri dkk, 2019) Pendidikan sebagai salah satu investasi masa depan, tidak akan berarti apa-apa jika tidak dibarengi dengan senantiasa melakukan peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Kegiatan pembelajaran akan menjadi efektif dan menyenangkan jika pendidik bisa mengkondisikan bagaimana peserta didik ketika belajar di dalam kelas. Proses belajar mengajar yang diciptakan oleh pendidik yang sekreatif mungkin membuat peserta didik tidak bosan dan tidak merasa jenuh ketika belajar didalam kelas. Pendidik harus menyediakan berupa sarana dan prasarana bagaimana menciptakan ruang kelas yang efektif dan menarik.

Sebagai seorang pendidik harus siap mengikuti perkembangan teknologi di abad ini, khususnya di bidang pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan yang lebih maju. Menurut Septikasari & Frasandy (2013) pendidikan pada zaman sekarang dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C. Pada abad 21 para pendidik menghadapi tantangan yang lebih besar dari sebelumnya, 4C menjadi tantangan bagi

para pendidik untuk mengembangkan keterampilan mengajar pada abad 21. Jadi peran guru di sini sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan guru juga diminta sekreatif mungkin dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

Data dari hasil penelitian Nakano & Solange (2018) menunjukkan bahwa perlunya pendidikan kreatif, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, memotivasi peserta didik untuk benar-benar ingin belajar, menemukan mata pelajaran baru, dan melampaui pelajaran yang ditawarkan di kelas.

Menurut Djamarah & Aswan (2014) Media pembelajaran mampu menggantikan apa yang guru sampaikan melalui lisan atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakkan bahan dapat diwujudkan dengan ketersediaan media. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media untuk memberikan dan memperjelas sebuah informasi, serta penyajian informasi. Sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Surjono (2017) Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat untuk memudahkan guru dalam memberi pembelajaran di kelas, dengan adanya media interaktif yang dilengkapi dengan teks, audio suara, video pembelajaran, gambar dan lain sebagainya peserta didik dapat lebih fokus dan lebih mudah memahami pembelajaran.

Penggunaan media interaktif memancing peserta didik untuk bertanya dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Sejalan

dengan tujuan kurikulum merdeka peserta didik dan guru diberikan kebebasan secara aktif mengeksplorasi hal-hal yang ada dilingkungan sekitar untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil pelajar Pancasila. Menurut Rahmawati (2018) Bahwa seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilaksanakan, salah satunya yaitu dengan diperbaharunya kurikulum yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kurikulum yang mempunyai kedudukan yang sentral di dalam pendidikan. Menurut Suryadien ddk (2022) Kurikulum direncanakan dan dikembangkan untuk potensi peserta didik dan perkembangan jiwa dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman.

Perkembangan teknologi digital telah memberikan banyak keuntungan, berbagai informasi dapat diperoleh tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi dikelas, tetapi juga di luar kelas atau di mana pun peserta didik berada hanya dengan perangkat dan internet mengakses.

Media yang disukai oleh peserta didik berupa media interaktif tetapi dikarenakan keterbatasan guru dalam pembuatan media interaktif sehingga belum adanya diciptakan sebuah media baru atau media interaktif tersebut. Di dalam media interaktif ini disediakan berupa teks, gambar animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan peserta didik. Media interaktif ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Dan bagi peserta didik media pembelajaran ini sangat menarik perhatian secara tidak langsung peserta didik akan bersemangat di dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran ini diperlukan kreatifitas dan inovasi baru agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Media pembelajarannya dapat berisikan materi dengan disajikan fitur-fitur teks, animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan penguasaan materi, sehingga materi tersampaikan sesuai ketika menggunakan aplikasi SAC.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, di SDN 08 Padang Besi pada tanggal 07 Oktober 2022, SDN 20 Indarung pada tanggal 10 Oktober 2022 dan di SDN 06 Padang Besi pada tanggal 12 Oktober 2022. Didapatkan bahwa guru merasa kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi-aplikasi terbaru pada masa sekarang. Kegiatan proses pembelajaran yang ada saat ini di SD Negeri 08,06 Padang besi dan 20 Indarung yaitu menggunakan media pembelajaran berupa media yang ada dibuku sumber saja seperti media gambar dan benda-benda konkret yang ada disekeliling peserta didik. Di sekolah tersebut telah memiliki fasilitas seperti infokus,layar proyektor dan komputer, tetapi guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang telah disediakan. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab terjadinya proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan

bagi peserta didik. Jadi dampaknya yaitu kurang fokus dan kurangnya minat belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemui pada peserta didik kelas IV yaitu memerlukan media interaktif yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru dalam mempermudah pembuatan media pembelajaran yaitu *Smart Applikation Creator*. *Smart Applikation Creator* merupakan salah satu pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas dalam rangka meningkatkan kualitas dan juga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif berbasis SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Smart Application Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Smart Application Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan adalah:

1. Untuk mengembangkan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Smart Application Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Smart Application Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Smart Application Creator*.

2. Media pembelajaran berbasis SAC di lengkapi dengan teks, gambar animasi, audio, video dan soal latihan untuk mengasah kemampuan peserta didik.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur yang menarik dan tampilan yang kreatif serta bisa digunakan di laptop atau di *smartphone*.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media ini dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi SAC bagi peneliti yaitu munculnya ide-ide baru dalam mengembangkan media interaktif dan menambah pengalaman serta pengetahuan yang baru.

2. Bagi guru

Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi SAC bagi guru yaitu dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Bagi kepala sekolah

Manfaat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi SAC bagi kepala sekolah akan memberikan pengalaman baru mengenai cara belajar dan memberikan dukungan dalam perbaikan pembelajaran, sehingga kualitas sekolah dapat meningkat.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah ketertarikan, mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran di kelas. Dan juga dapat menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Application Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu peserta didik pada zaman teknologi ini.

Dalam penelitian ini didapat asumsi media pembelajaran interaktif yang dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melihat hasil pengisian angket yang dilakukan oleh validator terhadap validitas media pembelajaran. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media yang dikembangkan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap kemudahan atau praktikalitas media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang fokus pelaksanaan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Smart Application Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model ADDIE dengan langkah analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik

dari segi kemampuan, keterbatasan waktu dan biaya, maka pada langkah penerapan (*Implementation*) peneliti melakukan dalam skala terbatas pada satu kelas saja, yaitu kelas IV Sekolah Dasar.

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Application Creator* ini yaitu Produk hanya ditargetkan Pembuatannya dalam 30 hari saja dan Produk hanya dapat digunakan di sekolah yang memiliki fasilitas lengkap seperti infokus.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sebuah perantara atau pesan (bahan ajar) agar tersampaikan kepada peserta didik.
2. Media interaktif adalah media yang menyajikan berupa teks, gambar animasi, video, audio dan soal latihan untuk mengasah kemampuan peserta didik.
3. *Smart Application Creator* adalah aplikasi *Software* terbaru pada tahun 2021, aplikasi ini sangat mudah digunakan bisa menggunakan laptop ataupun smartphone dan aplikasi ini tidak membutuhkan kuota internet yang mahal.
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi ini dilakukan dengan cara memberikan produk kepada para ahli serta lembar validasinya sehingga produk menjadi valid digunakan.
5. Praktikalitas adalah kemudahan atau kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.