

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK  
TERPADU MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
*CREATOR* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**LILIS SURIANI  
NIM. 18129065**

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

**2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

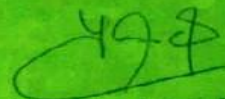
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK  
TERPADU MENGGUNAKAN *SMART APPS*  
*CREATOR* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Lilis Suriati  
NIM : 18129065  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 12 Agustus 2022

Disetujui Oleh

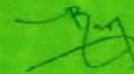
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M. Pd

NIP. 196012021988032001

Pembimbing



Dr. Risda Amini, M.P

NIP. 196308311989032003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji




Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Padang

Nama	Lilis Surtani
NIM	18129065
Departemen	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	Ilmu Pendidikan
Universitas	Universitas Negeri Padang

Padang, 24 Agustus 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1) Ketua	Dr. Risda Amint, MP	1. 
2) Anggota	Dr. Desyandri, M. Pd	2. 
3) Anggota	Drs. Syafril Ahmad, M. Pd, Ph. D	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lilis Suriani

NIM/BP : 18129065/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di Kelas V 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, 12 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Lilis Suriani

NIM. 18129065

## ABSTRAK

**Lilis Suriani. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Pendidikan selalu dibarengi dengan inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini dilatarbelakangi bahan ajar yang tersedia di sekolah kurang bervariasi. Bahan ajar di sekolah didominasi dengan bahan ajar cetak. Salah satu inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* Berbasis *Discovery Learning* di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan *ADDIE*. Proses penelitian menggunakan model *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Bahan ajar 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 SD Negeri 02 Lubuk Layang dan juga di sebarakan di SD Negeri 08 Lubuk Layang serta penelitian dilakukan pada SD Negeri 18 Lubuk Layang.

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di kelas V Sekolah Dasar yang divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 91,4 %. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek pada penelitian ini adalah 16 orang peserta didik yang terdiri dari 6 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba di SD Negeri 02 Lubuk Layang dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 92,8 % dan 92,1 % dan sekolah uji coba di SD Negeri 08 Lubuk Layang respon guru dan peserta didik dengan nilai rata-rata 92,8 % dan 92,7% . Sedangkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap bahan ajar tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 96,4 % dan 94,5 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahan ajar, Tamatik terpadu, *Smart Apps Creator*, *Discovery Learning*, *ADDIE*

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-nya berupa kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat serta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian 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, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yeti Ariani, M. Pd dan Ibu Mai Sri lena, S. Pd., M. Pd selaku ketua dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M. Si selaku ketua UPP IV Bukittinggi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

3. Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, M. Pd dan bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd. PhD selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd selaku validator ahli bahasa dan bapak Drs. Arwin, M. Pd selaku validator ahli materi dan bapak Atri Waldi, S. Pd., M. Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan dan juga saran sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak diujicobakan.
6. Bapak dan ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Sier, S. Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Endayani, S. Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 02 Lubuk layang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk bahan ajar tematik terpadu yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Eni Suryana, M. Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Gusmiati, S. Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 08 Lubuk Layang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk bahan ajar tematik terpadu yang peneliti kembangkan.
9. Bapak Mukhlis, S. Pd selaku kepala sekolah dan Bapak Kudri, S. Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 18 Lubuk Layang yang telah memberikan izin

untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

10. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, terima kasih sebesar-besarnya kepada ayahanda Alm Nazirwan dan Ibunda Nurdayati yang telah senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar dan penuh rasa kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun materil kepada peneliti Suntut sampai pada tahap ini.
11. Kepada kakak Nasmalinda, S. Pt yang selalu memberikan dukungan. Kepada adik-adikku Nur Ainun, Destifa Marwah dan Alan Nasir yang selalu menjadi penyemangat di kala saya lelah.
12. Kepada Est Tan Surja yang selalu membantu dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Agustus 2022  
Peneliti

Lilis Suriani  
Nim. 18129065



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Defenisi Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori.....	13
1. Hakikat Bahan Ajar.....	13
2. Hakikat Tematik Terpadu.....	18
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Terpadu.....	23
4. Hakikat <i>Smart Apps Creator</i> .....	24
5. Hakikat Model <i>Discovery Learning</i> .....	33
B. Implikasi Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> berbasis <i>Discovery learning</i> di Kelas V SD Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1, 2, dan 3.....	38

C. Penelitian yang Relevan.....	41
D. Kerangka Berpikir.....	45
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>
A. Model Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
1. Studi Pendahuluan.....	49
2. Pengembangan Model.....	49
C. Uji Coba Produk.....	55
1. Subjek Uji Coba.....	55
2. Jenis Data.....	55
3. Instrument Pengumpulan Data.....	55
4. Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	62
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	62
B. Analisis Data.....	80
1. Analisis Data Uji Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	80
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	90
C. Revisi Produk.....	98
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	98
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	102
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	104
D. Pembahasan.....	106
1. Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	107
2. Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	108
<b>BAB V PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN.....</b>	<b>111</b>
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4. Instrumen Praktikalitas Guru.....	58
Tabel 5. Instrumen Praktikalitas Peserta Didik.....	58
Tabel 6. Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	59
Tabel 7. Kategori Validasi Bahan Ajar .....	60
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik.....	61
Tabel 9. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu.....	61
Tabel 10. Analisis Kebutuhan Guru Kelas V SD.....	65
Tabel 11. Analisis Kebutuhan Peserta Didik SDN 18 Lubuk Layang .....	66
Tabel 12. Analisis Kebutuhan Peserta Didik SDN 02 Lubuk Layang .....	67
Tabel 13. Analisis Kebutuhan Peserta Didik SDN 06 Lubuk Layang .....	68
Tabel 14. Daftar Nama Dosen ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa.....	78
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Awal Aspek Materi.....	81
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Akhir Aspek `Materi.....	83
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Awal Aspek Media.....	84
Tabel 18. Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Media.....	86
Tabel 19. Hasil Uji Validasi Aspek Bahasa.....	87
Tabel 20. Persentase Validasi Bahan Ajar Tematik Terpadu Keseluruhan.....	89
Tabel 21. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba SDN 02 Lubuk Layang.....	92
Tabel 22 Hasil Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba di SDN 02 Lubuk Layang .....	93
Tabel 23. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba di SDN 08 Lubuk Layang.....	93
Tabel 24. Hasil Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba SDN 08 Lubuk Layang .....	94

Tabel 25. Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru Sekolah Penelitian.....	97
Tabel 26. Hasil Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penelitian...	98
Tabel 27. Revisi Validasi Ahli Materi.....	99
Tabel 28. Revisi Validasi Ahli Media.....	102
Tabel 29. Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bahan Ajar Cetak yang digunakan Guru dan Peserta Didik.....	3
Gambar 1.2 Folder Aplikasi SAC.....	29
Gambar 1.3 Tampilan Sesudah Menekan Folder.....	30
Gambar 1.4 Tampilan Penjelasan SAC.....	30
Gambar 1.5 Tampilan Penginstalan.....	30
Gambar 1.6 Klik Background.....	31
Gambar 1.7 New Section.....	31
Gambar 1.8 Rename Section.....	32
Gambar 1.9 Nama Baru dengan Judul Menu Utama.....	32
Gambar 1. 10 Preview dan Selesai.....	32
Gambar 1.11 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Berbasis <i>Discovery learning</i> di Kelas V Sekolah Dasar.....	47
Gambar 1.12 Alur Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Berbasis <i>Discovery learning</i> di Kelas V Sekolah Dasar.....	54
Gambar 1.13 Tampilan Materi Yang Akan Dijadikan Bahan Ajar .....	70
Gambar 1.14 Tampilan Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> .....	71
Gambar 1.15 Tampilan Slide.....	71
Gambar 1.16 New Section.....	72
Gambar 1.17 Rename Section.....	72
Gambar 1.18 Nama Baru Menu Utama.....	73
Gambar 1.19 Menu Tombol <i>Smart Apps Creator</i> .....	73
Gambar 1.20 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 1.21 Background Awal Bahan Ajar.....	74
Gambar 1.22 Menu Petunjuk Tombol.....	74

Gambar 1.23 Tampilan Judul Tema Pembelajaran.....	75
Gambar 1.24 Tampilan Materi Pembelajaran.....	75
Gambar 1.25 Klik <i>html</i> Untuk Mempublikasi Produk Secara <i>Online</i> .....	76
Gambar 1.26 Klik <i>exe</i> Untuk Mempublikasi Produk Secara <i>Offline</i> .....	76
Gambar 1.27 Klik <i>android</i> Untuk Mempublikasi Produk Secara <i>Offline</i> .....	77
Gambar 1.28 Penambahan Teks Sesuai Dengan Daerah Yang Ada Disumatra Barat.....	99
Gambar 1.29 Indikator dengan Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.....	100
Gambar 1.30 Indikator dengan Tujuan Pembelajaran Setelah Revisi.....	101
Gambar 1.31 Logo UNP di <i>Background</i> Sebelum Revisi.....	102
Gambar 1.32 Logo UNP di <i>Background</i> Setelah Revisi.....	103
Gambar 1. 33 <i>Font</i> Huruf Sebelum di Revisi.....	103
Gambar 1. 34 <i>Font</i> Huruf Setelah di Revisi.....	104
Gambar 1. 35 Penambahan Ucapan Terima Kasih.....	104
Gambar 1.36 Penggunaan EYD Sebelum Revisi.....	105
Gambar 1.37 Penggunaan EYD Setelah Revisi.....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> di Kelas V Sekolah Dasar.....	117
Lampiran 2. RPP Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.....	127
Lampiran 3. RPP Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2.....	141
Lampiran 4. RPP Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 3.....	156
Lampiran 5. Lembar Angket Validasi Awal Bahan Ajar Tematik Terpadu Aspek Materi.....	170
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Akhir Bahan Ajar Tematik Terpadu Aspek Materi.....	174
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Awal Bahan Ajar Tematik Terpadu Aspek Medi.....	178
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Akhir Bahan Ajar Tematik Terpadu Aspek Media.....	182
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Bahan Ajar Tematik terpadu Aspek Bahasa.....	186
Lampiran 10. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru.....	190
Lampiran 11. Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	199
Lampiran 12. Bukti ACC Penelitian.....	205
Lampiran 13 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	206
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian.....	207
Lampiran 15. Surat Penelitian Uji Coba.....	208
Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian Uji Coba.....	210
Lampiran 17. Instrumen Studi Pendahuluan.....	212
Lampiran 18. Hasil Analisis KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi.....	227
Lampiran 19. Dokumentasi.....	237

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan tindakan sadar dan terencana dalam menciptakan suasana pembelajaran dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang religius, cerdas, memiliki pengendalian diri kepribadian baik serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat Amini, Lena dan Helsa (2019). Melalui pendidikan kita mengetahui berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pendidikan selalu dibarengi dengan melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan mengembangkan Kurikulum 2013.

Menurut Rusman (2016) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran dan pengkajian kurikulum secara mendalam. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Kurikulum 2013 diharapkan dapat membantu peserta didik, khususnya peserta didik Sekolah Dasar dalam menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik adalah pembelajaran tematik terpadu.



Menurut Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa aspek baik pada intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Adanya pemaduan tersebut membuat guru harus memiliki wawasan, kreativitas, keterampilan serta berani mengembangkan dan mengemas materi, sehingga peserta didik bisa aktif dan dapat memahami konsep yang dipelajari. Konsep yang dipelajari dapat diperoleh melalui bahan ajar.

Bahan ajar merupakan segala sumber belajar yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar Putra dan Amini (2020). Bahan ajar menunjang kegiatan pembelajaran karena bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Sebuah bahan ajar harus memenuhi kriteria yang baik untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Ketika bahan ajar tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan maka akan menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 18 Lubuk Layang pada tanggal 10 dan 11 Januari 2022 pembelajaran di SD Negeri 18 Lubuk Layang guru sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran tematik terpadu berupa bahan ajar cetak. Namun, guru belum melakukan pengembangan pada bahan ajar menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kurikulum, guru sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi pelaksanaannya kurang menekankan keaktifan peserta didik dalam belajar, peserta didik membutuhkan bahan ajar selain cetak. Di sekolah telah disediakan fasilitas berupa LCD Proyektor dan

Laptop yang bisa digunakan untuk menampilkan bahan ajar, tetapi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan guru berupa buku guru dan buku siswa.



**Gambar 1.1** Bahan ajar cetak yang digunakan guru dan peserta didik

Penulis juga melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 06 Lubuk Layang pada tanggal 13 Januari 2022 dan pada tanggal 2 April 2022 di SD Negeri 02 Lubuk Layang hasil yang penulis dapatkan hampir sama dengan SD Negeri 18 Lubuk Layang yaitu ditemukan permasalahan tentang bahan ajar, yaitu: (1) bahan ajar yang digunakan masih bersifat cetak. (2) pada buku cetak seperti buku siswa, memiliki ilustrasi yang sedikit dan kurang menjabarkan materi. (3) belum adanya perkembangan bahan ajar tematik terpadu yang menggunakan teknologi yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. (4) dalam pelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah tempat peneliti melakukan studi pendahuluan seperti adanya LCD proyektor dan laptop peneliti akan mengembangkan bahan ajar menggunakan teknologi guna menambah semangat peserta didik untuk belajar. Bahan ajar perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, contohnya bahan ajar menggunakan LCD proyektor untuk menampilkannya. Untuk membuat bahan ajar menggunakan teknologi tentu menggunakan perangkat lunak untuk mengembangkannya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada ketiga sekolah bersama ketiga wali kelas tersebut, analisis ditemukan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah tersebut. Pada saat studi pendahuluan peneliti juga melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan juga peserta didik dan ditemukan bahwa membutuhkan bahan ajar menggunakan teknologi. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Sarana dan prasarana di sekolah mendukung untuk diterapkannya pembelajaran menggunakan teknologi. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator*.

Menurut Kusumaningsih (2019) menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* didukung oleh berbagai feature dan tools untuk pembuatan bahan ajar. Diantaranya kegunaan *tools* adalah menu *insert* atau untuk memasukkan gambar, musik, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur maupun merapikan teks, menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar maupun animasi. Sejalan dengan Nursuhud dan Kuswanto (2019) menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang menggunakan konten untuk perangkat komputer maupun seluler, karena pembuatan pembelajaran interaktif dibuat fitur-fitur yang sangat mudah dipahami sehingga proses pembuatan bahan pembelajaran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa coding. Penggunaan perangkat lunak ini akan menjadikan tampilan bahan ajar lebih variatif dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut Suhartati (2021) kelebihan *smart apps creator* adalah sebagai berikut: (1) dapat membuat aplikasi tanpa pengetahuan pemrograman. (2) dapat mengekspor proyek artinya aplikasi bahan ajar yang dibuat bisa dibagikan dan disimpan di laptop maupun android. (3) tampilan yang mudah dipahami. (4) tidak memakan banyak ram. Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, *smart apps creator* dapat digunakan untuk membuat bahan ajar sebagai menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Amirullah dan Susilo (2018) menyatakan bahwa pembuatan bahan ajar berupa aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan

dan laptop atau komputer maka aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukkan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks maupun video sesuai kebutuhan.

Dengan adanya bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru serta peserta didik dapat belajar secara mandiri. Selama ini proses belajar mengajar, metode yang digunakan kurang sehingga peserta didik kurang tertarik dan juga merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya dengan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dimana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru. Alhasil, peserta didik hanya dapat menguasai materi secara teori dan kurang terampil dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri. Oleh karena itu, semestinya perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dimanfaatkan secara maksimal bagi guru untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi.

Proses belajar mengajar dalam kelas, guru dapat membuat bahan ajar menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah model *Discovery Learning* yang mana pembelajaran menggunakan model *discovery Learning* ini pembelajaran tidak dalam bentuk akhir dan peserta

didik belajar secara mandiri, guru hanya mendampingi sebagai fasilitator . Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan yaitu *Discovery Learning*. Menurut Festiyed dan Ramli (2019) mengungkapkan bahwa model *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu peserta didik lebih aktif, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran. Sedangkan menurut Faisal (2014) menyatakan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dijelaskan sebagai proses kegiatan pembelajaran peserta didik yang disajikan tidak dalam bentuk akhir.

Kelebihan model pembelajaran berbasis *discovery learning* berdasarkan pendapat Kemendikbud (2014) menyatakan bahwa kelebihan model *discovery learning*, yaitu: (1) Membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan proses pengetahuan, (2) Peserta didik mendapatkan pengetahuan yang sangat pribadi, (3) Peserta didik merasa senang karena rasa menyelidiki dan berhasil, (4) Kegiatan proses pembelajaran lebih terangsang, (5) Mendorong peserta didik berpikir serta bekerja atas keinginan sendiri, (6) Membantu dan mengembangkan ingatan peserta didik sesuai bakat atau kecakapan pribadi.

Penelitian terdahulu dilakukan Jaiz, Vebrianto, Zulhidah dan Berlian (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI” memaparkan bahwa *Smart Apps Creator* dapat membantu guru dalam membuat aplikasi multimedia interaktif dengan menampilkan materi pembelajaran, menayangkan terkait materi atau gambar disertai keterangan. Sehingga, dapat menanamkan konsep

kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, pada kelas VI Tema 9 (Jelajah Angkasa Luar). Keterbaharuan yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* di kelas V Tema 8 Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan).

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* di kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang diHarapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* berupa aplikasi yang memuat teks, gambar, video dan soal latihan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Tema 8 subtema 1 (Manusia dan Lingkungan).

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

Manfaat pengembangan yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *discovery learning* di Sekolah Dasar dan sebagai pengaplikasian ilmu yang sudah dipelajari selama jenjang perkuliahan.
2. Bagi Sekolah, bermanfaat sebagai acuan dan bahan masukan agar bisa menggunakan bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran.



3. Bagi Guru, bermanfaat untuk guru dalam memperoleh contoh bahan ajar tematik terpadu menggunakan *smart apps creator* berbasis *discovery learning* agar nantinya dipakai dalam pembelajaran.
4. Bagi Peserta Didik, bermanfaat sebagai upaya agar lebih memahami materi pembelajaran dan merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik.

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

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah bahan ajar berupa aplikasi yang dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidkan pada para ahli validator yang mencakup materi, bahasa dan media. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk menunjukkan praktis atau tidaknya sebuah bahan ajar yang dikembangkan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Berdasarkan asumsi tersebut maka peneliti melakukan pengembangan terhadap bahan ajar tematik terpadu dalam bentuk aplikasi menggunakan *smart apps creator* di kelas V Sekolah Dasar.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan bahan ajar tematik terpadu peneliti lakukan dalam skala terbatas di kelas V tema 8 subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) di Sekolah Dasar.

2. Produk pengembangan bahan ajar tematik terpadu untuk melihat kelayakan dilakukan pada uji kevalidan dan kepraktisan produk.
3. Penelitian dilakukan dengan model *ADDIE*. Menurut (Kuncahyono, 2018) model penelitian pengembangan *ADDIE* dengan tahapan analisis (*Analysis*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap *implementation* (penerapan) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

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

1. **Bahan ajar** menurut Nasrul (2018) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. **Pembelajaran tematik terpadu** menurut Nasrul (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran dalam satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Selain itu pembelajaran tematik terpadu disikapi sebagai sebuah wawasan dan aktivitas berpikir dalam merancang pembelajaran yang ditujukan untuk menghubungkan tema, topik pembelajaran, maupun pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik secara utuh dan padu.
3. ***Smart Apps Creator*** menurut Nursuhud dan Kuswanto (2019) menyatakan bahwa *smart apps creator* adalah *software* yang menggunakan konten untuk perangkat komputer maupun seluler, karena

pembuatan pembelajaran interaktif ini dibuat fitur-fitur yang sangat mudah dipahami sehingga proses pembuatan bahan pembelajaran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa coding.

4. **Model *discovery learning*** menurut Festiyed dan Ramli (2019) menyatakan bahwa *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membantu peserta didik lebih aktif, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran.
5. **Validitas** Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) validitas adalah pengesahan, pengujian kebenaran atas sesuatu. Validitas juga merupakan pengujian kelayakan suatu produk.
6. **Praktikalitas** Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan yang di pakai di sini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, instrument, maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, instrument maupun produk yang lainnya.
7. **Model pengembangan *ADDIE*** menurut Kuncayono (2018) menyatakan bahwa *ADDIE* dibagi menjadi lima tahapan yaitu tahapan analisis (*Analysis*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap *implementation* (penerapan) dan tahap evaluasi (*evaluation*).