

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR*
PADA MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Sarjana Pendidikan



Oleh
ULFAH PUTRI EFENDI
NIM.19129072

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

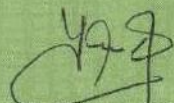
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR*
PADA MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

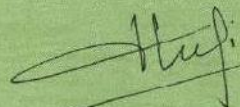
Nama : Ulfah Putri Efendi
NIM/BP : 19129072/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mergetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Padang, 5 Mei 2023
Disetujui,
Pembimbing



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



Drs. Muhammadiyah, M.Si., Ph.D
NIP. 19610906 198602 1 001

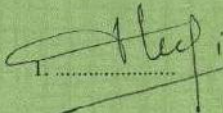

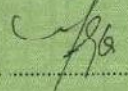
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*
pada Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV
Sekolah Dasar
Nama : Ulfah Putri Efendi
NIM : 19129072
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D.	1. 
2. Anggota	Prof. Dr. Risda Anini, MP.	2. 
3. Anggota	Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ulfah Putri Efendi
NIM : 19129072
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya dengan bimbingan dari Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing serta saran dan masukan dari Ibu Prof. Risda Amini, MP selaku dosen penguji 1 dan ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 2 dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan 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, 2 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Ulfah Putri Efendi

NIM. 19129072

ABSTRAK

Ulfah Putri Efendi, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Pancasila dan Nilai Kehidupan di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin canggih dan bervariasi. Media pembelajaran kini tidak hanya sebatas visual gambar dan benda nyata, tetapi juga media pembelajaran yang mampu menampilkan video, audio, gambar, dan materi yang bisa digunakan di *smartphone* dan laptop. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yang dilengkapi dengan materi, gambar, video, musik, serta animasi yang dapat menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dengan 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 serta angket praktikalitas dari respons guru dan respons peserta didik. Sekolah uji coba pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 04 Enam Lingsung dengan 28 orang peserta didik. Sedangkan, sekolah penelitian adalah kelas IV SDN 02 Enam Lingsung dengan 31 orang peserta didik.

Hasil uji validitas media pada media pembelajaran *Smart Apps Creator* ini memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas materi sebesar 90,76% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas media sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 94,46% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 96,42% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 95,46% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD terpadu telah valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Materi Pancasila dan Nilai Kehidupan di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan sampai kepada alam terang benderang, berilmu pengetahuan yang kita nikmati saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

2. Ibu Mai Sri Lena, M. Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya Skripsi ini.
4. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Prof.Dr.Risda Amini, MP selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini
6. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T, Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd , dan Bapak Dadi Satria, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, materi, dan bahasa yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran ini.
8. 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.
9. Ibu Yulita Anggraini, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 04 Enam Lingkung dan Bapak Amriza, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 02 Enam Lingkung yang telah

membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.

10. Keluarga tercinta, Papa (Drs. Rafli Efendi, M.Pd) dan Mama (Dra.Sumarni, M.Pd), kakak (Elvaretta Efendi, S.Pd), Abang (Novri Adrian, S.T), Khalid serta Hafshah yang telah memberikan doa, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman, Dea, Faradila, Nanik, Agil, Aca, Imel, Rico, Diki, dan Adib, yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi.
12. Pak Al dan Bang Eko yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
13. Kepada teman-teman seperjuangan, khususnya teman-teman 19 IC 11 dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Padang, 2 Mei 2023



Ulfah Putri Efendi

NIM. 19129072

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	11
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Smart App Creator</i>	24
3. Kurikulum Merdeka.....	32
4. Pendidikan Pancasila	38
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENGEMBANGAN	47
A. Model Pengembangan	47
B. Prosedur Pengembangan.....	48
C. Uji Coba Produk	53
1. Subjek Uji Coba.....	53

2. Jenis Data	53
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
D. Teknik Analisis Data	57
1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	57
2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	61
A. Penyajian Data Uji Coba	61
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	61
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	72
B. Analisis Data.....	85
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran	85
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	87
C. Revisi Produk.....	89
1. Hasil Revisi Ahli Media	89
2. Hasil Revisi Ahli Materi	93
3. Hasil Revisi Ahli Bahasa	94
D. Pembahasan	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 2 . Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	55
Tabel 3 . Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	55
Tabel 4 . Angket Respom Peserta Didik	56
Tabel 5 . Angket Respon Guru.....	57
Tabel 6 . Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran	58
Tabel 7 . Kriteria Kevalidan Produk	58
Tabel 8 . Skala penilaian angket guru dan peserta didik.....	59
Tabel 9 . Kriteria Kepraktisan Produk	59
Tabel 10 . Tabel Nama Validator	73
Tabel 11 . Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi)	73
Tabel 12 . Hasil Uji Validitas Aspek Media (Setelah Revisi).....	74
Tabel 13 . Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sebelum Revisi).....	75
Tabel 14 . Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Setelah Revisi).....	77
Tabel 15 . Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sebelum Revisi)	78
Tabel 16 . Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Setelah Revisi)	79
Tabel 17 . Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Uji Coba).....	81
Tabel 18 . Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Penelitian)	82
Tabel 19 . Hasil Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)	83
Tabel 20 . Hasil Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian).....	84
Tabel 21 . Saran dan Revisi Ahli Media	90
Tabel 22 . Tampilan Media Pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> Sebelum dan Sesudah Revisi Media.....	90
Tabel 23 . Saran dan Revisi Ahli Materi.....	93
Tabel 24 . Tampilan Media Pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> Sebelum dan Sesudah Revisi Materi	93
Tabel 25 . Saran dan Revisi Ahli Bahasa.....	94

Tabel 26 . Tampilan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Sebelum dan Sesudah
Revisi Bahasa 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Tampilan saat menginstal <i>Smart App Creator</i>	27
Gambar 2 . Tampilan Pengaturan <i>Page</i>	28
Gambar 3 . Tampilan <i>Work Area</i>	28
Gambar 4 . Tampilan Pemilihan <i>Gambar</i> dan <i>Background</i>	29
Gambar 5 . Tampilan <i>New Section</i>	30
Gambar 6 . Tampilan Materi.....	30
Gambar 7 . Tampilan Rename Section	31
Gambar 8 . Tampilan Penambahan Video	31
Gambar 9 . Tampilan Akhir Pengaturan Media	32
Gambar 10 . Tampilan <i>Welcome Page</i>	65
Gambar 11 . Tampilan <i>Work Area</i>	65
Gambar 12 . Tampilan <i>biil up apk</i>	66
Gambar 13 . Tampilan saat media pembelajaran saat sudah dikonversi.....	66
Gambar 14 . Tampilan Awal Media.....	67
Gambar 15 .Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 16 . Tampilan Petunjuk Penggunaan Media.....	68
Gambar 17 . Tampilan Kegiatan Belajar I	70
Gambar 18 . Tampilan Kegiatan Belajar II.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	106
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi	154
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Aspek Media.....	155
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Aspek Materi	163
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa	172
Lampiran 6. Surat Izin Uji Coba.....	180
Lampiran 7. Surat Balasan Uji Coba.....	181
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	182
Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian	183
Lampiran 10. Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Uji Coba).....	184
Lampiran 11. Praktikalitas Respon Siswa (Sekolah Uji Coba).....	188
Lampiran 12. Praktikalitas Respon Guru (Sekolah Penelitian)	197
Lampiran 13. Praktikalitas Respon Siswa (Sekolah Penelitian)	201
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba di SD 04 Enam Lingkung	210
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian di SDN 02 Enam Lingkung.....	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 dalam Syafril & Zen (2017) adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan. spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai agama, nilai budaya, dan pluralisme bangsa. Pendidikan dilakukan dengan memberi contoh, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Sunardi, 2010). Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara karena Pendidikan adalah saran paling tepat dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Amini, dkk, 2019).

Program Pendidikan untuk tingkat Sekolah Dasar telah diatur dalam kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah sebagaimana yang tercantum dalam SK Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang kemudian disempurnakan oleh SK Kemendikbudristek No. 262 Tahun 2022 tentang

Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, dimana kurikulum SD/MI/bentuk mengacu pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (Zahir, Nasser, Supriadi & Jusrianto, 2022). Konsep kurikulum merdeka adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka (Sherly dkk, 2021).

Kurikulum Merdeka yang menekankan proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat, dan bakatnya (Zahir, Nasser, Supriadi & Jusrianto, 2022). Peserta didik diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata (Inayati, 2022).

Pembelajaran pada kurikulum merdeka juga dikembalikan dalam pendekatan mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka di Sekolah Dasar yaitu Pendidikan Pancasila (Fitriyah & Wardani, 2022). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila terdiri dari elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara

Kesatuan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2022). Mata pelajaran ini berkedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman untuk membangun Indonesia yang lebih baik (Kemendikbud, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka tentu harus sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka, dimana kurikulum ini mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan teknologi (Inayati, 2022). Oleh karena itu, sistem pembelajaran konvensional harus diubah menjadi sistem pembelajaran modern menggunakan teknologi (Anita, dkk, 20122). Maka dari itu, guru harus inovatif dengan memperkaya dan memperbaharui ilmu maupun keterampilan untuk dapat menyuguhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Indarta, dkk, 2022).

Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi didalamnya. Media pembelajaran sendiri adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar apa yang disampaikan oleh pendidik, dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Faqih, 2020).

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat, diantaranya, pertama, membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan interaktif. Kedua, media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Ketiga, informasi pelajaran yang ditambihkan melalui media yang tepat akan memberikan kesan lebih mendalam dan tersimpan lebih lama dalam memori siswa (Muhson, 2010). Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia menurut Syawaludin, Andi, & Ina (2019) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia akan memberdayakan semua aktivitas otak peserta didik dalam proses pembelajaran (Darmawan, 2014). Dengan tampilan menarik dari multimedia interaktif, diharapkan siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran (Novitasari, 2016).

Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SDN 04 Enam Lingsung, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi belum optimal. Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah papan tulis, sedangkan untuk media pembelajaran lain seperti PPT dan video pembelajaran sangat jarang digunakan. Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Salah satu kendala yang dihadapi guru terkait permasalahan di atas adalah guru tidak memiliki cukup waktu serta belum memiliki keahlian yang cukup dalam membuat media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila

yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik yaitu materi pada Unit I “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan”, dimana peserta didik kesulitan memahami makna gambar misalnya gambar burung garuda serta sulit dalam memahami materi sejarah perumusan Pancasila dan nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam unit ini,

Selanjutnya, peneliti juga melakukan studi pendahuluan di kelas IV SDN 16 Enam Lingsung. Peneliti menemukan bahwa permasalahan penggunaan media di sekolah ini sama seperti permasalahan di SDN 04 Enam lingsung, yaitu tidak optimalnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling sering digunakan yaitu papan tulis dan gambar. Padahal di era teknologi seperti sekarang, penggunaan media berbasis teknologi sangat diperlukan. Kurikulum merdeka pun sudah menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Terakhir, peneliti melaksanakan studi pendahuluan di kelas IV SDN 21 Lubuk Alung. SDN 21 Lubuk Alung belum menggunakan kurikulum merdeka akibat kurangnya pemahaman sekolah terhadap peraturan kurikulum merdeka, dimana sekolah mengira jika memilih menggunakan kurikulum merdeka, maka kurikulum ini harus digunakan untuk semua tingkatan kelas. Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti juga menemukan bahwa untuk penggunaan media, guru lebih sering menggunakan papan tulis dan hanya sesekali menggunakan infokus. Hal ini menyebabkan minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran menurun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah tersebut menunjukkan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan *Smart App Creator*.

Smart Apps Creator (SAC) menurut Mudinillah (2021) adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis android yang menarik (Elviana & Julianto, 2022). *Smart App Creator* dapat dipakai guru dalam membuat aplikasi-aplikasi multimedia berbasis *mobile*, *desktop*, dan *web*. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu (Faqih, 2020). Aplikasi ini juga dapat dijalankan tanpa jaringan internet sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal. Materi yang dikembangkan melalui *Smart App creator* dapat digabungkan dengan media suara, media tulis bahkan animasi. Pemilihan gambar dan warna yang menarikpun akan semakin mempercantik hasil pengembangan media nantinya (Faqih, 2020).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Smart Apps Creator* adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dilengkapi suara, gambar, video bahkan animasi. Hasilnya pun dapat dibuka di *mobile phone* maupun laptop atau komputer sehingga *Smart Apps Creator* sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan *Smart App Creator* telah dilakukan oleh Hamidah dan Nisa (2022), Hidayat dan Mulyati (2022), Jaiz, Vebrianto, Zulhidah, dan Berliana (2022), Elviana & Julianto (2022), serta Syadida & Erita (2022). Hamidah dan Nisa (2022) membahas tentang pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *android* menggunakan *Smart App Creator (SAC)* pada sekolah dasar. Hidayat dan Mulyati (2022) membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart App Creator* untuk mata pelajaran Matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. Jaiz, Vebrianto, Zulhidah, dan Berliana (2022) membahas tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik SD/MI. Elviana & Julianto (2022) membahas pengembangan media *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis *android* pada materi suhu dan kalor mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Terakhir, Syadida & Erida (2022) membahas tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar.

Lima penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* di Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik kurikulum 2013, pada mata pelajaran IPA dan mata pelajaran Matematika. Sedangkan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV di kurikulum merdeka masih jarang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator* pada Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV Sekolah Dasar.”

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV sekolah dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV sekolah dasar yang valid
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart App Creator* pada materi Pancasila dan nilai kehidupan di kelas IV sekolah dasar yang praktis

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang peneliti hasilkan nantinya berupa media *Smart App Creator* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *Smart App Creator* ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan
2. Perangkat lunak yang akan peneliti gunakan saat pembuatan media pembelajaran ini adalah *Smart App Creator*
3. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya diakses bisa diakses dalam keadaan *online* maupun *offline*.
4. Hasil dari media ini nantinya akan memuat materi, latihan soal, gambar, teks, foto, musik, dan animasi gerak.
5. Pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media ini karena dilengkapi dengan cara penggunaan.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan media yang dapat menarik minat dan keaktifan siswa dalam belajar serta mempermudah pemahaman materi Pendidikan Pancasila kelas IV Unit 1 “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan”. Oleh karena itu, manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ilmu pengetahuan terkait pengembangan media aplikasi *Smart App*

Creator pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Unit 1 “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan”.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti sendiri.

1. Bagi sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart App Creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Unit 1 “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan” dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

2. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart App Creator*.

3. Bagi peserta didik

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Unit 1 “Pancasila sebagai Nilai Kehidupan” serta dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan serta keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari Pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Smart App creator* yang dapat meningkatkan minat keaktifan, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan juga merupakan media yang terstandarisasi melalui uji validitas dan praktikalitas.

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Smart App Creator* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Sekolah Dasar. Kemudian, penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang meliputi *ADDIE* yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan sikap dan perilaku yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari dan terdiri dari elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4. *Smart App Creator*

Smart Apps Creator (SAC) adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif berbasis android yang menarik

5. Model ADDIE

Model ADDIE adalah model yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

6. Validasi

Validasi adalah tingkat kesahihan produk yang dikembangkan yang dilakukan oleh para ahli yang kompeten melalui pemberian media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya

7. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.