

**mPengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran
Volume Bangun Ruang Dengan Model
Discovery Learning Di Kelas IV SD**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH :
SINDY SYAFIRA
NIM. 19129291**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SAC (*SMART APPLICATION CREATOR*) PADA PEMBELAJARAN
VOLUME BANGUN RUANG DENGAN MODEL
DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SD

Nama : Sindy Syafira
NIM : 19129291
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Oktober 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP

Disetujui,
Pembimbing

Prof. Dr. Hj. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

Drs. Syafril Ahmad, M.Pd, Ph.D
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

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

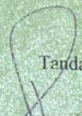
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
SAC(Smart Application Creator) Pada Pembelajaran Volume
Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV
SD
Nama : Sindy Syafira
NIM. : 19129291
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

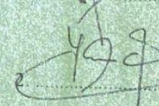
Padang, 25 Oktober 2023


Tim Penguji,

	Nama
1. Ketua	: Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D
2. Anggota	: Dra. Yetti Ariani, M.Pd
3. Anggota	: Atika Ulya Akmal, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandaangan di bawah ini,

Nama : Sindy Syafira
Nim/BP : 19129291/2019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran
Volume Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning*
Di Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya buat 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, 01 September 2023

Saya yang menyatakan,



Sindy Syafira

NIM. 19129291

ABSTRAK

Sindy Syafira. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran Volume Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV SD.

Pada saat ini pendidikan lebih dikenal dengan perkembangan teknologinya guna merespon kecanggihan yang terjadi di era 4.0. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mengambil andil dalam perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi saat ini dinilai dapat menunjang proses pembelajaran, meningkatkan mutu pendidikan serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya penggunaan aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga dapat tercipta media yang mampu membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahap-tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pengambilan data dilakukan dengan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli kebahasaan. Sedangkan angket respon terdiri dari respon peserta didik dan respon guru. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 49 peserta didik dengan keterangan 26 peserta didik di kelas IVA dan 23 peserta didik di kelas IVB SDN 20 Indarung. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 06 dan Selasa tanggal 06 Mei 2023.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) ini menunjukkan bahwa diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 95,55% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan hasil rata-rata praktikalitas sebesar 93,89% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : ADDIE, Media Pembelajaran, SAC (Smart Application Creator)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam peneliti tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Ceator*) Pada Pembelajaran Volume Bangun Ruang Dengan *Model Discovery Learning* Di Kelas IV SD**” ini adalah untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang(UNP).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku kepala departemen PGSD FIP UNP serta selaku tim dosen penguji yang telah memberikan izin dan masukan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris departemen PGSD FIP UNP dan Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP serta selaku dosen validator ahli materi yang telah memberikan izin dan masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan , arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Atika Ulya Akmal, S.Pd, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan saran, arahan, motivasi, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku dosen validator ahli media dan Bapak Dadi Satria, S.Pd, M.Pd selaku dosen validator ahli kebahasaan yang telah memberikan banyak masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan Administrasi departemen PGSD FIP UNP, yang telah membantu memberikan kelancaran dalam penyelesaian kripsi ini.
7. Ibu selaku kepala sekolah, Ibu selaku wali kelas IV SDN 20 Indarung yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian, serta peserta didik yang bersedia meluangkan waktu , menyambut dengan baik peneliti sehingga dapat melakukan penelitian dengan lancar.
8. Teristimewa untuk orangtua tercinta ayah Syafruddin dan mama Suriani yang tiada henti mendoakan, memberi dukungan, serta mencurahkan cinta dan kasih sayang. Dan saudara tersayang abang jerry dan adek rezi yang selalu mengingatkan daam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan dari awal perjalanan perkuliahan dalam meraih gelar sarjana yang telah ikut andil membantu dalam roses penelitian yakni Suqma, Inya, Dian, Ica, Tia, Yuli, Rahmi dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Serta kepada Ijak, Ulan, Dila, Uca, orang-orang terdekat yang turut andil memberikan semangat dan motivasi di perjalanan semester akhir yang tidak mudah.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Defenisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Hakikat Media Pembelajaran	11
B. Hakikat SAC (<i>Smart Application Creator</i>)	15
C. Ruang Lingkup Materi.....	23
D. Hakikat Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	31
E. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran SAC(<i>Smart Application Creator</i>) Pada Materi Volume Kubus Dan Balok..	39
F. Penelitian Relevan	44
G. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
A. Model Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
1. Studi Pendahuluan.....	49
2. Pengembangan Model.....	49
C. Uji Coba Produk.....	54
1. Subjek Uji Coba	54

2. Jenis Data.....	54
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	55
4. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba.....	60
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	60
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	66
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	66
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	68
B. Revisi Produk	70
1. Hasil Revisi Validasi Materi	70
2. Hasil Revisi Validasi Bahasa	73
3. Hasil Revisi Validasi Media.....	75
C. Analisis Data	76
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	77
2. Analisis Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	79
D. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR BAGAN

- Bagan 2.1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran Volume Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV SD..... 47
- Bagan 2.2. Alur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis SAC (*Smart Application Creator*) Menggunakan Model ADDIE53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori validitas media pembelajaran	57
Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	59
Tabel 3. Daftar nama validatr	66
Tabel 4. Revisi media ahli materi	66
Tabel 5. Tampilan sebelum dan sesudah ahli materi	70
Tabel 6. Revisi media ahli media	73
Tabel 7. Tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli media	74
Tabel 8. Revisi ahli kebahasaan	75
Tabel 9. Tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli kebahasaan.....	76
Tabel 10. Hasil Validasi Keseluruhan	78
Tabel 11. Analisis hasil uji praktikalitas respon guru.....	80
Tabel 12. Analisi hasil uji praktikalitas respon peserta didik.....	81
Tabel 13. Hasil analisi praktikalitas keseluruhan	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan pengistalan SAC.....	17
Gambar 2.2. Tampilan awal SAC.....	18
Gambar 2.3. Tampilan pemilihan background.....	18
Gambar 2.4. Tampilan untuk mengatur <i>backsound</i>	19
Gambar 2.5. tampilan menu <i>setting</i>	19
Gambar 2.6. Tampilan pengaturan suara tambahan	20
Gambar 2.7. Tampilan pengaturan slide	20
Gambar 2.7. Tampilan pembuatan kuis	21
Gambar 2.9. Tampilan pengaturan kuis	22
Gambar 2.10. Tampilan pengaturan output media kehandphone.....	22
Gambar 2.11. Tampilan pengaturan output akses ke web	23
Gambar 2.12. Balok	25
Gambar 2.13. Balok yang terdiri dari kubus satuan.....	26
Gambar 2.14. Kubus	28
Gambar 2.15. Kubus terdiri dari kubus satuan.....	29
Gambar 2.16. Tampilan awal media pembelajaran SAC.....	38
Gambar 2.17. Tampilan menu media pembelajaran SAC	39
Gambar 2.18. tampilan tujuan pembelajaran media pembelajaran SAC	39
Gambar 2.19. Tampilan capaian media pembelajaran SAC	40
Gambar 2.20. Tampilan pemilihan materi media pembelajaran SAC	40
Gambar 2.21. Tampilan materi media pembelajaran SA.....	41
Gambar 2.22. Tampilan contoh soal media pembelajaran SAC	42
Gambar 2. 23. Gambar tombol menu home	42
Gambar 2.24. Tampilan pemilihan materi evaluasi media pembelajaran SAC	43
Gambar 2.25. Tampilan evaluasi media pembelajaran SAC	43

Gambar 2.26. Tampilan perolehan nilai evaluasi	44
Gambar 4.1. Tampilan penginstalan aplikasi SAC.....	63
Gambar 4.2. Tampilan masuk aplikasi SAC	63
Gambar 4.3. Tampilan pemilihan type media pembelajaran SAC	64
Gambar 4.4. Tampilan pemilihan <i>start page</i> dan <i>default section</i>	64
Gambar 4.5. Tampilan input gambar dan <i>background</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	91
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 3. Storyboard Produk	93
Lampiran 4. Modul Ajar	104
Lampiran 5. Surat Validasi	125
Lampiran 6. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berrbasis Aplikas SAC (<i>Smart Application Creator</i>) Pada Pembelajaran Volume Bngun Ruang Dengan Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelas IV SD	126
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	127
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media	139
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan	148
Lampiran 10. Kisi-kisi Lembar Pratikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berrbasis Aplikas SAC (<i>Smart Application Creator</i>) Pada Pembelajaran Volume Bngun Ruang Dengan Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelas IV SD	160
Lampiran 11. Lembar Angket Pratikalitas Guru	161
Lampiran 12. Lembar Angket Pratikalitas Peserta Didik	173
Lampiran 13. Rekapitulasi Lembar Hasil Validitas	189
Lampiran 14. Rekapitulasi Lembar Hasil Pratikalitas	190
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini pendidikan lebih dikenal dengan perkembangan teknologinya guna merespon kecanggihan yang terjadi di era 4.0. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk mengambil andil dalam perubahan yang terjadi. Untuk itulah dibutuhkan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembaharuan dalam mengajar peserta didik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Tidak jarang kita melihat peserta didik lebih senang belajar sambil bermain internet menggunakan komputer serta bermain handphone dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah. Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Akhmadan dalam Hilman & Ariani, 2022). Pembelajaran yang menyenangkan dan media yang mendukung dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar (Titiana, dkk. 2019).

Media pembelajaran yang baik dan menarik akan merangsang dan memotivasi peserta didik sehingga menarik minat peserta didik dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai pengantar pesan dalam suatu pembelajaran, dimana keberadaannya lebih mudah dipahami sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar (Hilman & Ariani, 2022). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu media visual, audio, dan audio-visual. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim, dkk, 2019).

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan, salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi. Perkembangan teknologi saat ini dinilai dapat menunjang proses pembelajaran, meningkatkan mutu pendidikan serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran digital menjadi pilihan yang tepat dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021). 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 di kelas, tetapi juga di luar kelas

atau di mana pun peserta didik berada hanya dengan perangkat dan internet mengakses. Dan bagi peserta didik media pembelajaran ini sangat menarik perhatian secara tidak langsung peserta didik akan bersemangat di dalam proses pembelajaran di kelas. Inovasi yang dapat dikembangkan terhadap permasalahan tersebut yaitu mengembangkan media yang berbasis aplikasi dalam pemanfaatan perkembangan teknologi digital dengan menggunakan aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) yang memuat materi dengan disajikan fitur-fitur teks, animasi, video, audio dan latihan soal untuk mengasah kemampuan penguasaan materi, yang pastinya media pembelajaran akan terlihat lebih menarik dan unik untuk menarik minat siswa dalam belajar. Selain fitur-fitur yang disediakan, media pembelajaran berbasis SAC ini lebih praktis untuk digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan guru dan peserta didik memiliki perangkat digital seperti komputer dan smartphone. Media pembelajaran berbasis SAC ini memiliki kelebihan di antaranya bisa digunakan pada laptop, computer, maupun android.

Media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan konkret juga harus diimbangi dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran salah satunya yaitu model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan suatu pendekatan belajar yang menuntut peserta didik mampu menemukan konsep dalam belajar, dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Kegiatan dalam model *Discovery Learning* adalah: *Stimulation* (stimulus/pemberian rangsangan), *problem*

statement (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan) Hosnan (dalam Putri, 2017).

Seiring berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilaksanakan, salah satunya yaitu dengan diperbaharainya kurikulum yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kurikulum yang mempunyai kedudukan yang sentral di dalam pendidikan (Rahmawati, 2018). Sejalan dengan perkembangan kurikulum, kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum merdeka. Pada 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. Pada kurikulum merdeka kompetensi yang harus dicapai peserta didik disebut dengan capaian pembelajaran yang telah dikelompokkan pada beberapa elemen di setiap fase atau tingkatan kelas. Media pembelajaran yang akan penulis kembangkan yaitu pada mata pelajaran matematika pada elemen pengukuran dengan capaian pembelajaran mengukur dan mengestimasi volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah dengan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, pada tanggal 07 oktober 2022 di SDN 06 Padang Besi, pada tanggal 12 oktober 2022 di SDN 08 Padang Besi dan pada tanggal 13 oktober SDN 20

Indarung , didapatkan bahwa guru merasa kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT serta belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan dan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi-apliikasi terbaru pada masa sekarang. Kegiatan proses pembelajaran yang ada saat ini di SD Negeri 08,06 Padang besi dan SD Negeri 20 Indarung yaitu menggunakan media pembelajaran berupa media yang ada dibuku sumber saja seperti media gambar, benda-benda konkret yang ada disekitar, video pembelajaran, dan PPT yang digunakan di waktu tertentu saja. Di sekolah tersebut telah memiliki fasilitas seperti proyektor, 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 matematika yang sedikit diminati.

Berdasarkan hal di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemui pada peserta didik kelas IV yaitu memerlukan media yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru dalam mempermudah pembuatan media pembelajaran yaitu *SAC (Smmarrt Aplicacion Creator)*. *SAC* merupakan salah satu pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran 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 akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Application Creator*) Pada Pembelajaran Volume Bangun Ruang Dengan Model *Discovery Learning* Di Kelas IV SD”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang di kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang di kelas IV SD yang praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *SAC* di kelas IV SD yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang di kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang valid dikembangkan menggunakan aplikasi *SAC* memuat materi pelajaran dilengkapi teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Media pembelajaran berbasis *SAC* yang memiliki tampilan menarik.
3. Media pembelajaran yang praktis agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik pada pembelajaran di sekolah maupun belajar individu di rumah atau luar sekolah.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu :

1. Bagi peneliti, sebagai motivasi untuk lebih kreatif dan inovatif mengembangkan media pembelajaran matematika di SD dan menambah pengetahuan serta pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, sebagai pertimbangan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *SAC* nantinya.
3. Bagi guru, dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta sebagai media pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

4. Bagi peserta didik, dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini didapat asumsi media pembelajaran interaktif berbasis *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang di kelas IV SD ini dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran volume bangun ruang. Uji kelayakan ini dapat di uji 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. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli di bidangnya yaitu ahli materi, ahli media/konten, dan ahli bahasa. 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 berbasis *SAC* pada pembelajaran volume bangun ruang.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pada tahap penerapan model ADDIE yaitu, pada tahap penerapan ini penulis memiliki keterbatasan baik dari segi kemampuan, keeterbatasan waktu dan biaya,

maka untuk penerapannya penulis melakukan dalam skala terbatas pada satu kelas saja, yaitu kelas IV SD.

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Application Creator* ini yaitu Produk hanya dapat di gunakan di sekolah yang memiliki fasilitas lengkap seperti proyektor dan pembuatan produk hanya ditargetkan dalam 30 hari saja, untuk itu produk harus selesai sebelum 30 hari.

G. Defenisi Istilah

Agar tidak terjadinya kesalah pahaman, adapun pengertian istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dalam menstimulus peserta didik untuk menerima pesan dari pembelajaran yang disampaikan guru (Masniladevi & Mulyani, 2021).
2. *Smart Application Creator* (SAC) merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Suhartati, 2021).
3. Model Discovery Learning merupakan suatu pendekatan belajar dimana menuntut peserta didik mampu menemukan konsep dalam belajar, dan peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar (Ahmad dan Laras, 2021).
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.