

**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

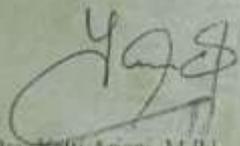
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI (SMART APPLICATION CREATOR) SAC
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SDN 20 INDARUNG**

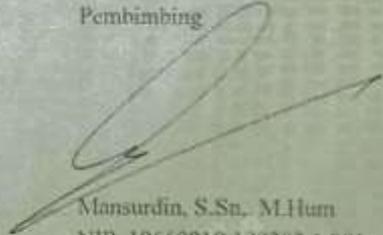
Nama : Wahyuli
NIM/BP : 19129178/19
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP

Disetujui,
Pembimbing


Dra. Yelli 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.Sn., M.Hum	 1.....
2. Anggota	Dra. Rifda Eliyasni, 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 Serjana 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 <i>Download Smart Application Creator</i>	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 kreatif 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 keabstrakan 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.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Menurut Rusman (2011) media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan yang dapat menumbuhkan semangat dan kreatifitas peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Arsyad (2017) Media memiliki unsur yang sangat penting dalam pendidikan yaitu sebagai suatu sarana pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Ummayssalam (2017:9) Mengemukakan bahwa “ media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik atau guru dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran”.

Menurut Jalinus & Ambyar (2016:4) Mengemukakan sebagai berikut :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersangkutan dengan *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (Individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang berperan penting dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Serta juga digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik agar merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai

dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2017:29) Ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

(1)media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Nasution (2013) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasa dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu suatu perantara yang digunakan oleh pendidik atau guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, serta manfaat lainnya yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta pembelajaran akan lebih jelas untuk disampaikan pada peserta didik. kegiatan pembelajaran peserta didik tidak monoton dan menjadi lebih menarik sehingga akan meningkatkan peran guru dalam kearah yang lebih produktif.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran yakni sesuatu yang dapat menjelaskan dan memudahkan dalam penyampaian materi, media dapat berupa alat, maupun bahan pelajaran lainnya. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu: Menurut Jalinus & Ambiyar (2016:16-18) media dikelompokkan sebagai berikut :

(1)Media grafis yaitu semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual yang melibatkan indra penglihatan; (2) media audio yaitu berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau nonverbal) yang melibatkan indra pendengaran; (3) media proyeksi diam merupakan alat bantu (misalnya proyektor) dalam penyajiannya.

Djamarah & Asman (2014) Mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Kedua, media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti film bisu, foto, gambar, dan poster. Ketiga, media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu media visual, audio, dan media audio-visual, media yang akan peneliti pakai dalam penelitian pengembangan menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* yaitu media audio-visual.

2. Hakikat Multimedia interaktif

a. Pengertian Multimedia interaktif

Multimedia merupakan gabungan dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak dan media adalah diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Surjono (2017) Multimedia merupakan perpaduan dari beberapa media seperti: teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain dengan menggunakan komputer atau elektronik lainnya peralatan dalam mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya Menurut Mayer (2009) Mendefinisikan multimedia sebagai penyampaian materi dengan

menggunakan kata-kata dan gambar. Sedangkan menurut Vaughan (2011) Mengartikan bahwa multimedia pembelajaran merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada peserta didik oleh komputer atau elektronik lainnya dan peralatan manipulasi digital. Melalui kombinasi media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Media ini disajikan dalam tampilan animasi dan video sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mampu untuk menggantikan pengalaman belajar langsung. Menurut Patel (2013) penerapan multimedia dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut Gilakjani (2012) Pembelajaran multimedia interaktif juga dapat membuat siswa belajar lebih aktif. Sedangkan menurut Munir (2015) Multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video kemudian ditambah dengan komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya banyak memberikan manfaat baik untuk

guru maupun peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas.

b. Kelebihan multimedia interaktif

Menurut Trinawindu dkk (2016) Ada kelebihan multimedia interaktif yaitu : a) teks, kelebihan dari teks adalah dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang padat secara lugas. b) Audio, suara dalam multimedia sangat berperan untuk memberikan semangat dalam mengeksplor apa yang ada dalam multimedia tersebut. c) Gambar, kelebihan media gambar lebih mudah dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan obyek-obyek dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. d) Animasi, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan nyata. e) Simulasi. f) video, mampu memperlihatkan keadaan keadaan sebenarnya, dan video juga dapat lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks sehingga target audien memahami pesan apa yang disampaikan dalam video tersebut.

3. Hakikat SAC (Smart Application Creator)

a. SAC (Smart Application Creator)

Menurut Suhartati (2021) SAC adalah media interaktif digital terbaru yang membangun konten multimedia yang dapat diinstal pada *smartphone* berbasis Android. *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. SAC termasuk aplikasi desktop untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan disistem operasi seluler android dan iOS tanpa kode pemrograman. Aplikasi ini dapat berisi animasi gambar, video, musik dan menu-menu lainnya. Penampilan sederhana ini dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik, karena tampilan yang disajikan perpaduan dengan ebook dan Power Point.

Memanfaatkan fitur pembuatan media yaitu *Smart Apps Creator* dimaksudkan karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan seperti bentuk aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara offline sehingga apabila peserta didik ingin mempelajari materi tertentu dapat langsung menggunakan serta menghambat kuota. *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat juga disambungkan ke situs lain dalam bentuk link. Serta tampilan yang interaktif membuat peserta didik lebih tertarik dan basisnya dapat disesuaikan bisa andorid, iphone, dan lain sebagainya. Jadi secara singkat, dalam satu aplikasi mencakup

beberapa yang dibutuhkan peserta didik dan sangat mudah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak bersifat monoton. Selain itu, media dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Arsyad (2017:15) mengemukakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Menurut Jannah (2019) pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan mudah karena terdapat banyak fitur dalam aplikasi tersebut. Pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* sangat berbeda dengan penelitian pengembangan media yang ada sebelumnya. Karena penelitian ini tidak memerlukan keahlian khusus, dan penggunaan media *Smart Apps Creator* sangat praktis. Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan yaitu Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi dengan mudah dan menarik.

b. Manfaat SAC (*Smart Application Creator*)

Adapun manfaat yang diperoleh dari penggunaan media belajar yang di buat dengan menggunakan Smart Apps Creator antara lain:

1. Mengurangi kebosanan, sehingga murid-murid lebih bersemangat dalam belajar
2. Kuis pada media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* ini bisa dibuat menjadi game yang menarik.
3. Bisa dijalankan tanpa koneksi internet. Ini keuntungan lain memanfaatkan *Smart Apps Creator*. Peserta didik bisa menginstalnya di gawai mereka masing-masing dan bisa digunakan untuk belajar berulang-ulang tanpa koneksi internet.

Menurut Prokoso (2020) ada beberapa manfaat yang dapat kita peroleh saat menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran yaitu : a) Peserta didik tidak bosan dengan cara belajar yang itu-itu saja. Dengan *Smart Apps Creator* pembelajaran bisa lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. b) jika pembuatannya kreatif, aplikasi ini tampilannya bisa seperti game-game yang menarik.bisa berisi materi dan kuis seperti petualangan tetapi dikaitkan dengan pembelajaran. c) Bisa dijalankan tanpa koneksi internet dan dapat digunakan belajar berulang-ulang.

c. Kelebihan dan Kekurangan SAC (*Smart Application Creator*)

Menurut Budyastomo (2020) *Smart Application Creator* sebagai *software* memiliki beberapa Kelebihan diantaranya: 1) tidak memerlukan keahlian pemrograman sehingga siapapun dapat mengoperasikannya secara efisien, 2) Output dari aplikasi ini dapat diimplementasikan pada berbagai platform salah satunya pada Android, 3) Dapat menyisipkan animasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengembang, 4) interaktivitas, 5) Mendukung berbagai jenis format untuk media penyimpanan, dan 6) layanan web terintegrasi sehingga aplikasi menjadi lebih fungsional.

Setiap hal yang memiliki kelebihan terdapat pula kekurangan, berikut kekurangan aplikasi *Smart Apps Creator* yaitu : a) Pengembangan media belajar ini memiliki gratis 30 hari saja, sehingga harus menginstal ulang agar dapat digunakan. b) Aplikasi ini jika awal pengembangan menggunakan resolusi pengaturan Smartphone yang tinggi ketika digunakan ke resolusi yang lebih rendah akan sulit digunakan. c) Perencanaan media pembelajaran harus berinteraksi secara dua arah dengan menambahkan berbagai fitur yang dimiliki guru.

d. Langkah-langkah *Smart Apps Creator*

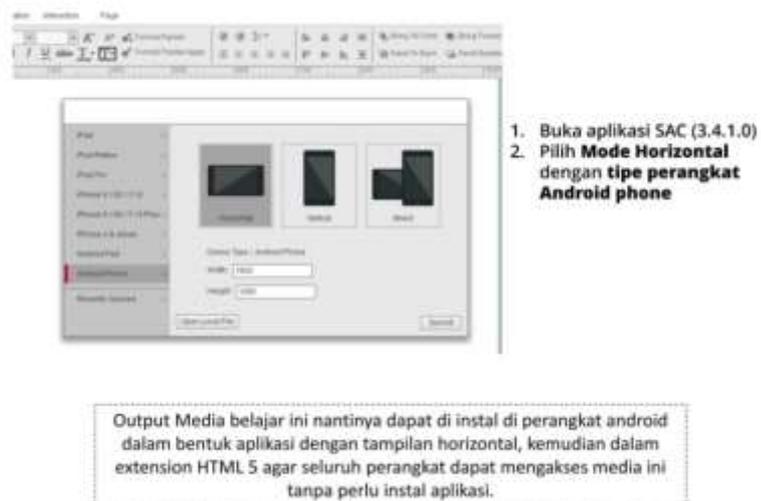
Untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Application Creator* ini dapat ditempuh dengan langkah-langkah berikut :

- 1) Download *software Smart Application Creator* sesuai dengan sistem operasi yang digunakan. Setelah *download, install software Smart Application Creator* sampai selesai.



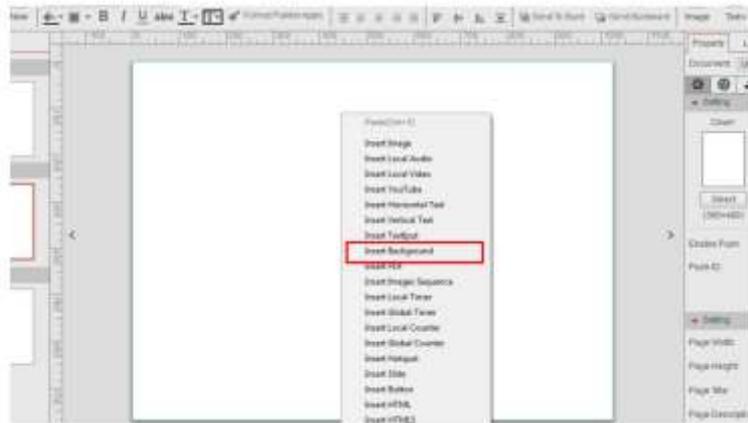
Gambar 2. 1 *Download Smart Application Creator*

- 2) Masuk dalam Aplikasi *Smart Application Creator*



Gambar 2. 2 *Masuk aplikasi Smart Application Creator*

- 3) Setelah itu kita akan menseting *background*, klik kanan pada destop pilih insert *background* lalu cari *background* yang sudah disiapkan.



Gambar 2.3 Setting Background

- 4) Untuk mengatur Volume, pilih menu *page*, klik BGM lalu pilih musik atau audio untuk media pembelajarannya.

1. Pilih menu *page*, klik BGM, lalu pilih musik untuk media pembelajaran ini

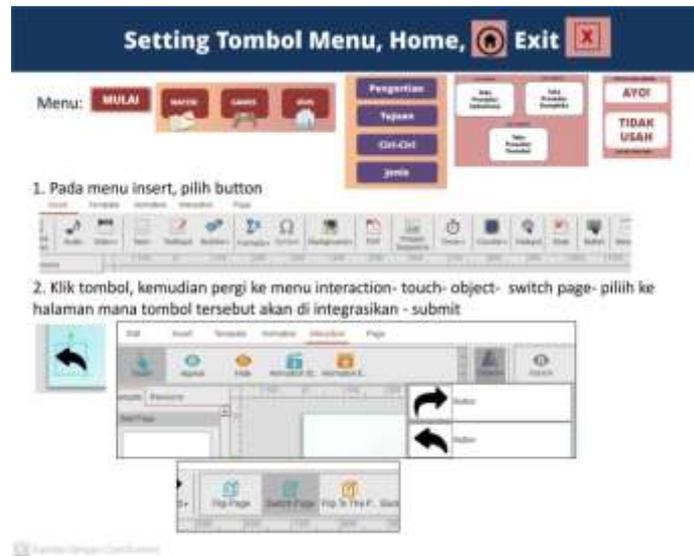


2. Klik button untuk volume, atur dengan : Touch- Add object, pilih button volume- pilih play bgm/stop bgm-add



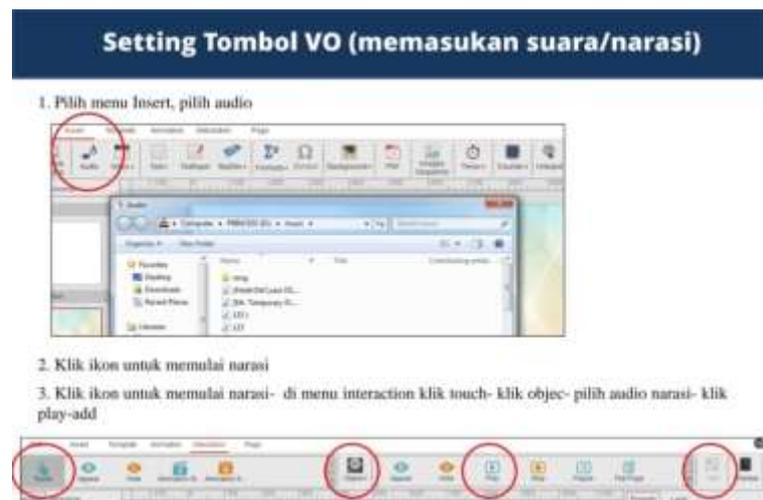
Gambar 2.4 Mengatur volume

5) Setting Tombol menu, *home*, *Exit*



Gambar 2.5 Setting tombol menu,home, dan Exit

6) Selanjutnya setting tombol VO, VO ini bisa kitagunakan suara kita asli atau media dari youtube.



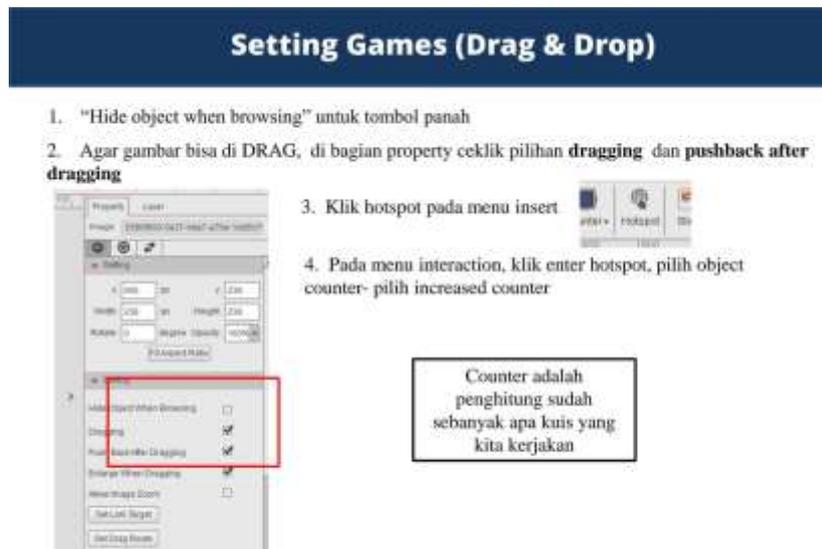
Gambar 2.6 Penambahan VO

- 7) Setting tombol kembali dan berikutnya. Mempermudah dan mempercepat untuk *next slide* atau *back slide*



Gambar 2.7 Seting tombol kembali dan berikutnya.

- 8) Mengatur pembuatan Games atau kuis



Gambar 2.8 pembuatan Games atau kuis

9) Settingan untuk pilihan ABCD nya, menampilkan skor dan animasi.

a) Pakai *button* A,B,C,D *insert* juga animasi respons

Menampilkan animasi.

b) Klik *button* jawaban yang benar (A contohnya), lalu pilih menu *interactions*, klik *touch-objects* (pilih animasi respons untuk jawaban benar)- *Appear-add*

Menampilkan skor

c) Klik *button* jawaban yang benar (A contohnya), lalu pilih menu *interactions*, klik *touch-objects* (pilih *counter*)- *increase counter-add*.

10) Setting kuis

Setting untuk menampilkan skor dihalaman akhir

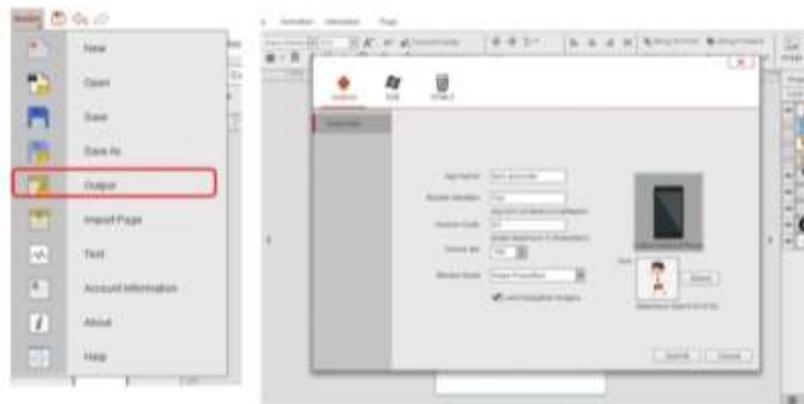


Copy counter yang ada di halaman soal kuis

Gambar 2.9 Setting kuis

11) Pengaturan *output* media menjadi aplikasi dan HTML 5 ke HP

Output berupa aplikasi yang dapat diinstal di HP

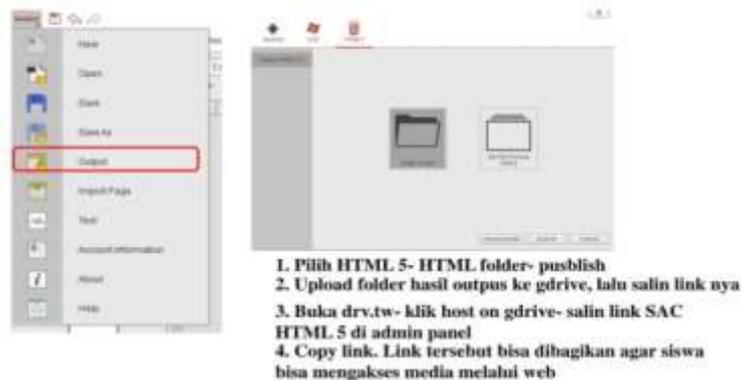


Gambar 2.10 Output media

12) Pengaturan *output* media menjadi aplikasi dan HTML 5 yang dapat diakses melalui web.

Setting Output media menjadi aplikasi dan HTML 5

Output berupa HTML 5 yang dapat diakses melalui web



Gambar 2.11 Output media menjadi aplikasi dan HTML 5 yang dapat diakses melalui web

Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa langkah-lankkah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Application Creator* yaitu mendownload lalu instal aplikasi

tersebut dan login menggunakan akun yang aktif, kedua pilih background dengan cara klik insert, ketiga masukkan media atau bahan ajar sesuai dengan keinginan yang bisa menarik dan menyenangkan, bisa di tambahkan VO, musik, animasi dll, keempat jika media pembelajaran interaktif sudah selesai bisa *output* media menjadi aplikasi dan HTML 5 ke HP ataupun *output* media menjadi aplikasi dan HTML 5 ke web.

4. Hakikat Teks Prosedur

a. Pengertian Teks Prosedur

Teks Prosedur berisi tahapan untuk menyelesaikan sesuatu aktivitas. Teks prosedur adalah teks yang berisikan tentang cara untuk melakukan suatu aktivitas yang menjelaskan langkah demi langkah secara berurutan sehingga mampu menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan. Menurut Sari & Nuraidah (2020:9) menyatakan bahwa “Teks Prosedur adalah teks yang berisi cara, tujuan untuk membuat atau melakukan sesuatu hal dengan langkah demi langkah yang tepat secara berurutan sehingga menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan”.

Teks prosedur biasanya terdapat pada tulisan yang mengandung cara, tips atau tutorial melakukan langkah tertentu. Sedangkan menurut Menurut Wijayanti dkk (2015) Teks prosedur merupakan suatu langkah-langkah melaksanakan sesuatu sesuai dengan arahan atau petunjuk yang diberikan. Menurut KBBI

(Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah teks yang menjelaskan tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas atau metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa Teks Prosedur adalah langkah suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan.

b. Tujuan Teks Prosedur

Menurut Sari & Nuraidah (2020:13) “Teks prosedur bertujuan untuk memudahkan pembaca maupun pendengar agar dapat mengikuti langkah atau perintah dari isi teks yang tujuan akhirnya bisa sesuai keinginan pembaca maupun pendengar ataupun tujuan”. teks prosedur yang utama adalah untuk memberi informasi dan penjelasan terkait langkah-langkah melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Wijayanti dkk (2015) menyatakan bahwa tujuan Teks prosedur untuk menjelaskan bagaimana sesuatu dapat dilakukan seperti arah-arahan, resep, petunjuk manual dan berurutan.

Menurut Sari & Nuraidah (2020) mengemukakan pendapat bahwa ada beberapa fungsi dan tujuan teks prosedur: 1) Memberi informasi untuk membuat atau melakukan dengan metode dan langkah-langkahnya sesuatu secara urut dan detail. 2) Memudahkan pembaca untuk mengetahui cara melakukan sesuatu.

3) Menjelaskan mengenai tujuan melakukan suatu kegiatan dan cara termudah untuk melakukannya. 4) Memberikan petunjuk agar seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan secara tepat dan akurat serta memperoleh hasil yang maksimal. 5) Membagikan ilmu terkait cara membuat atau melakukan suatu aktivitas tertentu kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa tujuan Teks prosedur yaitu untuk menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan, agar pembaca atau penonton dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses pembuatan suatu benda, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat.

c. Ciri-ciri teks prosedur

Menurut Aulia (2022) Ciri-ciri dari teks prosedur sebagai berikut : 1) Menggunakan kalimat perintah (Impresif), kalimat perintah merupakan kalimat yang mengandung makna meminta atau memerintahkan seseorang untuk melakukan sesuatu.2) Menggunakan kata kerja aktif, kata kerja yang memberikan suatu tindakan kepada objeknya.3) menggunakan kata penghubung (konjungsi) untuk mengurutkan kegiatan yang hadir dan bersifat kronologis.4) menggunakan kata keterangan untuk menyatakan rinci waktu, tempat dan cara yang akurat.5) menggunakan kalimat imperatif atau kalimat perintah sehingga pembaca bisa memahami sesuai perintah.. 6) Menggunakan kalimat penghubung sehingga

awal dan akhir teks saling terkait.7) Menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung. 8) Menggunakan kalimat saran dan larangan. 9) Menggunakan kriteria atau batasan tertentu. 10) Menggunakan kata keterangan. 11) Berisikan informasi. 12) berisikan langkah-langkah yang terperinci.

d. Jenis-jenis teks prosedur

Menurut Sari & Nuraidah (2020) Ada tiga jenis teks prosedur, yaitu :1) Teks Prosedur Sederhana, merupakan teks prosedur yang dapat ditempuh hanya dengan dua atau tiga langkah saja. Struktur teks prosedur sederhana berisi bagian bahan dan alat yang disebut bersifat opsional dan dengan demikian struktur utama bangunan teks prosedur sederhana adalah tujuan dan langkah-langkah. 2) Teks Prosedur Kompleks adalah teks yang berisi langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan terdapat penjelasan atau keterangan dalam langkah-langkah tersebut. 3) Teks Prosedur Protokol adalah salah satu jenis teks prosedur yang berisikan tentang tata cara atau langkah-langkah dalam membuat sesuatu atau melakukan kegiatan tertentu, tidak terlalu rumit dan dapat dipahami dengan mudah.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini diantaranya adalah :

1. Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih (2018) Melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Peserta didik Kelas III SD" Dalam pembelajaran ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran menulis teks eksposisi. penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 87,69% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba produk awal mendapatkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5 naik saat post-test menjadi 87,5. Hasil uji kepraktisan berdasarkan hasil angket guru memperoleh persentase 89,39% dengan kategori sangat baik dan dari hasil angket peserta didik mendapat skor 97%. Hasil uji keefektifan menghasilkan t-hitung $> t$ -teori sehingga $-17,921 > 2,086$. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media Adobe Flash sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada produk pengembangan, aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media dan terhadap tingkatan kelas yaitu penelitian melakukan pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash, di kelas III sekolah dasar.

Adapun persamaan penelitian pengembangan yang dilakukan Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada menghasilkan media interaktif di sekolah Dasar.

2. Sutarsih (2021) Melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia” Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Media SAC Produk awal ini terdiri atas materi dan latihan yang dilengkapi dengan skor perolehan.

Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Sutarsih (2021) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada produk pengembangan, dan pada pembelajarannya yaitu Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia.

Adapun persamaan penelitian pengembangan yang dilakukan Sutarsih (2021) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah

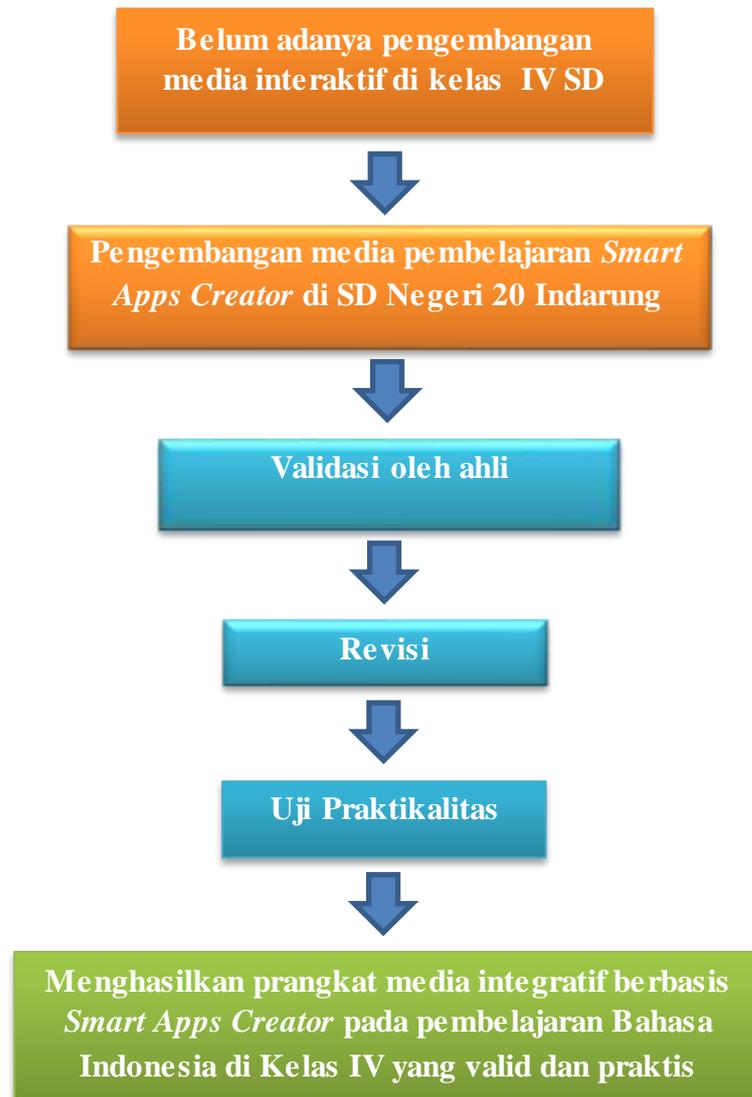
terletak pada Aplikasi yang digunakan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yaitu aplikasi SAC.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berdasarkan analisis lapangan serta analisis kebutuhan dan keberagaman gaya belajar peserta didik maka dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* di SD Negeri 20 Indarung. Peneliti melakukan penelitian pengembangan tersebut. Sebagai inovasi media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan perkembangan zaman saat ini.

Smart Apps Creator merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan sebagai sumber media pembelajaran dengan menyajikan berbagai hal yang dapat meningkatkan motivasi Peserta didik melalui penyajian yang menarik. Peneliti melakukan penelitian pengembangan tersebut sebagai inovasi media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Teks Prosedur. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Kerangka Berfikir pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis *Smart Application Creator* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV



Bagan 2 2 Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Application Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sudah sesuai dengan perkembangan zaman menggunakan IT dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli yaitu mendapatkan hasil dari ahli materi 91,66 %, ahli bahasa 95,91 %, dan ahli media 90,69 %. Hasil validasi memperoleh persentase 92,69 % dengan kategori valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan 93,70 % dengan

kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan 95,83 % di SD Negeri 20 Indarung. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran di kelas.

B. Saran

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia mengingat hasil uji coba menunjukkan tingkat yang valid dan praktis. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* menjadikan media ini sangat cocok digunakan karena sudah menyediakan materi yang sangat menarik dan juga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* ini dapat disebarluaskan di kelas IV SD yang bersangkutan atau materi pembelajaran Teks Prosedur. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan

mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk bisa digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi yang sesuai dengan pembelajaran atau dengan mengembangkan fitur-fitur baru yang ada. Sehingga, produk yang di hasilkan lebih komprehensif karena produk ini hanya memuat materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Teks Prosedur. Dengan penambahan materi-materi dari rujukan lain yang lebih banyak, diharapkan produk yang di hasilkan kedepannya lebih menambah minat belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 426-429). Atlantis Press.
- Asakdiyah, S. (2019). *Mematut Diri Menghadapi Industri 4.0*, Majalah Kabar UAD Universitas Ahmad Dahlan, Edisi 24 November -Desember.
- Aulia, A. (2022). *Teks Prosedur dan Teks Eksposisi*. Guepedia.
- Batubara. H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasional untuk Pengenalan Tata Surya Educational Game for Basic Knowledge of Solar System. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(2), 55–66. Retrieved from <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>.
- Dadang. (2019). *Ummu Merespon Revolusi Industri 4.0*, Suara Muhammadiyah.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16-22.
- Djamarah, S. B., & Aswan Z. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliyasni, R., Kenedi, A. K., & Sayer, I. M. (2019). Blended Learning and Project Based Learning: The Method to Improve Students' Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 231-248
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.

- Gilakjani, Abbas Poerhesoin. (2012). The Significan Role of Multimedia in Motivating Efl Learnears Interst in Ingglish Language Learning (versi elektronik). *Internasional jurnal of modern education and computer science (IJMECS)* 4: 57-66. retrieved from. <http://doi.10.5815/ijmeecs.2012.04.08>.
- Haris , A & Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Hidayati, K. (2012). Validasi instrumen non tes dalam penelitian pendidikan matematika. *Prosiding Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 503-511.
- Hidayati, K. (2012). Validasi instrumen non tes dalam penelitian pendidikan matematika. *Prosiding Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 503-511.
- Jalinus, N., & Ambiyar (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prenadamedia.com
- Jannah. (2019). *Pengembangan Media Smart Apps Creator*. Teknologi Informatika, 100-120.
- Lestari, Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. New york: Combridge University Press.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Murnir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alpa beta.
- Nakano, T. C., & Solange, M. W. (2018). *Creativity and Innovation: Skills for the 21st Century*. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3).
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Rahmawati, A. N. (2018). Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 114-123.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan Dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, A. N., & Nuraidah. (2020). *Cara Mudah Memahami Teks Prosedur*. Indonesia: Guepedia.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Siregar, S. (2017). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabet.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. In *Journal of Physics: Conference Series*. 1823 (1). IOP Publishing.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suryadien, D. dkk (2022). Rencana implementasi kurikulum prototype pada masa pandemic covid-19 di Indonesia. *Jurnal PGMI Universitas garut*, 01(01), 27-34.
- Sutarsih, S. (2021). Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 338-342.
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(23), 35-35.
- Ummayssalam A. T. A. (2017). *Buku ajar kurikulum dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA.

- Patel, C. (2013). Use Of Multimedia Teknologi in Teaching and Learning Communication Skill: And Analisis (Versi Elektronik). *Internasional jurnal of at vances in reserch & teknologi*, 2(7): 116-123.
- Prokoso. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator* . Ilmu Pendidikan , 150-160.
- Vaughan, T. 2011. *Multimedia Making It Works, Eight Edition*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Wijayanti, W. dkk. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *JournalnUnnesnSELOKA*, 4(2).
- Yanti, D. D., & Mansurdin. (2021). Penggunaan Model Problem Besed Learning. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *journal of basic Education Studies*. 4(1): 250.