

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU BERBASIS SMART
APPS CREATOR DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**Oleh
ANGGI PERMATA SARI
NIM. 16129286**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

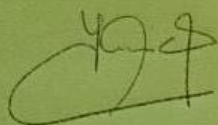
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU BERBASIS *SMART*
APPS CREATOR DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama : Anggi Permata Sari
NIM/BP : 16129286/2016
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

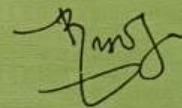
Padang, Agustus 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui oleh
Pembimbing



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



Dr. Risda Amini, MP
NIP. 19630831 198903 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* Di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Anggi Permata Sari
NIM : 16129286
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	Dr. Rinda Amial, MP	(.....)
2 Anggota	Mai Sri Lena, M.Pd	(.....)
3 Anggota	Dr. Desyandri, M.Pd	(.....)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anggi Permata Sari
Nim/Bp : 16129286/2016
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis
Smart Apps Creator di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian 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, Agustus 2021
Saya yang menyatakan



Anggi Permata Sari
16129286

ABSTRAK

Anggi Permata Sari. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD. Skripsi. Program Sarjana. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi telah masuk pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional masih banyak ditemukan. Sehingga, membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD yang Valid dan Praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE. Dengan tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 36 Koto Panjang. Media Pembelajaran yang dirancang divalidasi oleh validator kemudian di terapkan di kelas IV SDN 36 Koto Panjang untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan.

Hasil dari penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 88,94% (sangat valid). Selanjutnya dari hasil penerapan melihat praktikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respon guru dan hasil respon peserta didik. Dimana angket respon guru mendapat nilai 91% (sangat praktis) dan angket respon dari 25 peserta didik mendapat nilai 88,14%, (sangat praktis). Dengan demikian, media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: media pembelajaran tematik terpadu, *Smart Apps Creator*, model ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar**”. Tidak lupa pula peneliti mengucapkan shalawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Arian, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena S.Pd M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Dra Elfia Sukma, M.Pd Ph.D selaku Ketua Upp 1 Air Tawar yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Risda Amini, M.P selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

4. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Penguji I dan bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan ilmu, saran, dan kritik yang sangat berharga demi perbaikan skripsi ini
5. Bapak Dedi Supendra S.Pd., M.A selaku validator ahli media bapak Atri Walidi, M.Pd selaku validator materi dan ibu Dra. Elvia Sukma, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang penulis kembangkan
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Bapak dan Ibu bagian Administrasi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini
7. Kepala sekolah SDN 36 Koto Panjang yang telah memberikan izin penelitian dan mau menerima pembaharuan dari media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang penulis gunakan.
8. Ibu Elsafitri, S.Pd dan ibu Asri Melly, S.Pd selaku guru kelas IV-A dan guru kelas IV-B di SD Negeri 36 Koto Panjang yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini
9. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti untuk Ibu (Erawati), Ayah (Syaiful) dan adikku tersayang (Nabilla Dwi Puspita), serta keluarga yang telah memberikan doa yang tulus, semangat dan dukungan baik materi maupun moril kepada peneliti demi pembuatan skripsi dalam rangka penyelesaian Strata 1 (S1) ini.

10. Seluruh teman teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2016 khususnya angkatan 2016 dan adik kelas angkatan 2017 khususnya 17 AT 01 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan kontribusi dalam skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian semua pihak, peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anggi' followed by a stylized surname.

Anggi Permata Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAKi

KATA PENGANTARii

DAFTAR ISIv

DAFTAR TABELviii

DAFTAR GAMBARix

DAFTAR LAMPIRANx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang1

B. Rumusan Masalah5

C. Tujuan Pengembangan6

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan6

E. Manfaat Pengembangan7

F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan7

G. Definisi Istilah8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori10

1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	14
3. Hakikat <i>Smart Apps Creator</i>	18
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka berpikir	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
1. Studi Pendahuluan	36
2. Pengembangan Model	37
C. Uji Coba Produk	42
1. Subjek Uji Coba	42
2. Jenis Data	43
3. Instrumen Pengumpulan Data	43
4. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	51
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	51
B. Analisis Data	75
1. Hasil Kelayakan Data Ahli Media Pembelajaran Tematik Terpadu	75
2. Analisis Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran Tematik Terpadu	78
3. Analisis Hasil Pratikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu	81
C. Revisi Produk	85
D. Pembahasan	87

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Instrumen Ahli Media.....	44
Tabel 2	Intrumen Ahli Materi.....	44
Tabel 3	Intrumen Ahli Bahasa.....	45
Tabel 4	Angket Respon Guru.....	46
Tabel 5	Angket Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 6	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	47
Tabel 7	Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk.....	47
Tabel 8	Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik.....	49
Tabel 9	Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	50
Tabel 10	Hasil Validasi Ahli Awal.....	76
Tabel 11	Komentar dan Saran Perbaikan Dari Validator.....	76
Tabel 12	Hasil Uji Validasi Ahli Akhir.....	77
Tabel 13	Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 14	Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 15	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	80
Tabel 16	Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	81
Tabel 17	Analisis Hasil Angket Respon Guru.....	82
Tabel 18	Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	84
Tabel 19	Deskripsi Hasil Validasi oleh Validator.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	34
Gambar 2	Kegiatan Pembelajaran Saat Melakukan Observasi.....	36
Gambar 3	Alur Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	40
Gambar 4	Background Awal Media.....	66
Gambar 5	Tampilan Menu Petunjuk Tombol.....	66
Gambar 6	Tampilan Judul Tema Pembelajaran 3.....	67
Gambar 7	Tampilan Menu.....	68
Gambar 8	Tampilan Materi Pembelajaran 3.....	68
Gambar 9	Tampilan Petunjuk Video Pembelajaran 4.....	69
Gambar 10	Tampilan Materi Pembelajaran 4.....	70
Gambar 11	Tampilan Petunjuk Video Pembelajaran.....	70
Gambar 12	Tampilan Video Pembelajaran.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Observasi.....	98
Lampiran 2	Lembar Angket Observasi Peserta Didik.....	99
Lampiran 3	RPP Kelas IV Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	100
Lampiran 4	Materi Media Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	108
Lampiran 5	Soal Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	110
Lampiran 6	RPP Kelas IV Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	112
Lampiran 7	Materi Media Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	120
Lampiran 8	Soal Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	123
Lampiran 9	Tampilan Produk.....	125
Lampiran 10	Bukti ACC Penelitian.....	134
Lampiran 11	Surat Permohonan Validasi Media Pembelajaran.....	135
Lampiran 12	Angket Validasi Aspek Media.....	137
Lampiran 13	Angket Validasi Aspek Materi.....	140
Lampiran 14	Angket Validasi Aspek Bahasa.....	144
Lampiran 15	Surat Izin Penelitian.....	147
Lampiran 16	Surat Izin Balasan Penelitian.....	148
Lampiran 17	Angket Respon Guru.....	149
Lampiran 18	Angket Respon Peserta Didik.....	155
Lampiran 19	Dokumentasi Penelitian di Kelas IV-A SD Negeri 36 Koto Panjang.....	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan hubungan yang terjadi antara dua subjek yang berdampak terhadap jangkauan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran disekolah terdapat guru dan peserta didik yang menjadi subjek pembelajaran (Putri & Lena, 2020). Keberhasilan pembelajaran yang bermakna dapat ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik, yang mana dapat mempengaruhi motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Menurut Desyandri dan Vernanda (2017) tematik terpadu adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pembelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Kebermaknaan suatu pembelajaran tematik dikarenakan peserta didik lebih mengetahui konsep yang di pelajari dalam pengalaman peserta didik secara langsung atau mengaitkannya dengan konsep yang ada didapat berdasarkan pengalaman di kehidupan nyata (Yarsina, 2016).

Dari beberapa fakta yang membuat pembelajaran menjadi berhasil salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus menjadi perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran (Muhson, 2010). Guru perlu mempelajari bagaimana

menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Miarso (2007) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran bagian tak terpisahkan dari aktivitas pembelajaran di sekolah, pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk mewujudkan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik (Ilahi & Desyandri, 2020).

Melalui media, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkret atau nyata, menarik dan efektif.

Dari hasil observasi awal berdasarkan studi pendahuluan yang telah penulis lakukan di kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang pada tanggal 20 Januari 2021, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan kurang memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan juga secara lisan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema, kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik kurang termotivasi dan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi

pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber belajar dan media yang dapat menarik minat ketika belajar. Sedangkan pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan, sementara sekolah sudah menyediakan teknologi berupa computer dan juga infocus.

Penulis juga melakukan observasi pada tanggal 1 sampai 2 Maret 2021 di lokasi yang sama untuk memberi angket kepada peserta didik serta mengamati bagaimana berlangsungnya pembelajaran tatap muka. Penulis menemui, (1) Peserta didik cenderung pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik menjawab pertanyaan guru, memainkan alat tulis, dan kurang focus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran. (2) Penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, yakni lebih banyak berbicara di depan kelas, mendikte buku sumber, dan kemudian peserta didik memperhatikan gambar tersebut. (3) Peserta didikpun menyatakan memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk gambar animasi dan menyukai video dalam melihat cerita.

Penulis melakukan analisis kebutuhan, yang mana media pembelajaran berbasis teknologi pada masa pandemi covid19 ini sangat dibutuhkan karena pada sekolah tidak semuanya peserta didik belajar tatap muka apalagi sekarang peserta didik belajar di bagi menjadi dua shift, shift pertama belajar di sekolah dan shift kedua belajar di rumah. Ketika belajar di rumah peserta didik dituntut untuk aktif dan dapat belajar mandiri dengan bimbingan orangtua dan guru.

Penelitian terdahulu tentang *Smart Apps Creator* ini telah dilakukan oleh Lailiyah (2020) dengan judul “Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Smart Apps Creator Materi Pokok Nilai Dan Norma Sosial Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X-IPS Di SMA Negeri 19 Surabaya . Penelitian yang dilakukan oleh Amajida (2020) dengan judul “ *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus*”. Hasil dari kedua penelitian ini adalah pemanfaatan media *Smart Apps Creator*, media pembelajaran dalam kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Dua penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk peserta didik SMA dan SMP. Sedangkan pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk peserta didik sekolah dasar (SD) masih minim dilakukan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berbasis *Smart Apps Creator* untuk sekolah dasar. Pada peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, karena interaksi peserta didik sekolah dasar dengan lingkungannya sudah semakin berkembang cara berfikir anak masih bersifat konkret menyebabkan mereka belum mampu menangkap sesuatu yang abstrak atau dengan kata lain belum mampu mengabstraksi sesuatu yang konkret (Izzaty 2008).

Smart Apps Creator merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan di komputer maupun android

dengan tambahan gambar, video, animasi serta musik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan (Khasanah, 2020). Pembuatan aplikasi dengan menggunakan Smart Apps Creator cukup mudah dilakukan karna dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini Smart Apps Creator telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau video (Amirulah, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang adalah :

- 1) Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang yang valid.
- 2) Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini, diharapkan terciptanya sebuah produk berupa Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Smart Apps Creator* di Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dirancang sedemikian rupa dengan menambahkan background Yang menarik, gambar pendukung materi dan gambar yang ada di beberapa bagian menu di dalam media gambar, video, music, dan berbagai animasi yang menarik, sehingga nantinya pembelajaran menjadi lebih aktif , menarik, bermakna, dan menyenangkan.

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang berupa aplikasi yang berisi background gambar animasi, teks, video animasi, dan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Aplikasi ini dioperasikan menggunakan computer dan juga gawai, dan terhubung dengan jaringan online maupun offline.

3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai bahan Motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru dapat digunakan untuk memperoleh inspirasi terkait dengan penelitian *Research and Development (R&D)*. Guru juga memperoleh contoh media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang nantinya dapat digunakan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, agar tertarik dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna dan menyenangkan dan disajikan oleh guru sesuai alur dan kesenangan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini asumsi dugaan aplikasi media pembelajaran bisa sebagai media terstandarisasi yang dapat di gunakan di sekolah dasar yang dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan pada uji

praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. 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 penulis dari berbagai hal, baik dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka pada langkah penerapan (implementation) penulis melakukan dalam skala terbatas pada satu kelas saja, yaitu kelas IV A SDN 36 Koto Panjang.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik, sehingga dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Tematik terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.
3. *Smart Apps Creator* merupakan salah satu software yang digunakan untuk membuat aplikasi sendiri dengan mudah dan cepat tanpa coding, yang tersimpan dalam bentuk aplikasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, dan video animasi yang dapat digunakan secara online maupun offline

penerapannya bisa menggunakan *android*, komputer, *laptop*, *notebook*, serta proyektor

4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan digunakan dengan baik.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang nantinya akan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Definisi Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran tematik juga diartikan dalam kegiatan pembelajaran dengan integrasikan materi beberapa mata pelajaran dengan satu tema atau topik pembahasannya (Amanda, 2018). Proses pembelajaran tematik terpadu dalam pelaksanaannya menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar (Neti & Amini, 2020).

Menurut Taufik (2015) pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dalam berbagai mata pelajaran untuk ke dalam tema. Pembelajaran tematik terpadu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kritis, dan harus terlibat dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran tematik juga memfokuskan agar peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu

membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu mendapat pengalaman secara langsung (Fajar & Amini, 2020). Agar terwujudnya proses pembelajaran tematik terpadu didalam kelas yang menyenangkan guru perlu memperhatikan proses pembelajaran (Insani & Lena, 2020).

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajran yang dikemas dalam tema dalam beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dan memadukan bermacam kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema atau topik pembahasan. dan penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah di pahami, diimplikasikan dalam kehidupan serta membentuk karakter maupun keterampilan.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu mempunyai karakteristik tentu dalam membedakannya seperti pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini terdiri atas tema yang disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik SD itu sendiri.

Menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu:

a. Berpusat Pada peserta didik

Pembelajaran tematik terpadu terpusat pada peserta didik. Karena peserta didik aktif dalam kegiatan aktivitas pembelajaran, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mempermudah peserta didik dalam belajar.

b. Memberikan Pengalaman Langsung

Pembelajaran tematik terpadu memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik agar mudah memahami konsep yang dipelajari selama proses pembelajaran. Dengan pengalaman langsung peserta didik dihadapkan suatu yang kongkret atau nyata sebagai dasar untuk memahami hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik terpadu ini diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan peserta didik. Dan pemisahan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik tidak begitu jelas.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik terpadu memberikan konsep dari macam-macam mata pelajaran untuk sesuatu proses pembelajaran. Karena siswa mampu memahami konsep secara utuh. Dikarenakan bisa membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Rusman (2015) pembelajaran tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik yaitu:

1) terpusat pada peserta didik, karena sesuai pendekatan belajar modern yang sangat banyak ditempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan guru sangat banyak berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk aktifitas langsung, 2) Mengasih pengalaman langsung, peserta didik diberikan sesuatu yang nyata untuk dasar memahami hal-hal yang sangat abstrak, 3) pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik, 4) memberikan konsep dari bermacam mata pelajaran pembelajaran tematik yang menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu konsep pelajaran, 5) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain atau menyenangkan, 6) Bersifat fleksibel.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang pembelajarannya berpusat kepada peserta didik, dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan bermakna.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Adam (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses belajar peserta didik SD/MI. Karena media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Sundayana, 2016). Sedangkan menurut Miftah (2013) pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan lebih sederhana sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran (Batubara, 2017).

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara penyampai pesan dan dapat diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih

apapun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Sumiharsono (2017) pengklasifikasian media pembelajaran menjelaskan karakteristik atau ciri-ciri spesifik masing-masing media pembelajaran yang berbeda satu dengan lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokkan. Karakteristik media dapat diketahui menurut berbagai tinjauan diantaranya keekonomisan, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan kontrol oleh si pemakai dan sebagainya, juga dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, percakapan, maupun penciuman, dan disesuaikan dengan tingkat hirarki belajar. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang karakteristik media pembelajaran.

1) Media Berbasis Manusia

Diantara beberapa media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat bila bertujuan mengubah sikap atau secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetakan paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat

merancangm yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

3) Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual tak jauh beda dengan media berbasis cetak. Yakni juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik antara lain:

- a) Visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic.
- c) Visual yang ditampilkan bersifat statis.
- d) Persepsi visual /digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e) Media visual juga berorientasi pada siswa.
- f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

4) Media Berbasis Audio Visual

Audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki manfaat yang nantinya berguna untuk penerima ataupun pengguna media. Menurut Wibowo (2011) manfaat media pembelajaran yaitu dapat membantu guru dan peserta didik dalam

pembelajaran agar lebih menarik, interaktif dan cepat dimengerti. Sedangkan Sudjana dan Rivai mengungkapkan (dalam arsyad,2013) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, lalu dapat meningkatkan motivasi belajar, tercapainya tujuan pembelajaran yang baik, dapat menjadikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, yang mana dapat melihat cara mengajar guru, mendengarkan usaha guru serta mengamati, melakukan dan mendemostrasikan serta lain halnya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar, memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, pembelajaran bisa dilakukan secara efektif, serta media pembelajaran bisa menaikkan kualitas hasil belajar peserta didik karena membuat mereka lebih berkonsentrasi.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Maimunah (2016) secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets (dalam Trianto, 2010) terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran, yaitu: 1) Media audio visual gerak; 2) Media audio visual diam; 3) Audio semi gerak; 4) Media visual bergerak; 5) Media visual diam; (5. Media audio; 6) Media cetak.

Pengelompokkan media juga dikemukakan oleh Anderson (dalam Rusman, 2012) yaitu sebagai berikut :

No	Kelompok Media	Jenis Media
1.	Audio	1. Pita Audio (kaset) 2. Piringan Audio 3. Radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	1. Buku Teks Terprogram 2. Buku Pegangan/ Manual 3. Buku Tugas
3.	Audio – Cetak	1. Buku Latihan dilengkapi kaset 2. Gambar/ poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	1. Film bingkai (slide) 2. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	1. Film bingkai (slide) suara 2. Film rangkai suara
6.	Visual Gerak	1. Film bisu
7.	Visual Gerak dengan Audio	1. Film suara 2. Video/ VCD/ DVD
8.	Benda	1. Benda nyata 2. Model tiruan (mock up)
9.	Komputer	1. Media berbasis Komputer : <i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i> dan <i>Computer Based Instruction (CBI)</i>

3. Hakikat *Smart Apps Creator*

a. Definisi *Smart Apps Creator*

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah memberi kemudahan bagi dunia pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang

memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan adalah media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* . *Smart Apps Creator* adalah media digital mutakhir yang membangun konten untuk perangkat computer maupun seluler, karena dalam pembuatan pembelajaran interaktif ini disugahi fitur-fitur yang sangat mudah di pahami sehingga proses pembuatan media pembelajaran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa koding (Nurshud, 2019).

Menurut Khasanah (2020) pemilihan pembelajaran berbasis android dengan teknologi *Smart Apps creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa dengan proses pemrograman, sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran bisa digunakan dalam mode *offline* maupun *online* yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang agar menghasilkan produk yang bisa digunakan dimapun dan kapanpun.

Menurut Amirulah (2018) pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karna dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau video.

Smart Apps Creator juga bisa di gabungkan dengan animasi sehingga menjadi konten lebih menarik. Menurut Ibis Fernandes (dalam Khasanah, 2020) animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah pergerakan dan seakan-akan gerakan tersebut hidup. Menurut Wright (dalam Khasanah, 2020) animasi berasal dari kata ‘animare’ yang berarti membuat hidup atau membuat nafas, sebuah proses merekam yang memainkan kembali serangkain gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan.

Smart Apps Creator di dukung oleh berbagai feature dan tools untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan tools nya adalah menu insert atau untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu interaction untuk memberikan efek pada gambar atau animasi (Kusumaningsih, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan *Smart Apps Creator* merupakan salah satu software yang digunakan untuk membuat aplikasi sendiri dengan mudah dan cepat tanpa coding, yang tersimpan dalam bentuk aplikasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, dan video animasi yang dapat digunakan secara online maupun offline penerapannya bisa menggunakan *android*, komputer, *laptop*, *notebook*, serta proyektor.

b. Kelebihan media berbasis *Smart Apps Creator*

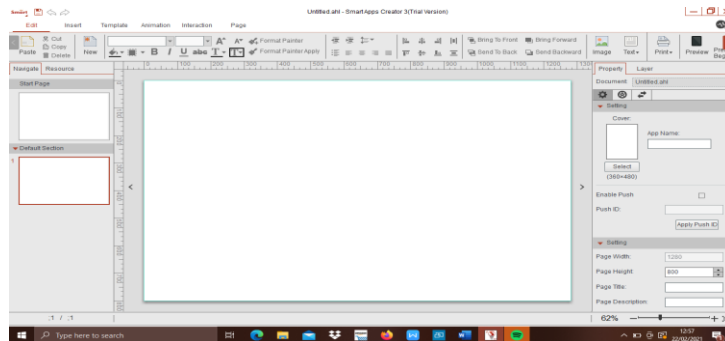
Penggunaan *Smart Apps Creator* untuk mengembangkan media pembelajaran didasarkan pada kelebihan yang dimilikinya. Menurut Khasanah (2020) *Smart Apps Creator* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan proglam lainnya antara lain :

1. Mudah Dalam Menggunakan Aplikasi SAC ini
2. Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding, jadi hanya perlu memasukan Materi dan Gambar kemudian membuat Tombol Navigasinya
3. Hasil Media pembelajarannya Interaktif, Sehingga anak-anak (pengguna) tidak akan mudah Bosan
4. Bisa di kreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, Hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide nya kedalam rancangan media pembelajaran interaktif.
5. Ukuran File aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak RAM
6. Fitur yang tersedia Cukup untuk membuat suatu media pembelajaran
7. Fitur yang ada mudah untuk digunakan, karna ada icon dan penjelasan yang jelas
8. Mudah dalam membuat Animasi
9. Tampilan Aplikasinya simple dan nyaman
10. Bisa di simpan dengan hasil untuk Perangkat Android, ios, Exe (emulator style & Desktop Style).

c. Menjalankan *Smart Apps Creator*

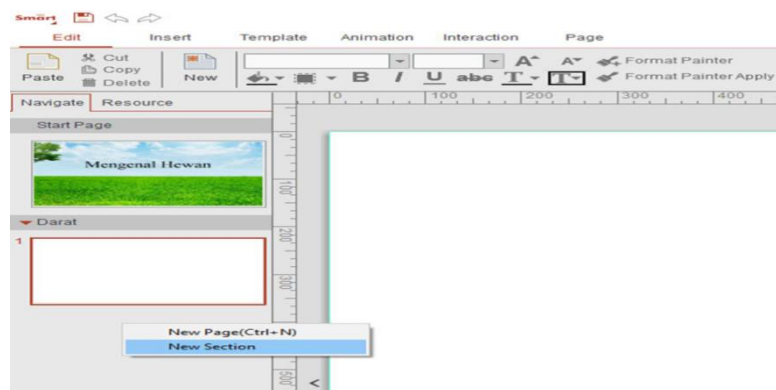
Langkah-langkah menjalankan *Smart Apps Creator* , yaitu :

1. Buka aplikasi *Smart Apps Creator*
2. Persiapkan materi ajar yang diperlukan dalam bentuk doc, gambar (png), video (mp4), animasi (swf), dan suara (mp3).
3. Di halaman yang kosong ini kita masukkan baground gambar (png) yang sudah kita siapkan.



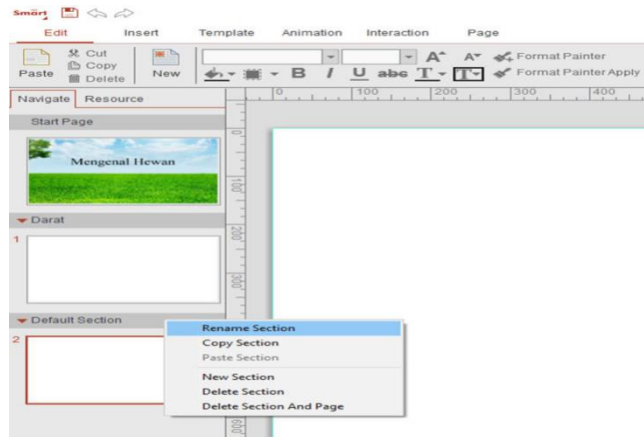
Gambar. 1 Tampilan slide

4. Lalu di halaman kosong yang dibawah kita akan membuat menu, klik kanan bagian bawah di halaman kosong.



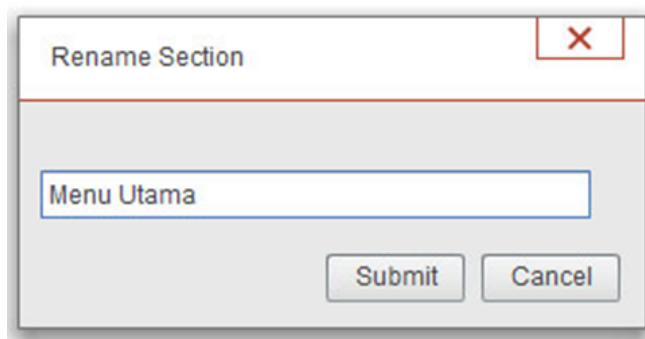
Gambar. 2 New Section

5. Setelah bagian baru muncul, nama awal bagian tersebut biasanya Bagian Default. Ubah namanya dengan klik kanan pada teks Default Section> pilih **Rename Section** .



Gambar. 3 Rename section

6. Pada kotak dialog yang muncul, berikan nama baru dengan judul **Menu Utama** . Akhiri dengan Kirim.



Gambar. 4 Nama baru menu utama

7. Setelah bagian Menu Utama selesai dibuat, kita tambah nama menu yang baru seperti menu utama tadi.

8. Di bagian menu utama kita tambahkan teks materi pembelajaran yang sudah kita siapkan dalam document.
9. Lalu sesuaikan edit slide dengan menambahkan teks, gambar (png), video, dan musi pendukung.

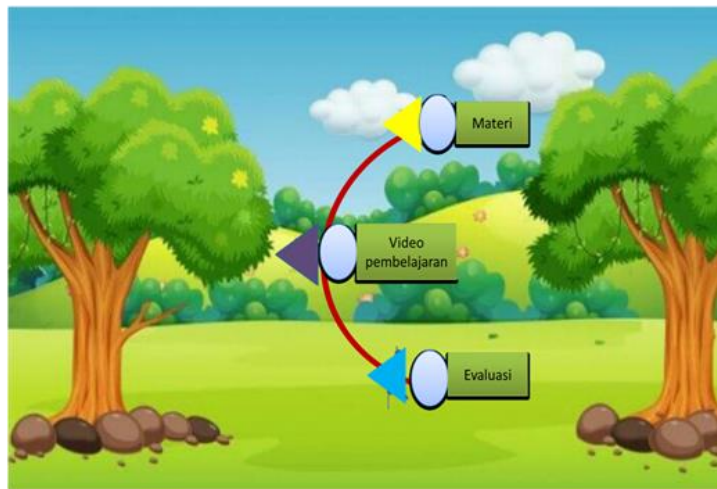


Gambar. 5 Menu tombol *Smart Apps Creator*

Fungsi dari tombol menu tersebut:

- 1) Menu Insert, untuk memasukan foto / gambar, ganti background, memasukan tulisan, memasukan fitur hotspot (pergantian antar slide), dan ujicoba preview (slide).
- 2) Menu Template, untuk memasukan foto, ujicoba preview (slide) dan menghubungkan antar slide.
- 3) Menu Animations, lide agar lebih menarik bisa berupa naik turun, turun naik, samping kanan kiri maupun bisa menghilang kemudian muncul Kembali.
- 4) Menu Interaction, untuk mendasain antar slide agar lebih memudahkan dalam membuka Aplikasi tersebut.
- 5) Menu Page, untuk Membuka file dengan sesuai kebutuhan contoh: page portrait atau landscape.

- 6) Icon Image, untuk memasukan foro atau gambar ke dalam Page / halaman.
 - 7) Icon Text, untuk memasukan Text kedalam page / halaman sesuai dengan kebutuhan.
 - 8) Icon Background, untuk memasukan background kedalam page atau halaman agar lebih menarik.
 - 9) Icon Hotspot, untuk mengolah slide agar lebih menarik dan lebih memudahkan dalam menggunakan aplikasi tersebut.
 - 10) Icon Preview untuk melihat semua menu yang telah di buat atau disajikan agar lebih di koreksi Kembali.
10. Klik preview setelah menu utama selesai di buat



Gambar. 6 tampilan menu utama

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang penulis lakukan, diantaranya adalah :

1. Khasanah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Larning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Siswa SMK Teknologi Informasi”. Langkah pengembangan mengacu pada model pengembangan Bord & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah karyawan penjual PT.Transvision Jakarta yang berjumlah 10 karyawan. Sampel penelitian melalui 3 tahap yaitu Ujicoba Pengguna (one-to-one), Ujicoba Kelompok kecil (small group) dan Ujicoba Lapangan (field Test). Software SAC ini berisi Informasi tentang Sejarah perusahaan, Visi dan Misi Perusahaan dan produk dari Perusahaan Transvision. Produk hasil pengembangan setekah divalidasi oleh 3 orang ahli media dan oleh 3 ahli materi mendapatkan score nilai >83 yang menunjukan aplikasi ini layak diimplementasikan. Ujicoba penggunaan dilakukan dalam 3 tahap yaitu one-to-one evaluation dengan hasil 84%, Small Group evaluation 83% kemudian field evaluation 83% yang menunjukan bahwa aplikasi hasil pengembangan ini layak digunakan.

Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran oleh peneliti terdahulu yaitu dengan media yang dikembangkan sekarang yaitu media terdahulu menggunakan prosedur pengembangan model Bord & Gall sedangkan media yang dikembangkan sekarang menggunakan model ADDIE.

2. Amajida (2020) dengan judul “ Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus.”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analysis (A), Design (D), Development (D), Implementation (I), dan Evaluation (E). Uji coba dilakukan kepada 34 siswa kelas VII MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus. Berdasarkan hasil uji terbatas yang dilakukan, diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 4 berada pada kategori baik, sedangkan ahli media dengan rata-rata 4,5 berada pada kategori sangat baik, secara akumulatif hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi rata-rata sebesar 4,25 dikatakan valid. Praktis karena media pembelajaran dinilai siswa dengan rata-rata 4,31 dan guru dengan rata-rata sebesar 4,3 secara akumulatif hasil penilaian siswa dan guru mendapatkan hasil rata-rata sebesar 4,3 dengan kategori Sangat Baik. Sehingga secara keseluruhan dari hasil validasi para ahli, respon siswa dan guru mendapatkan rata-rata sebesar 4,27 dikategorikan Sangat Layak.

Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran oleh peneliti terdahulu dengan media yang dikembangkan sekarang yaitu media terdahulu mengembangkan Smart Apps Creator untuk pelajaran matematika di SMP sedangkan media yang dikembangkan sekarang di desain untuk pelajaran tematik terpadu Sekolah dasar (SD)

3. Lailiyah (2020) dengan judul “Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Smart Apps Creator Materi Pokok Nilai Dan Norma Sosial Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X-IPS Di SMA Negeri 19 Surabaya”. Model Pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) memiliki lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil dari validasi materi oleh ahli materi yaitu guru mata pelajaran sosiologi kelas X-IPS yang mendapatkan hasil 98,75% dan validasi media oleh ahli media yaitu Dosen Teknologi Pendidikan mendapatkan hasil 97,5% untuk media Mobile Learning dan 100% untuk bahan penyerta. Hasil analisis yang dilakukan hasilnya rata-rata termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor 81-100%, maka dapat disimpulkan bahwa media Mobile Learning materi pokok Nilai dan Norma Sosial pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X-IPS telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 19 Surabaya.

Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran oleh peneliti terdahulu dengan media yang dikembangkan sekarang yaitu media terdahulu mengembangkan *Smart Apps Creator* Berbasis *Android*, sedangkan media yang dikembangkan sekarang di desain dengan lebih canggih karna selain dapat digunakan pada android juga dapat di gunakan pada komputer, leptop serta proyektor.

4. Amirullah dan Susilo (2018) dengan judul penelitian “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android*

Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator”. Pada penelitian ini diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan media pembelajaran monera berbasis Android dari ahli media sebesar 93,92% dengan kategori Sangat Baik dan penilaian ahli materi sebesar 97% dengan kategori Sangat Baik. Uji coba pada siswa di sekolah SMAN 5 Bekasi didapatkan hasil kualitas media pembelajaran dengan 91,40% dengan kategori Sangat Baik.

Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti terdahulu dengan media yang dikembangkan sekarang yaitu media terdahulu mengembangkan *Smart Apps Creator* dengan tambahan beberapa gambar, sedangkan media yang dikembangkan sekarang lebih menarik karna selain ada tambahan gambar juga ada tambahan animasi, video dan musik sebagai pelengkap dan penjelasan materi sehingga peserta didik mudah memahami materi pelajaran,

5. Rustandi dan Hikma (2020) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Ceator di SMK Teknologi Informasi Samarinda*”. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan sajian penggunaan computer dan bersifat *online*. Hasil Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan PPE (Planning, Production, and Evaluation) dengan teknik pengumpulan data studi lapangan, studi literature dan angket yang dianalisis secara deskriptif oleh para ahli dinyatakan bahwa media

pembelajaran Android ini “Sangat Layak” untuk di gunakan dengan persentase kelayakan 94,52%.

Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran oleh penelitian terdahulu dengan media yang dikembangkan sekarang yaitu media terdahulu mengembangkan media pembelajaran dengan sajian menggunakan *computer* dan bersifat *online*, sedangkan media yang dikembangkan sekarang mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan *di computer dan adroid* yang bersifat *online* maupun offline.

Manfaat penelitian yang relevan bagi penulis adalah sebagai rujukan bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* yang mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna, serta penggunaannya yang praktis dan efisien dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan, maka penulis mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar dengan melakukan penelitian mengenai “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik terpadu berbasis Smart Apps Creator di Kelas IV Sekolah Dasar*”

C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk atau bahan yang dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan dan dievaluasi oleh validator yang handal guna menguji kevalidtan dan

kepraktisan produk atau bahan tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, mulai dari analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apss Creator* di Kelas IV SD.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dalam berbagai mata pelajaran untuk ke dalam tema (Taufik, 2015). Pembelajaran tematik terpadu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kritis, dan harus terlibat dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran tematik juga memfokuskan agar siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu mendapat pengalaman secara langsung (Fajar & Amini, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang dikemas dalam tema dalam beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dan memadukan bermacam kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema atau topik pembahasan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015). Media pembelajaran salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses belajar peserta

didik SD/MI. karena Media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Sundayana, 2016). Dengan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan.

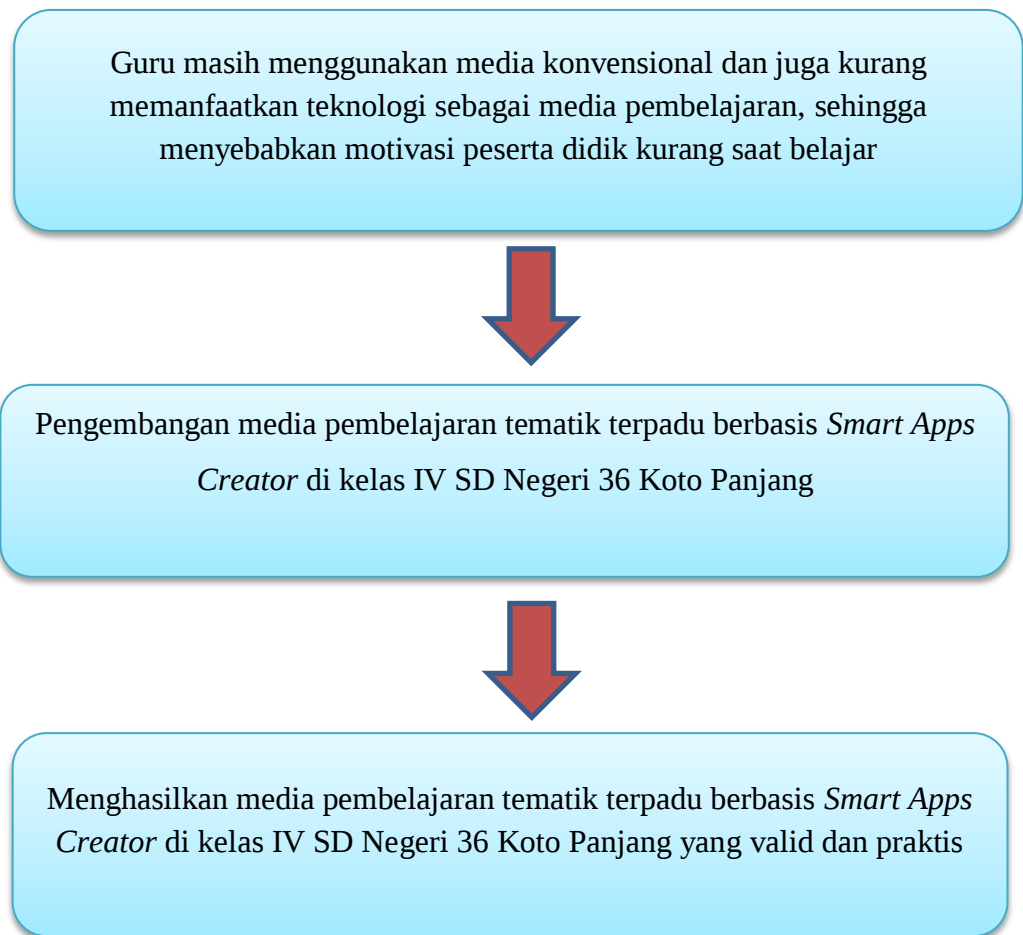
Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu alat penghubung dalam penyampaian pesan atau informasi agar lebih mudah membantu guru menyampaikan materi yang dapat merangsang kemampuan-kemampuan peserta didik sehingga dapat terdorongnya proses pembelajaran.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah menawarkan berbagai kemudahan dalam dunia pendidikan. .Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. *Smart apps creator* adalah media interaktif digital mutakhir yang membangun konten untuk perangkat seluler maupun computer, karena dalam pembuatan pembelajran interaktif ini disuguhi fitur-fitur yang sangat mudah di pahami sehingga proses pembuatan media pembelajran tidak butuh waktu lama dan juga tanpa koding (Nurshud, 2019). Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karna dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau computer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini

Smart Apps Creator telah menyediakan template pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks gambar atau video.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan *Smart Apps Creator* merupakan salah satu software yang digunakan untuk membuat aplikasi sendiri dengan mudah dan cepat tanpa coding, yang tersimpan dalam bentuk aplikasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, dan video animasi yang dapat digunakan secara online maupun offline penerapannya bisa menggunakan *android*, komputer, *laptop*, *notebook*, serta proyektor.

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang adalah :



Gambar 1. Kerangka berfikir pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Cerator* di kelas IV SD maka diperoleh kesimpulan bahwa. Validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan nilai persentase 85,94% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas respon guru dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Ceator* di kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang memperoleh nilai persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Praktikalitas respon peserta didik dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang memperoleh nilai persentase 88,14% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Ceator* di kelas IV SD dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Ceator* di kelas IV SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara belajar untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Smart Apps Creator* di kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S dan Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 2337-8794.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018) . Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38-47.
- Amajida, Jundina. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kudus. *Jurnal Basicedu*, 1(2).
- Angko, Nancy & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan* 1(1).
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11-21.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Batubara, Hamdan Husein. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 3(1): 2476-9703.
- Desyandri, D., & Vernanda, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 163-174.
- Dewi Kusumaningsih, Bety Ayu Windi Ariyanto, Haryanti Budi Utami, and Krisna Adi Ismaya. (2019). "La PUISIFY The Form of Application-Based Poetry Learning Media SAC.2.0 on Android". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3(2): 334-36.
- Fajar, D. T. P., & Amini, R. (2020). Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1007-1033.

- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Insani, S. N., & Lena, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 2 Menggunakan Model Active Learning Type Team Quiz di Kelas V SDN 05 Koto Tangah Kabupaten Agam. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(9), 170-181.
- Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani. (2020). "Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv." *Akademika* 9(02). 129–43.
- Majid, Abdul. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan Vol. 1 – Nomor 2, Desember 2013*.
- Muhson, Ali. (2010). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol 8 No 2 Tahun 2010*. Ha 1-10.
- Neti, E., & Amini, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3132-3144
- Nifu Lailiyah, Sugiharto Setyaedhi. (2020). "Pengembangan Mobile Learning Materi Pokok dan Nilai Norma Sosial Menggunakan Smart Apps Crerator. *Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N.*
- Nizwandi & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri, S. R., & Lena, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(9), 160-169
- Riduwan dan Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.