

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPLICATION CREATOR PADA
MATERI MENULIS TEKS NARASI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH
NANDA PUSPA GEMALLA
NIM. 20129177**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPLICATION CREATOR PADA
MATERI MENULIS TEKS NARASI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Nanda Puspa Gemalla

NIM : 20129177

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

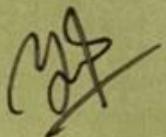
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 21 Agustus 2024

Mengetahui,

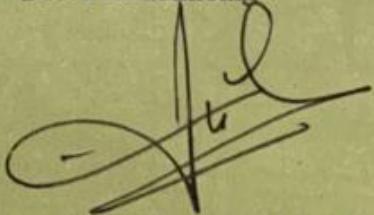
Kepala Departemen PGSD



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd
NIP. 197605202008012020

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Masniladevi, S. Pd., M. Pd
NIP. 196312281988032001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Aplikasi *Smart Application Creator* pada Materi Menulis
Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : Nanda Puspa Gemalla

NIM : 20129177

Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Agustus 2024

Tim Pengaji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Masniladevi, S. Pd., M. Pd

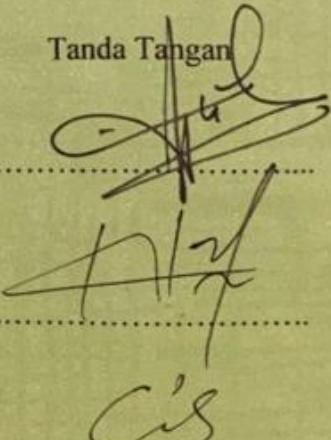
1.

2. Anggota : Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M. Pd

2.

3. Anggota : Atri Waldi, S. Pd., M. Pd

3.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nanda Puspa Gemalla
NIM/BP : 20129177/2020
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Smart Application Creator* pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 23 Juli 2024
Saya yang menyatakan,



Nanda Puspa Gemalla
NIM. 20129177

ABSTRAK

Nanda Puspa Gemalla. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Smart Application Creator* Pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi termasuk media berbasis IT, pembelajaran hanya menggunakan buku ajar sehingga peserta didik cenderung bosan, tidak fokus dan kurang memahami materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi yang masih dianggap sulit oleh peserta didik karena belum mampu menuangkan ide atau gagasan dengan kalimat yang tepat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Media divalidasi melalui pengisian angket oleh validator ahli materi, media dan bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Untuk efektivitas media dilihat dari penilaian hasil pre-test dan post-test peserta didik dari sekolah subjek uji coba produk SD Negeri 114/VI Bangko VII dan subjek penelitian SD Negeri 115/VI Bangko VIII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 94%. Hasil angket respon guru dan peserta didik pada kedua sekolah menyatakan media sangat praktis, berdasarkan rata-rata angket respon guru diperoleh persentase 95,71% dan rata-rata angket respon peserta didik yaitu 95,14%. Hasil uji efektivitas media pembelajaran di sekolah uji coba dan sekolah penelitian melalui penilaian pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SAC pada materi menulis teks narasi di kelas IV SD dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Smart Application Creator*, Menulis teks narasi

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa Kesehatan, kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Smart Application Creator* Pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya, shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi seluruh umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan SI di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan 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. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S. Pd, M. Pd selaku kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, M. Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M. Pd dan Bapak Atri Waldi, S. Pd, M. Pd selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Ari Suriani, S. Pd, M. Pd selaku validator ahli materi, Bapak Drs. Arwin, M. Pd selaku validator ahli media dan Bapak Dr. Chandra, M. Pd selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, memberikan koreksi, masukan dan saran perbaikan demi kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi arahan selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Effendi Amir, S. Pd, MM. selaku kepala sekolah, Ibu Emi Kustia, S. Pd. SD selaku guru kelas IV serta guru-guru, karyawan dan peserta didik SD Negeri 114/VI Bangko VII yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Rosnilawati, S. Pd selaku kepala sekolah, Ibu Yurlina, S. Pd selaku guru kelas IV serta guru-guru, dan peserta didik SD Negeri 115/VI Bangko VIII yang telah memberikan izin dan bantuan untuk dapat melaksanakan penelitian.
9. Sahabat peneliti yang selalu menjadi pendengar dalam perjalanan perkuliahan, Dea Agustina, Aulia Mutia Ningsih, Dina Mulyani serta teman-teman mahasiswa S1 PGSD sebagai teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.

10. Terima kasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Edi Nurmala dan Ibunda Yarnita, yang sangat berjasa dalam kehidupan peneliti, yang telah dengan sabar dan bangga membesarkan putrinya ini serta telah melangitkan do'a-do'a baik sehingga peneliti mendapatkan ridho Allah SWT. dalam segala usaha dan urusannya. Semoga selalu diberikan kesehatan dan umur yang panjang karena bagi peneliti ayah dan mama adalah dua orang yang sangat berarti. Peneliti persembahkan gelar ini untuk ayah dan mama tercinta.
11. Kepada cinta kasih kelima saudara saudari saya, Kakak kembar Tri Amelia Jamal, Tri Amelisa Jamal, Abang Ridho Islami, kedua Adik Teguh Insani dan Nadya Putri Jamal serta seluruh keluarga yang telah bersedia menjadi pendengar terbaik untuk peneliti. Terima kasih atas do'a, dukungan, kepercayaan, dan semangat yang telah diberikan kepada peneliti. Bersama dengan hangatnya kasih sayang dalam kelurga ini adalah syukur tak terhingga bagi peneliti.
12. Terkhusus kepada diri sendiri Nanda Puspa Gemalla, terima kasih karena telah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar sana dan tak pernah memutuskan untuk menyerah meski sesulit apapun proses yang dilewati. Semoga pencapaian ini menjadi bekal kesuksesan dan motivasi untuk terus berkembang.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran dari Bapak atau Ibu dosen penguji dan rekan-rekan mahasiswa untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga bimbingan, arahan dan bantuan yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah oleh Allah SWT.

Padang, 16 Juni 2024

Nanda Puspa Gemalla

NIM. 20129177

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	15
2. Hakikat Multimedia Interaktif	21
3. Hakikat <i>Smart Application Creator</i> (SAC)	27
4. Hakikat Menulis Teks Narasi	39
B. Penelitian Relevan.....	46
C. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	52
A. Model Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan	53

1. Studi Pendahuluan	53
2. Pengembangan Model	54
C. Uji Coba Produk.....	60
1. Subjek Uji Coba.....	60
2. Jenis Data.....	60
3. Instrumen Pengumpulan Data	61
4. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Penyajian Data Uji Coba	76
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	76
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	99
B. Analisis Data	104
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran	104
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	115
3. Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran	122
C. Revisi Produk	126
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	126
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	127
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	128
D. Pembahasan.....	132
1. Validitas Media Pembelajaran.....	135
2. Praktikalitas Media Pembelajaran	138
3. Efektivitas Media Pembelajaran	140
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	142
A. Simpulan.....	142
B. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA	146

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Harian Peserta Didik Materi Menulis Teks Narasi	7
Tabel 2. Angket Uji Validitas Untuk Ahli Materi.....	61
Tabel 3. Angket Uji Validitas Untuk Ahli Media	62
Tabel 4. Angket Uji Validitas Untuk Ahli Bahasa.....	63
Tabel 5. Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran.....	65
Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran.....	66
Tabel 7. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	68
Tabel 8. Kategori Validitas Media Pembelajaran	69
Tabel 9. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	70
Tabel 10. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	71
Tabel 11. Kisi-Kisi Penilaian Pre Test dan Post Test Menulis Teks Narasi	72
Tabel 12. Rubrik Penilaian Pre Test dan Post Test Menulis Teks Narasi.....	72
Tabel 13. Validator Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa	97
Tabel 14. Hasil Uji Validasi Materi Pertama	105
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Materi Kedua.....	106
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Media Pertama	108
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Media Kedua	109
Tabel 18. Hasil Uji Validitas Pertama Ahli Bahasa.....	111
Tabel 19. Hasil Uji Validitas Kedua Ahli Bahasa.....	113
Tabel 20. Presentase Hasil Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan.....	114
Tabel 21. Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba.....	116
Tabel 22. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba	117
Tabel 23. Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penelitian	119
Tabel 24. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penelitian.....	120
Tabel 25. Analisis Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik di Sekolah Uji Coba	122
Tabel 26. Analisis Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik di Sekolah Penelitian.....	124
Tabel 27. Revisi Validasi Ahli Materi	126
Tabel 28. Revisi Validasi Ahli Media.....	127
Tabel 29. Revisi Validasi Ahli Bahasa	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Download aplikasi <i>Smart Application Creator</i> (SAC) versi terbaru	32
Gambar 2. 2 Mendaftar masuk aplikasi SAC.....	33
Gambar 2. 3 Memilih tampilan media pembelajaran.....	33
Gambar 2. 4 <i>Setting background</i>	34
Gambar 2. 5 Menambahkan foto.....	34
Gambar 2. 6 Menambahkan video	35
Gambar 2. 7 Menambahkan teks.....	35
Gambar 2. 8 Menambahkan animasi.....	36
Gambar 2. 9 Pengaturan tombol menu.....	36
Gambar 2. 10 Pengaturan audio	37
Gambar 2. 11 Membuat kuis.....	38
Gambar 2. 12 Melihat hasil media SAC yang dibuat.....	38
Gambar 2. 13 <i>Output</i> media dalam bentuk aplikasi.....	39
Gambar 2. 14 Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>Smart Application Creator</i> pada Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar	51
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Smart Application Creator</i> pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar.....	59
Gambar 4. 1 Situs membuka aplikasi di google chrome.....	82
Gambar 4. 2 Unduh aplikasi SAC.....	82
Gambar 4. 3 Buka aplikasi SAC	83
Gambar 4. 4 Daftar aplikasi SAC	83
Gambar 4. 5 Pilih ukuran tampilan media pembelajaran.....	84
Gambar 4. 6 Menambahkan fitur-fitur media pembelajaran.....	84
Gambar 4. 7 Menambahkan fitur-fitur media pembelajaran melalui <i>insert</i>	85
Gambar 4. 8 Menambahkan tombol <i>button</i>	85
Gambar 4. 9 Memberikan interaksi pada <i>button</i>	86
Gambar 4. 10 <i>Output</i> media pembelajaran	86
Gambar 4. 11 <i>Cover</i> media pembelajaran.....	87
Gambar 4. 12 Arahan penggunaan media pembelajaran	87
Gambar 4. 13 Petunjuk penggunaan media pemelajaran	88
Gambar 4. 14 Halaman utama memulai media pembelajaran	88
Gambar 4. 15 Profil pengembang	89
Gambar 4. 16 Alur konten capaian pembelajaran	89
Gambar 4. 17 Tujuan pembelajaran	90
Gambar 4. 18 Halaman pertemuan 1 dan 2.....	90
Gambar 4. 19 Pengenalan fitur pertemuan 1	91
Gambar 4. 20 Pengenalan fitur pertemuan 2.....	91
Gambar 4. 21 Materi pertemuan 1	91

Gambar 4. 22 Materi pengertian teks narasi	92
Gambar 4. 23 Materi tujuan teks narasi	92
Gambar 4. 24 Materi ciri-ciri teks narasi	92
Gambar 4. 25 Materi pengertian kata penghubung antarkalimat	93
Gambar 4. 26 Materi ciri-ciri kata penghubung antarkalimat.....	93
Gambar 4. 27 Video pembelajaran.....	93
Gambar 4. 28 Materi contoh kata penghubung antarkalimat.....	94
Gambar 4. 29 Materi Pertemuan 2	94
Gambar 4. 30 Unsur-unsur teks narasi	94
Gambar 4. 31 Langkah-langkah menulis teks narasi	95
Gambar 4. 32 Langkah-langkah menulis teks narasi berdasarkan gambar seri	95
Gambar 4. 33 Materi contoh menulis teks narasi.....	95
Gambar 4. 34 Latihan soal pertemuan 1	96
Gambar 4. 35 Latihan soal pertemuan 2	96
Gambar 4. 36 Ucapan terima kasih akhir pembelajaran	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Smart Application Creator</i> pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar	152
Lampiran 2. Lembar Surat Observasi	171
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Observasi	172
Lampiran 4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media Pembelajaran ..	175
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	176
Lampiran 6. Instrumen Wawancara Guru	179
Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru.....	181
Lampiran 8. Lembar Kegemaran Peserta Didik.....	187
Lampiran 9. Hasil Angket Kegemaran Siswa Kelas IV SD.....	188
Lampiran 10. Nilai Awal Peserta Didik Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Cerita TA 2022/2023.....	192
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan Observasi dan Wawancara	194
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	196
Lampiran 13. Surat Balasan Izin Penelitian	198
Lampiran 14. Surat Izin Validasi Materi, Media dan Bahasa	200
Lampiran 15. Hasil Nilai Validasi Materi.....	201
Lampiran 16. Hasil Nilai Validasi Media	206
Lampiran 17. Hasil Nilai Validasi Bahasa	211
Lampiran 18. Hasil Angket Praktikalitas Guru di Sekolah Uji Coba	216
Lampiran 19. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Uji Coba	218
Lampiran 20. Hasil Angket Praktikalitas Guru di Sekolah Penelitian.....	221
Lampiran 21. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Penelitian.....	223
Lampiran 22. Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik di Sekolah Uji Coba.	226
Lampiran 23. Hasil Pre Test dan Post Test Peserta Didik di Sekolah Penelitian	232
Lampiran 24. Modul Ajar Bahasa Indonesia Menulis Teks Narasi Pertemuan 1	241
Lampiran 25. Modul Ajar Bahasa Indonesia Menulis Teks Narasi Pertemuan 2	273
Lampiran 26. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	304

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk keberlangsungan hidup dalam lingkup masyarakat dan negara. Proses pendidikan di sekolah mengacu kepada suatu tujuan membentuk peserta didik untuk dapat mengasah dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kemampuan peserta didik dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran bermutu yang dihadirkan oleh guru di sekolah dengan selalu mengikuti perkembangan zaman.

Perubahan era zaman sekarang ini semakin meluruhkan batasan antara kehidupan manusia dengan perkembangan sistem teknologi digital. Peningkatan terhadap teknologi digital berdampak tehadap seluruh aspek kehidupan termasuk pada sistem pendidikan. Menurut Prastika dan Masniladevi (2021), hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui proses pendidikan di sekolah adalah teknologi. Semakin meningkatnya ilmu pengetahuan maka semakin meningkat pula perkembangan teknologi dalam kehidupan. Dengan begitu, sudah seharusnya dunia pendidikan memanfaatkan teknologi yang dikembangkan.

Pemanfaatan berbagai teknologi digital tersebut tentu menjadi tantangan besar dalam sektor pendidikan (Lena, dkk. 2023). Sistem pendidikan diminta untuk dapat menyeimbangkan perkembangan teknologi dan informasi dengan cara memadukan ke dalam sistem pembelajaran. Hal

ini bertujuan agar sistem pendidikan mampu melahirkan lulusan yang mempunyai kemampuan berteknologi serta mampu bersaing secara global.

Menurut Syamsuar dan Reflianto (2019), untuk menjawab tantangan dalam pendidikan tersebut dapat dimulai dengan penyesuaian kurikulum terhadap kebutuhan saat ini. Pada kurikulum merdeka, tantangan pada bidang pendidikan dapat dihadapi dengan mengubah sistem pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran abad 21. Menurut Hasibuan dan Prastowo (2019), menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada abad 21 yang memasuki era digital ini seorang guru diwajibkan untuk dapat menerapkan satu perubahan, adapun perubahan tersebut berupa teknik pembelajaran yang semula berpusat pada guru, berubah menjadi pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik dengan cara mengarahkan peserta didik lebih terampil, kreatif, dan inovatif dalam menemukan sendiri penyelesaian permasalahan dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu dengan optimalisasi terhadap penggunaan alat bantu media pembelajaran berbasis teknologi. Arzaq, dkk. (2024) menjelaskan bahwa dalam kurikulum mereka, guru diberikan kebebasan berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam praktik pembelajaran melalui berbagai media pembelajaran. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan makna dan pesan pada materi belajar dengan lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

Peserta didik di zaman sekarang ini senang dengan pembelajaran yang mampu menghadirkan inovasi terbaru dengan memanfaatkan teknologi seperti audio, gambar, dan video. Hafizah (2023) menjelaskan bahwa untuk implementasi kurikulum merdeka yang mengutamakan perkembangan zaman, media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan lingkungan peserta didik yaitu media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital.

Melalui kemajuan teknologi digital, dibuat suatu media yang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yaitu multimedia interaktif. Menurut Kurniawati dan Nita (2018), multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan teks, gambar, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat bantu digital yang memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dan berkreasi secara nyata. Penggunaan multimedia interaktif akan menciptakan suasana yang lebih praktis dan efisien dalam pembelajaran (Harun, G. J & Fitria, Y., 2023). Sehingga pembelajaran akan menjadi menarik dan mudah dipahami.

Namun, kenyataannya di lapangan tidak jarang ditemukan sekolah yang belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Masih banyak sekolah yang hanya menggunakan buku panduan sebagai sumber belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang umumnya hanya berupa teks dan gambar. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan cenderung membuat peserta didik bosan, sulit memahami materi serta tidak maksimal dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan pengisian angket kegemaran bersama guru dan peserta didik yang telah dilakukan peneliti pada tiga Sekolah Dasar, di sekolah pertama yaitu SDN 114/VI Bangko VII hari Selasa tanggal 19 Desember 2023 ditemukan bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka, memiliki 4 laptop, 15 chromebook dan 3 LCD proyektor, namun alat tersebut jarang digunakan. Guru masih menggunakan buku paket, benda konkret, dan video pembelajaran yang diambil dari youtube kemudian dijelaskan kembali oleh guru, hal ini membuat pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Guru belum pernah membuat media pembelajaran berbasis teknologi, dan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru menyatakan kebingungan menentukan media karena hanya berupa teks dan gambar. Sedangkan, peserta didik pada umumnya tertarik belajar dengan media berupa animasi yang menarik di depan kelas, namun video dari youtube terkadang membuat peserta didik menjadi bosan karena cenderung hanya mengamati dan mendengar saja. Selain itu, dari pengisian angket oleh 18 peserta didik dalam pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia, sebanyak 12 peserta didik kesulitan membuat suatu cerita dengan kalimat yang benar.

Kemudian, pada sekolah kedua yaitu di SDN 115/VI Bangko VIII yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 09 Januari 2024 serta berdasarkan pengalaman kegiatan Prakter Lapangan Kependidikan di sekolah ini, ditemukan bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka, telah tersedia 25 laptop dan 4 proyektor, terkadang proses pembelajaran juga menggunakan media, akan tetapi media yang digunakan sebatas gambar,

Powerpoint (PPT), dan video yang diambil dari youtube. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi seperti *Smart Application Creator* (SAC) dan masih kesulitan menentukan media yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Guru menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kurang tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran jika media yang digunakan berupa teks dan gambar seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peserta didik menyampaikan bahwa merasa semangat dengan kegiatan belajar sambil bermain/kuis, minat peserta didik juga meningkat saat pembelajaran menggunakan proyektor. Namun, penggunaan media tersebut jarang dilakukan. Selain itu, dari 19 peserta didik sebanyak 15 peserta didik merasa kesulitan dalam membuat cerita dan kalimat yang benar.

Selanjutnya, pada kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan pada sekolah ketiga yaitu di SDN 002/VI Bangko II pada hari Kamis tanggal 11 Januari 2024 penulis menemukan permasalahan yang tidak jauh berbeda, sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka, dan sarana serta prasarana telah disediakan (4 laptop dan 3 proyektor). Namun dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan buku sumber, media gambar, benda-benda konkret disekitar, dan video pembelajaran dari youtube yang juga jarang digunakan. Guru masih merasa kesulitan dan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi masa sekarang. Sedangkan, peserta didik menyatakan bahwa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan proyektor, namun jarang sekali dilakukan karena lebih sering menggunakan buku ajar

saja. Dalam pembelajaran dari 21 peserta didik sebanyak 13 orang merasa kesulitan membuat karangan/cerita dengan kalimat yang benar, 8 orang kesulitan menyusun kalimat majas, ide pokok dan kalimat intransitif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada ketiga sekolah tersebut, maka dapat diketahui permasalahan dalam pembelajaran yaitu belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa sekarang terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berupa teks dan gambar. Guru umumnya masih menggunakan buku sumber saja dalam pembelajaran, sehingga materi tidak tersampaikan dengan maksimal, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi hanya sebatas menampilkan video pembelajaran dari youtube. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Smart Application Creator* (SAC) serta masih kesulitan menentukan media yang dapat diakses oleh peserta didik. Khususnya Bahasa Indonesia, banyak peserta didik kesulitan dalam memahami materi menulis/membuat cerita dengan kalimat yang benar. Guru menyatakan bahwa materi merangkai karangan hanya disajikan dalam bentuk gambar peserta didik terkadang hanya bercerita sesukanya tanpa memperhatikan penulisan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian peserta didik terkait materi menulis cerita teks narasi diketahui bahwa masih ada peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan. Data hasil penilaian peserta didik tahun ajaran 2022/2023 sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Peserta Didik Materi Menulis Teks Narasi

No.	Sekolah Dasar	KKM	Kategori		Percentase Tuntas
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	SDN 114/VI Bangko VII	70	9	12	42,86%
2.	SDN 115/VI Bangko VIII	70	10	16	38,46%
3.	SDN 002/VI Bangko II	75	9	22	29,03%

Sumber: "Dokumentasi dari guru kelas IVA Sekolah Dasar (Lampiran 8)"

Berdasarkan hasil penilaian harian peserta didik diketahui bahwa masih ada peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan. Menurut Zulela (dalam Oktrifianty, 2021: 20), pada umumnya peserta didik kelas tinggi sekolah dasar masih merasa sulit menyatakan ide yang ada dalam pikirannya dan belum mampu menggunakan kosa kata yang baik. Oleh karena itu, dilakukan analisis kurikulum melalui modul ajar dan buku panduan. Melalui analisis tersebut, ditemukan bahwa materi teks narasi di Kelas IV Semester 2 berupa gambar dan sangat minim sekali penjelasan materi. Jika media yang digunakan hanya melalui gambar pada buku pedoman pembelajaran, maka materi kurang tersampaikan dengan baik. Hal ini menyebabkan peserta didik belum mampu menulis karangan narasi dengan kalimat yang tepat.

Memahami berbagai masalah yang muncul di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu perlunya media pembelajaran interaktif yang variatif, menarik dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Narasi. Oleh karena itu, peneliti bermaksud akan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC). *Smart Application Creator* merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat mendukung

pembelajaran berbasis teknologi, dapat digunakan dengan perpaduan android/laptop/PC yang juga mampu terhubung melalui proyektor sehingga efektif dan efisien untuk digunakan (Oktaviani, D & Amini, R., 2022).

Smart Application Creator (SAC) dapat membuat media pembelajaran interaktif yang tidak hanya dapat menampilkan materi teks dan gambar seri, namun mampu menyajikan video, animasi, latihan soal atau kuis, serta musik yang dapat digunakan melalui komputer maupun *android* sehingga pembelajaran akan dapat lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan. Keunggulan media pembelajaran ini bagi peserta didik yaitu dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena disajikan dalam bentuk exe dan apk, media ini akan berisi berbagai gambar seri dan penjelasan menulis teks narasi dengan kata penghubung yang benar sehingga peserta didik dapat lebih memahami kalimat yang tepat untuk menyatakan gagasan dari sebuah gambar. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Application Creator* (SAC) yang efektif, penulis akan melakukan beberapa tahapan pengembangan dengan model ADDIE yaitu: 1) Tahap analisis (*analysis*), 2) Tahap perancangan (*design*), 3) Tahap pengembangan (*development*), 4) Tahap penerapan (*implementation*), 5) Tahap evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti tertarik untuk memilih judul penelitian yaitu “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Smart Application Creator Pada Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar**”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

3. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di Kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dapat dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) yang berisi uraian dan informasi mengenai teks narasi dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.
2. Aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) menyajikan media pembelajaran inovatif yang menyajikan materi pembelajaran dengan dilengkapi gambar, video, audio, serta kuis untuk mengasah kemampuan peserta didik, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) dengan berbagai fitur menarik dan tampilan yang kreatif dapat digunakan dengan komputer/laptop ataupun *smartphone*.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dan pembelajaran mandiri di luar sekolah.

E. Manfaat Pengembangan

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil produk pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti

Untuk memotivasi peneliti agar mampu memunculkan ide-ide baru dan melatih kreatifitas peneliti serta menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

2. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan mampu mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar.

4. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menjadi pedoman bagi kepala sekolah dalam usaha meningkatkan sistem pembelajaran yang lebih baik serta mampu mengembangkan program peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator (SAC)*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) memberikan ketertarikan dalam penyajian materi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga peserta didik termotivasi dan bersemangat, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pada umumnya, peserta didik sulit memahami materi menulis teks narasi karena hanya berisikan tulisan, dan gambar saja. Dalam media ini, tidak hanya menampilkan teks dan gambar saja, namun dikembangkan dengan cara menampilkan materi teks narasi dengan berbagai gambar seri dengan kalimat yang tepat sesuai gambar, video untuk penjelasan materi yang bersifat audiovisual, serta latihan soal atau kuis untuk melatih pemahaman peserta didik dalam menulis teks narasi. Hasil akhir media ini akan dibuat dalam bentuk exe yang diakses melalui laptop dan dalam bentuk apk yang diakses secara *offline* melalui android sehingga tidak terbatas bagi peserta didik dan guru dalam menggunakannya.

Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pada materi menulis teks narasi yang dapat diuji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui hasil dari penilaian dan pengisian angket oleh validator pada aspek materi, media serta bahasa yang telah dikembangkan. Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media pembelajaran

yang dikembangkan melalui pengisian angket respon guru dan peserta didik tentang manfaat dari media pembelajaran yang dikembangkan. Uji efektivitas dilakukan dengan menguji keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik yang dilihat melalui hasil belajar dengan mengerjakan soal *pretest* dan *postest*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu, dan biaya, sehingga pada penerapan media pembelajaran dilaksanakan dalam skala terbatas pada satu kelas saja, yaitu Kelas IV Sekolah Dasar. Keterbatasan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* di Kelas IV Sekolah Dasar semester 2 pada materi Menulis Teks Narasi ini ditargetkan pembuatannya dalam waktu 30 hari sesuai dengan masa gratis aplikasi dengan produk yang dapat digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas berupa proyektor. Untuk pembuatan produk tanpa batas waktu tertentu maka dapat dilakukan pembelian lisensi. Sedangkan untuk output media, penggunaan tidak dibatasi waktu dan dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui laptop atau android.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat untuk penyampaian informasi dalam pembelajaran yang menyajikan materi, gambar, video, audio dan berbagai fitur menarik lainnya dengan menggunakan laptop dan *smartphone* sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. *Smart Application Creator* (SAC) adalah salah satu aplikasi yang dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran atau sejenisnya yang dapat dijalankan melalui komputer atau *smartphone* berbasis *android* tanpa menggunakan bantuan kode-kode pemrograman sehingga mudah dan praktis untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.
3. Teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian yang disusun secara runtut/ kronologis sesuai urutan waktunya.
4. *Smartphone* adalah telepon gengam yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.
5. Validitas adalah ukuran kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan memberikan produk kepada para ahli untuk dinilai sehingga produk menjadi valid atau layak untuk digunakan.
6. Praktikalitas adalah kemudahan penggunaan media yang dikembangkan, dilakukan melalui pengisian angket respon guru dan peserta didik.
7. Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana, tindakan, atau kegiatan dapat tercapai. Jadi suatu kegiatan dapat dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut berjalan sesuai aturan atau berjalan sesuai target yang ditentukan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik zaman sekarang dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran telah dinyatakan sangat valid setelah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh tiga validator yaitu validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, validasi media sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar yang peneliti kembangkan telah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar baik sekolah uji coba maupun sekolah penelitian. Pada sekolah uji coba tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respon guru adalah 94,28% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik adalah 95,42% yang

termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan, persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian berdasarkan respon guru adalah 97,14% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik adalah 94,87% yang termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar sudah layak untuk digunakan di sekolah.

3. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui pengerjaan lembar soal pre test dan pos test yang menunjukkan rata-rata yang meningkat. Pada pertemuan 1, di sekolah uji coba pengerjaan soal pre test memperoleh hasil dengan persentase 67,28% meningkat pada pengerjaan soal post test dengan hasil persentase 81,5% dan di sekolah penelitian pengerjaan soal pre test memperoleh hasil 70,31% kemudian meningkat pada soal post test dengan hasil persentase 89,10%. Sedangkan, pada pertemuan 2 di sekolah uji coba pada pengerjaan soal pre test diperoleh hasil 70,33% dan meningkat pada soal post test dengan hasil persentase 86,44% dan di sekolah penelitian pada pengerjaan soal pre test diperoleh hasil 74,10% kemudian meningkat pada soal post test dengan hasil persentase 91,31%. Melalui hasil terebut, diperoleh rata-rata hasil uji efektivitas pada sekolah uji coba yaitu 83,97% dan di sekolah penelitian

yaitu 90,20%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi mengingat hasil uji coba menunjukkan tingkat yang valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) 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 menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* ini dapat disebarluaskan di kelas IV SD yang bersangkutan atau pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks narasi. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk bisa digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk

- a. Bagi kepala sekolah, diharapkan kepala sekolah menyarankan kepada guru di sekolah agar memanfaatkan fasilitas seperti laptop dan proyektor untuk mengembangkan media dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang inovatif dan menarik.
- b. Bagi guru, agar dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar sehingga bisa menambah kesediaan media pembelajaran pendukung saat proses pembelajaran berlangsung sehingga media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
- d. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar ini lebih lanjut dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan situasi serta kondisi yang berbeda.
- e. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 183–190. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3095/2442>
- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37.
- Arzaq, M. Y., Tadzkirotunnuha, Hidayat, M. A., Huda, K., Barokah, A. R., Khoeriyah, F., & Ikhsan, K. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka di MI/SD*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Ayudia, K., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies (JBES)*, 4(2), 284–296.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snff/article/view/143>
- Cahyani, A., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 41–49.
- Daulay, D. W., Mutoharoh, & Sumiyani. (2021). Teks, Konteks, Koteks Pada Artikel Covid-19 Dalam Surat Kabar Kompas Edisi Juni 2021. *Prosiding Samasta : Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 160–169.
- Fadhilla, D. (2022). *Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Kelas Tinggi*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Ginoga, F. Y. A., Jimmy, W., & Peggy, V. T. (2023). Pengembangan Pembelajaran Grafis Kelas XI Multimedia SMK Cokroaminoto Kotamobagu. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(3), 375–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/edutik.v3i3.7420>
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*

- Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(1), 177–189.
- Hardinata, V., Nia, B., Maulfi, S. R., Puti, K. D., Wahyu, W., Machrus, A., & Febi, A. S. (2021). *Bunga Rampai: Artikel Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa*. Malang: Media Nusa Creative.
- Harun, G. J., & Fitria, Y. (2023). Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 236. <https://doi.org/10.24036/ejipsd.v10i2.10440>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 111–120.
- Huda, A., & Noper, A. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid TV. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lena, M. S., Sahrun, N., Ola, K. P., & Rizka, H. H. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(3), 177–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v1i3.1816>
- Mahyudin, R., Sukma, E., Desyandri, & Mansur. (2017). Improved The Skills Writing With Animation Picture Media In Class IV Elementary School. *Jurnal*

- Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(1), 12–28.*
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research, 3*, 1188–1198. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9755>
- Masniladevi, Helsa, Y., & Syarif, I. M. (2019). Media Edugames Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7*(1), 1–8.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Chemistry Education Review (CER), 3*(2), 185.
- Miftah, M. (2022). *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman, 4*(1), 59–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03*, 171–187.
- Okta, S., & Muhammadi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Narasi Sejarah. *Basic Education Studies, 4*(1), 1374–1381.
- Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu, 6*(6), 10298–10306. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>
- Oktrifianty, E. (2021). *Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan dan Kemampuan Membaca Pemahaman)*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies , 4*(1), 2601–2614.
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin Utara: Poliban Press.
- Purwati, P. D., Wijaya, L. K. L., Zahra, F. F., Fatimatuzzahro, Sasqia, L. A. C., Ananta, P. P., & Agustin, R. S. (2023). *Inovasi Keterampilan Bahasa dalam Kurikulum Merdeka: BUNGA RAMPAI*. Jawa Tengah: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Reinita, Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2018). Pelatihan Media Berbasis ADOBE FLASH CS6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–68. <http://jipteksppj.unp.ac.id/index.php/jiptek/article/view/28/26>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Ke-8. Bandung: Alfabeta.
- Rozie, F & Pratikno, A. . (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Malang: Penerbit Rena Cipta Mandiri.
- Saputri, W. M., Sabella, N., Astuti, S. D., Nadhif, S., Rachma, A. L., Nurwidayastuti, I., & Khalika, T. Z. (2022). *Pasal Teks*. Jawa Tengah: Pen Fighters.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (*Smart Application Creator*) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 17497–17502.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. In *Prabangkara : Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Issue 23, pp. 35–35).
- Ummi, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlaq*, V(2), 1–11.
- Wahjusaputri, S., & Anim, P. (2021). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.

- Wahyuli, & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (*Smart Application Creator*) SAC pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 20 Indarung. (*Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Padang*).
- Waldi, A., Reinita, Desyandri, & Viola, F. O. (2023). Development of Interactive Media Articulate Storyline 3 based on Problem based Learning in Class V Elementary School. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education*, 6(1), 33–44.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wulandari, A. P, Annisa, A. S, Karina, C, Tsani, S. N., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti, R. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Pop-Up Book. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 527–534. Journal.student.uny.ac.id.