

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA TEMA SELALU BERHEMAT  
ENERGI SUB TEMA SUMBER ENERGI  
KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh :

**ARIEF RACHMAN MALIK  
17004075**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**


**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI SUB TEMA  
SUMBER ENERGI KELAS IV SD**

Nama : Arief Rachman Malik  
NIM/BP : 17004075/2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Januari 2022

**Pembimbing**



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19830126 200812 2 002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan**

**Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19830126 200812 2 002**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema selalu  
berhemat energi sub tema sumber energi kelas IV SD.  
Nama : Arief Rachman Malik  
NIM/BP : 17004075/2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Januari 2022

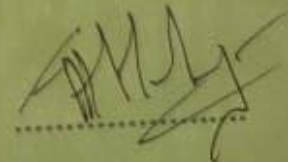
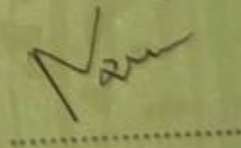
Tim Penguji  
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19830126 200812 2 002

Anggota : Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001

Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T.  
NIP. 19840523 200812 1 003



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Rachman Malik  
NIM/Thn Masuk : 17004075/2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Sumber Energi Kelas IV SD.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini hasil karya sendiri dan benar keasliannya, sesuai dengan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini terdapat pendapat orang lain yang dicantumkan sebagai acuan dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan di daftar pustaka.
3. Karya tulis ini sah apabila telah ditandatangani asli oleh pembimbing, tim penguji dan ketua jurusan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, 11 Januari 2022  
Yang Menyatakan,



Arief Rachman Malik  
NIM/BP. 17004075/2017

## ABSTRAK

### **Arief Rachman Malik. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub tema Sumber Energi Kelas IV SD”**

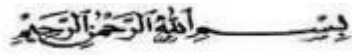
Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart app creator* ini dilakukan sebagai upaya dalam membantu guru dalam proses pembelajaran secara daring karena pada saat ini adanya pandemik covid-19, sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Media pembelajaran interaktif ini dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif meskipun pembelajaran dilakukan dalam jarak jauh.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian merujuk pada empat tahapan yaitu, 1) tahap perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) pengujian validasi produk, 4) melakukan ujicoba terbatas, 5) produk akhir. Validitas produk dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu 2 orang validator media dan 1 orang validator materi, sedangkan untuk uji praktikalitas pada penelitian ini 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 03 Nansabaris

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa, hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada pencapaian “**sangat Sesuai**” dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,83, untuk aspek media berada pencapaian “**sangat layak**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,94 dan validator II sebesar 5,00. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada pencapaian “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,71. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media pembelajaran Interaktif, Smart App Creator*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub tema Sumber Energi Kelas IV SD”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd.MPd selaku Pembimbingan Akademik dan Dosen Pembimbing di kampus yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP
2. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M..Pd.T. selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta meberikan srana dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya .

3. Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya dan juga selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.P.d T. selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
5. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom, M.Pd.T. selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Rosmanita, S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, serta selalu memberikan dukungan agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah, Staf TU, dan Keluarga SD Negeri 03 Nansabaris yang telah

memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.

10. Siswa-siswi SD Negeri 03 Nansabaris khususnya kelas IV yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
11. Ayah dan ibu tercinta yang selalu menjadi alasan pertama bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, orang tua yang begitu luar biasa dalam memberikan dukungan baik secara moril maupun materi. Berkat pengorbanan yang begitu luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan apapun, penulis sangat bersyukur ditakdirkan menjadi anak dari beliau berdua. Hanya ucapan terimakasih dari lubuk hati terdalam yang dapat penulis sampaikan kepada ayah dan ibu tercinta atas semua yang telah di berikan selama ini.
12. Kakak dan adik, yang selalau menjadi pundak untuk tempat berkeluh kesah, melepaskan semua kegelisahan dan kekhawatiran, tempat meluapkan emosi ketika semua dirasa terlalu berat.
13. Jodi Hardika, Ramayani Eka Putri dan Hary Diraisidi yang selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan secepatnya.
14. Findi amimy Putri yang selalu bisa untuk di andalkan ketika penulis mengalami kesusahan dalam melewati berbagai masalah selama perkuliahan.
15. Randi Laseptika Khasna teman yang selalu memberikan bantuan kepada penulis dan mau meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan
16. Seluruh sahabat dan teman-teman jurusan KTP angkatan 2017 yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
17. Semua pihak yang telah mambantu dalam penelitian ini yang tidak bisa

disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermamfaat bagi penulis sendiri, Lembaga penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulis masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharpkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan dating. Semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Amiin Ya Rabbal 'Alamin..*

Padang, Januari 2022

Arief Rachman Malik

NIM. 17004075

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAPIRAN .....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan .....	9
F. Spesifik Produk yang Dihasilkan .....	9
G. Pentingnya Pengembangan .....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
I. Manfaat Pengembangan .....	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengembangan .....	15
Konsep Dasar Pengembangan.....	15
B. Media Pembelajaran.....	16
1. Konsep Dasar Media Pembelajaran .....	16
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	18
4. Karakteristik Media Pembelajaran .....	19
C. Media Interaktif.....	20
1. Konsep Dasar Media Interaktif .....	20
2. Format Media Interaktif .....	22
D. <i>Smart App Creator</i> .....	24

1. Pengertian <i>Smart App Creator</i> .....	24
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Smart App Creator</i> .....	25
E. Pembelajaran Tematik.....	27
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	27
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	27
3. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.....	30
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik .....	31
5. Kompetensi Inti Pembelajaran .....	32
6. Keterkaitan Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Software Smart App Creator</i> dengan Pembelajaran Tematik .....	35
F. Validitas dan Praktikalitas.....	36
1. Validitas .....	36
2. Praktikalitas.....	38
G. Kajian Penelitian yang Relevan .....	39
H. Kerangka Konseptual .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan .....	46
D. Instrumen Pengumpul Data.....	51
E. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Tahap Perencanaan.....	58
2. Pengembangan Produk Awal .....	60
3. Pengujian Validasi Produk .....	67
4. Uji Coba Praktikalitas .....	76
5. Hasil Produk Akhir.....	79
B. Pembahasan .....	80
C. Keterbatasan Penelitian .....	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	88
LAMPIRAN .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi inti pembelajaran pada tema dua sub tma satu.....	33
2. Kompetensi dasar pembelajaran .....	33
3. Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> .....	52
4. Kisi-kisi penilaian validator materi .....	53
5. Kisi-kisi penilaian validator media .....	54
6. Kisi-kisi Instrumen Angket siswa .....	55
7. Krikeria Validitas data angket.....	57
8. Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
9. Hasil Penilaian Awal Oleh Ahli Media.....	70
10. Hasil Penilaian Akhir Oleh Ahli Media .....	72
11. Revisi Produk Media Pembelajaran .....	74
12. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halama Awal Media <i>Smart app Creator</i> .....	12
2. Toolbar <i>Smart app creator</i> .....	25
3. Halaman Kerja <i>Smart app creator</i> .....	26
4. Kerangka berpikir.....	42
5. Bagan Pengembangan Menurut Borg and Gall.....	47
6. Tampilan Cara Membuka Program <i>smart app creator</i> .....	61
7. Tampilan <i>create a new project</i> .....	62
8. Tampilan untuk memilih ukuran <i>project</i> .....	62
9. Tampilan desain halaman awal.....	63
10. Tampilan desain halaman menu.....	63
11. Tampilan desain sub materi.....	64
12. Tampilan materi pada media.....	65
13. Tampilan kuis ke dalam media.....	66
14. Tampilan mengimpor video ke dalam media.....	66
15. Tampilan mengimpor <i>instrument</i> ke dalam media.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. <i>Flowchart</i> .....	91
2. <i>Storyboard</i> .....	92
3. Hasil Praktikalitas .....	99
4. Silabus .....	101
5. Penilaian Ahli Media I Tahap pertama .....	116
6. Penilaian ahli media II tahap pertama .....	120
7. Penilaian ahli media I tahap kedua.....	124
8. Penilaian ahli media II tahap kedua .....	125
9. Penilaian ahli materi.....	130
10. Dokumentasi Penelitian .....	135
11. Surat penugasan ahli media.....	139
12. Surat permohonan validator materi.....	140
13. Surat izin penelitian dari dinas Kabupaten Padang Pariaman dinas pendidikan dan kebudayaan .....	141
14. Surat keterangan penelitian dari sekolah.....	142

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan karakter manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan jati diri dan keadaan lingkungan. Pendidikan juga merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketaqwaan manusia. Pendidikan di Indonesia sudah pasti tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945.

Proses dalam pendidikan haruslah memiliki kreativitas dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana fungsi pendidikan nasional menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional adalah sebagai berikut:

“Pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan sesungguhnya merupakan proses menampilkan jati diri untuk terwujudnya pribadi yang sesuai dengan karakter dan lingkungan seseorang. Pada hakikatnya, pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia dan membudayakan manusia, sehingga mampu mencipta, berkarya, berbudi baik

bagi diri dan bagi kehidupan sekitarnya. Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tingkat jenjang pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar, menengah hingga sampai ke perguruan tinggi. Semua jenjang pendidikan tersebut tidak terlepas dari perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan tersebut.

Proses pendidikan tidak terlepas dengan apa yang disebut pembelajaran. Pembelajaran dalam implementasinya berisi kegiatan mengajar dan belajar yang mana di dalamnya ada pendidik dan ada peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung dalam sebuah pendidikan berpengaruh terhadap tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Pembelajaran yang akan dilaksanakan juga harus mengikuti acuan pembelajaran yang berlaku agar sesuai arah dan tujuan yang diharapkan. Proses pembelajaran juga harus dilakukan dengan memperhatikan segala aspek yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Seperti metode, strategi, media, sarana dan aspek lain yang mendukung. Hal ini dimaksudkan agar tujuan dan suasana pembelajaran yang hendak dicapai dapat terlaksana dengan baik dan efektif sehingga dapat membuat cita-cita pendidikan dapat tercapai.

Kegiatan pembelajaran mempunyai dua kegiatan yang saling bersinergi. Seorang pendidik atau guru mengajar dan peserta didik atau siswa belajar. Guru akan mengajar dan membimbing peserta didiknya untuk mengenali jati diri dan kemampuannya, sementara peserta didik belajar dan terus berproses melalui pengalaman belajar yang didapat untuk mengenali jati diri dan kemampuan diri.

Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Peranan guru penting terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Kecakapan dan keterampilan seorang guru dalam manajemen pembelajaran berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Siswa sebagai subjek pembelajaran dapat menjadi acuan terhadap evaluasi dari hasil pembelajaran. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien. Seorang guru harus memiliki inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan proses pembelajaran, hal ini dilakukan agar siswa mendapat suasana dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satunya adalah dengan memperhatikan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi, oleh sebab itu guru harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran. Media pembelajaran yang tepat akan memberikan manfaat yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu media diharapkan mampu menyampaikan pesan yang jelas dari pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat dikembangkan dengan memperhatikan karakter siswa dan karakteristik materi dari sebuah pembelajaran. Pada dasarnya penggunaan media dalam pembelajaran bisa diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan baik dasar maupun menengah.

Rusman (2015: 357) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang sistem pembelajarannya memungkinkan siswa, baik secara individual maupun

kelompok dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar agar dapat memberikan kebermaknaan belajar kepada siswa.

Model pembelajaran tematik pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep secara holistik dan autentik. Salah satu hal yang mendasari pembelajaran tematik adalah peserta didik pada sekolah dasar kelas awal merupakan rentan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pembelajaran tematik dapat dikemas dengan suatu tema menjadi topik utama kemudian dijabarkan dengan beberapa Standar Kompetensi (SK) ataupun Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan tema.

Jika melihat situasi dan kondisi pendidikan pada era saat ini, perkembangan teknologi selalu membayangi perkembangan pendidikan. Itu bisa terlihat dari pembaruan-pembaruan terhadap aspek pendidikan termasuk materi dan penggunaan media. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan. Smartphone merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidikan dan segala aspeknya harus mampu

mengimbangi perkembangan teknologi yang berkembang sehingga tujuan dari pendidikan tidak tertinggal.

Pengembangan media pembelajaran yang sangat membantu proses pembelajaran di sekolah. Penulis ingin membantu mencari solusi melalui media pembelajaran yang telah dipelajari di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memiliki 5 kawasan yaitu; (1) Kawasan desain, (2) Kawasan pengembangan, (3) Kawasan pemanfaatan, (4) Kawasan pengelolaan, (5) Kawasan penilaian. Hal ini berasumsikan bahwa lulusan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mampu membuat sebuah media pembelajaran dengan baik karena telah mempertimbangkan kelima kawasan tersebut.

Pada saat ini peserta didik sudah menggunakan *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, tidak dipungkiri juga seorang pendidik juga menggunakan *smartphone* bahkan dalam pengoperasian *Smartphone* tersebut peserta didik lebih pandai dibandingkan pendidik. Hal itu sesuai dengan ungkapan Jean Piaget yang mengemukakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Satyaputra & Aritonang (2016: 2), android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru pada tanggal 09 April 2021 di SD Negeri 03 Nansabarlis kelas IV. Pada sekolah tersebut

pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara pembagian *shift* dengan tiga hari di sekolah dan tiga hari di rumah dengan *shift* A sekolah pada hari senin, selasa, dan rabu maka *shift* B sekolah pada hari kamis, jumat, dan sabtu. Di saat pandemi *COVID-19* banyak cara dilakukan pihak sekolah untuk pembelajaran tetap berlangsung seperti menerapkan pembelajaran daring dan luring walaupun tujuan pembelajaran yang disampaikan belum tercapai dengan baik akan tetapi diharapkan dari proses tersebut peserta didik mampu menerima pembelajaran baik pembelajaran daring maupun luring. Termasuk upaya yang dilakukan sekolah untuk mencerdaskan peserta didiknya.

Proses pembelajaran daring pada tema selalu berhemat energi, pendidik hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *power point* dan *youtube* sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *whatsapp*, pendidik memberikan tugas dan materi kepada siswa berupa foto materi yang terdapat pada buku cetak, serta terkadang guru memberikan *link* video *youtube* untuk pembelajaran. Penggunaan media *power point* yang kurang menarik karena di dominasi oleh tulisan dan jarang digunakan karena kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah seperti penggunaan LCD proyektor yang tidak mencukupi untuk digunakan di setiap kelas, sehingga guru harus bergantian menggunakannya. Tugas dan materi yang diberikan guru melalui aplikasi *whatsapp* masih banyak siswa yang tidak memahami materi dan tugas yang diberikan, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam membuat media interaktif dan kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karna itu kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang

diberikan guru karena pembelajaran yang cenderung monoton materi yang diberikan hanya berupa teks bacaan dan *link* video *youtube* dan peserta didik hanya terfokus lewat aplikasi *whatsapp* saja, selain itu materi yang diberikan tidak dapat digunakan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru tidak efektif. Kendala berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang efektif untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran, maka untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif, menarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Nansabaris tersebut yang mana media yang diperlukan haruslah menarik perhatian siswa, untuk itu maka media pembelajaran berbasis aplikasi *smart app creator* sangat cocok diterapkan pada siswa tersebut. Pembelajaran berbasis aplikasi *smart app creator* cocok untuk anak Sekolah Dasar (SD) karena sifatnya yang menarik dapat membantu siswa dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatnya kembali. Untuk media pembelajaran berbasis aplikasi *smart app creator*, materi pada mata pelajaran tematik menjadi tidak membosankan dan bisa meningkatkan motivasi belajar serta menarik perhatian siswa. Sehubungan dengan kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan (Hidayati, 2019). pada materi tentang tema selalu berhemat energi, karena pada materi ini terdapat banyak teori yang harus digambarkan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *smart app creator*

dengan menarik, dari pada menggunakan buku cetak yang kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Sumber Energi Kelas 4 Sekolah Dasar”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan hanya terfokus pada aplikasi *whatsapp, powerpoint, dan youtube*.
2. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan tampilan media pembelajaran kurang menarik dan tampilan yang monoton karna hanya menggunakan media aplikasi *whatsapp, powerpoint, dan youtube*.
3. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.
4. Kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi pada tema “selalu berhemat energi”

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada bahasan nomor 2 dimana kurangnya minat belajar siswa dikarenakan tampilan media pembelajaran kurang menarik dan tampilan yang monoton karna hanya menggunakan media aplikasi *whatsapp, powerpoint dan youtube* pada pembelajaran yang akan digunakan secara daring dan dikembangkan menjadi media pembelajaran

interaktif berbasis aplikasi *smart app creator* kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media interaktif akan menampilkan pembelajaran tematik yang nantinya berisikan tentang tema “selalu berhemat energi” yang terdiri dari tiga sub tema. Namun media yang dibuat dibatasi hanya pada sub tema sumber energi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka beberapa rumusan permasalahan yang penulis rumuskan adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran yang inovatif berbasis aplikasi *Smart app creator* di kelas IV SD ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart app creator* pada tema dua, sub tema satu di kelas IV SD?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart app creator* pada tema dua, sub tema satu di kelas IV SD?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk program pembelajaran pada tema dua, sub tema satu, pembelajaran satu di kelas IV SD yang dapat menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran pada tema dua, sub tema satu di kelas IV SD.
2. Menghasilkan produk program pembelajaran yang layak pada tema dua, sub tema satu di kelas IV SD.

3. Menghasilkan produk program pembelajaran yang praktis pada pembelajaran tema dua, sub tema satu di kelas IV SD.

#### **F. Spesifikasi produk yang dihasilkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik pada tema dua, sub tema satu di di kelas IV SD. Produk yang dihasilkan merupakan media interaktif yang juga dilengkapi dengan rancangan pembelajaran yang dirancang menggunakan *Smart App Creator* sehingga siswa dapat melakukan aktivitas berupa pembelajaran di dalam media yang akan dikembangkan. Produk media yang akan dihasilkan juga dilengkapi dengan video yang bertujuan untuk mendukung proses penyampaian materi.

Produk media yang dirancang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran sehingga proses penyampaian materi dapat dibarengi dengan kegiatan simulasi yang ada pada media ini. Dengan demikian siswa dapat memahami secara mandiri materi dan dapat melakukan simulasi pembelajaran di media ini. Pengembangan produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah paket *file* dalam bentuk *Apk Android* yang berisi media pembelajaran tematik di kelas IV SD.
2. Dari segi isi atau materi media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas IV SD. Fokus Pembelajaran dalam media

ini adalah pada tema dua, sub tema satu di SD, Dari segi media, media ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan beberapa *software* di antaranya *Smart app creator*, *CorelDraw X7*, *Microsoft Office Power Point* dan *Photoshop Cs6*.
- b. Pada tampilan media terdapat beberapa bagian:
  - 1) Pada halaman awal terdapat beberapa menu yaitu: *Home*, *KI/KD*, *Materi*, *kuis*, *Video*, *Profil* dan tombol *Exit* dan tombol *Help*.
    - a) Menu "*Home*" berfungsi untuk menuju tampilan awal program.
    - b) Menu "*KI/KD*" berisikan standar kompetensi atau kompetensi dasar dari materi yang dipelajari.
    - c) Menu "*Materi*" berisi materi singkat sesuai *KI* atau *KD* yang dijelaskan.
    - d) Menu "*kuis*" berisi kuis yang akan dikerjakan oleh siswa sebagai bahan Latihan sesuai *KI* atau *KD* yang di jelaskan
    - e) Menu "*Video*" untuk masuk ke *Video Pembelajaran*.
    - f) Menu "*Profil*" berisi identitas penulis.
    - g) Menu "*Keluar*" untuk mengakhiri dan kembali ke jendela dialog program.
    - h) Menu "*Help*" untuk menampilkan informasi dan petunjuk pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Menu Awal

### G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan yang diharapkan melalui pendidikan dan latihan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2014), pengembangan adalah sebuah tahap, langkah-langkah, dan perbuatan mengembangkan. Sedangkan menurut Hamid (2020), pengembangan adalah aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan yang berdasarkan teknik dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teori maupun praktis.

Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tematik merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran ini terutama yang bersifat teori. Kurangnya media yang mendukung ataupun keterbatasan pemanfaatan sarana dalam pembelajaran tematik yang bersifat teori dapat membuat siswa kurang memahami konsep dan

minat siswa dalam belajar pun dapat berkurang. Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart app creator* pada pembelajaran tematik dapat mempermudah proses pembelajaran dan memperjelas konsep dari materi sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajaran interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yang bersifat teori. Pengembangan program aplikasi pembelajaran interaktif akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal tersebut merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan belajar siswa di dalam suasana pembelajaran. Pengembangan ini diasumsikan dapat membantu siswa dalam pembelajaran, mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Produk yang dihasilkan tentu dapat digunakan untuk mengoptimalkan sarana yang ada di sekolah.

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan di antaranya ialah kemampuan peneliti dalam kegiatan *design* dan *programmig* yang masih standar. Materi pada pembelajaran tematik harus benar-benar diperhatikan sebelum dibuat. Agar dapat disesuaikan dengan media. Keterbatasan waktu juga menjadi pertimbangan dalam proses pengembangan produk. Produk yang dihasilkan dibatasi pada fokus materi tentang “tema dua Selalu berhemat energi, sub tema satu sumber energi di SD kelas 4.”

## **I. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan minat serta menambah pengalaman belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, pertimbangan dan suatu hal baru yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi penulis, menambah wawasan dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart app creator* pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi kelas IV SD yang telah dikembangkan secara keseluruhan dan produk media pembelajaran interaktif telah dilakukan dengan tahap, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian validasi produk, melakukan ujicoba terbatas, produk akhir. Validasi dengan ahli media dan ahli materi, revisi berdasarkan dari saran dan komentar dari para ahli, uji praktikalitas dan selanjutnya menghasilkan produk akhir.
2. Hasil data uji validitas yang dinilai oleh validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,83 atau 96,6% dengan berada pada pencapaian **“Sangat Sesuai”**, dan yang dinilai oleh validator media memperoleh rata-rata pertama sebesar 4,94 atau 98,8% dan kedua sebesar 5,00 atau 100% dengan berada pada pencapaian **“sangat Layak”**.
3. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,71 atau 94,3% dengan berada pada pencapaian **“sangat praktis”** dengan variabel kriteria mencakup tampilan, materi, dan kemanfaatan media pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi di kelas IV SD yang telah dikembangkan sudah sangat valid dan sangat praktis. Maka media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran pada tema selalu berhemat energi sub tema sumber energi kelas IV SD
2. Bagi siswa kelas IV SD diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif ini dengan fokus pada aspek lainnya merujuk pada keterbatasan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu pada konten video yang masih mengambil dari *youtube*, dan soal yang dikembangkan belum terlalu interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amajida, j. (2020). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi tadris matematika, Universitas Institut Agama Islam Salatiga.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Surhasimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Berbah, s. K. X. S. N., & wulandari, a. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X Smk* (2018). Skripsi pendidikan teknik informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gaung Persada Pers.
- Hamid, M. A. (2020) *Media pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati, A. (2019). The analysis of influencing factors of learning styles, teacher's perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in Padang, West Sumatra. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012149>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2014). Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Soetjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdya karya Offset