

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
*SMART APPS CREATOR* PADA MATERI PENERAPAN  
MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
MUNNADIYA SAA'DAH  
NIM. 21129251

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2025**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

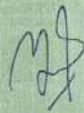
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI PENERAPAN MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Munnadiya Saa'dah  
NIM BP : 21129251/2021  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

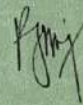
Padang, 17 September 2025

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,



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



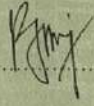
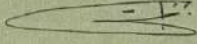
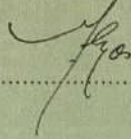
Dra. Reinita, M. Pd.  
NIP. 196306041988032002

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama : Munnadiya Saa'dah  
NIM : 21129251/2021  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 September 2025

| Tim Penguji | Nama                      | Tanda Tangan                                                                                  |
|-------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua    | : Dra. Reinita, M.Pd.     | 1. ....  |
| 2. Anggota  | : Dr. Etri Wahyuni, M.Pd. | 2. ....  |
| 3. Anggota  | : Yesi Anita, M.Pd.       | 3. ....  |

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Munnadiya Saa'dah  
NIM : 21129251  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps*  
*Creator* Pada Materi Penerapan Makna Sila-Sila Pancasila di  
Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 13 Agustus 2025  
Saya yang menyatakan,



Munnadiya Saa'dah  
NIM. 21129251

## ABSTRAK

Munnadiya Saa'dah. 2025. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru cenderung lebih sering mengandalkan teks dan gambar yang ada dalam buku cetak serta belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakannya secara langsung dan mandiri melalui perangkat teknologi. Hal tersebut berdampak pada rendahnya semangat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang valid, praktis, dan efektif serta dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui angket validasi para ahli, angket praktikalitas respon guru dan peserta didik, serta lembar soal *pretest* dan *posttest* untuk uji efektivitas media. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 02 Halaban, UPTD SDN 05 Halaban, dan UPTD SDN 04 Halaban.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* sangat valid dengan skor 96% pada aspek materi, 94,67% pada aspek bahasa, dan 96% pada aspek media, dengan rata-rata validitas sebesar 95,56%. Hasil uji praktikalitas media interaktif menunjukkan hasil sangat praktis dengan skor 96% pada respon guru dan 96,13% pada respon peserta didik UPTD SDN 02 Halaban, 98% pada respon guru dan 93,69% pada respon peserta didik UPTD SDN 05 Halaban, serta 96% pada respon guru dan 95% pada respon peserta didik UPTD SDN 04 Halaban. Hasil uji efektivitas menunjukkan media interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran dengan skor uji N-Gain sebesar 0,7886 (tinggi) di UPTD SDN 02 Halaban, 0,7960 (tinggi) di UPTD SDN 05 Halaban, dan 0,8389 (tinggi) di UPTD SDN 04 Halaban. Dengan demikian, media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sudah valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, *Smart Apps Creator*, Pancasila

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Berkat perjuangan dan pengorbanan Beliau kita dapat merasakan nikmat iman dan pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti menerima banyak masukan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti menyampaikan ungkapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S. Pd., M. Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Ibu Masniladevi, S. Pd., M. Pd. selaku Koordinator UPP 1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Reinita, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Etri Wahyuni, M. Pd. selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Yesi Anita, M. Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S. Pd., M. Pd. selaku validator ahli materi, Ibu Nana Fauzana Azima, M. Pd. selaku validator ahli bahasa, dan Bapak Prof. Dr. Syafri Ahmad, M. Pd., Ph. D selaku validator ahli media, yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap produk media interaktif ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan ilmu serta motivasi selama peneliti menimba ilmu.
8. Ibu Tatismar, S. Pd. SD selaku Kepala UPTD SDN 02 Halaban dan Ibu Darnialis, S. Pd. selaku Wali Kelas IV UPTD SDN 02 Halaban yang telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melaksanakan penelitian, serta

peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

9. Bapak Mukhtizen, S. Pd. SD selaku Kepala UPTD SDN 05 Halaban dan Ibu Ayu Ardelina, S. Pd. selaku Wali Kelas IV UPTD SDN 05 Halaban yang telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melaksanakan penelitian serta peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
10. Ibu Aprianti, S. Pd. SD selaku Kepala UPTD SDN 04 Halaban dan Ibu Lily Suryani, S. Pd. selaku Wali Kelas IV UPTD SDN 04 Halaban yang telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melaksanakan penelitian serta peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
11. Orang tua tercinta, Papa Maryusuf dan Mama Melfa Ardianti, yang telah memberikan cinta tanpa batas, doa tanpa henti, dan perjuangan tanpa lelah dalam membesarkan dan membimbing peneliti, hingga setiap tetes keringat, pengorbanan, dan kasih sayang yang diberikan menjadi semangat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Adik tersayang, M. Yusuf Novembrian, yang telah menjadi sumber semangat, keceriaan, dan penguat peneliti dalam menjalani setiap tahap perjuangan ini. Tak lupa kepada seluruh keluarga besar N. Dt. Rajo Sampono dan keluarga besar R. Dt. Paduko Siramo yang selalu memberikan perhatian dan dukungan baik secara moril maupun materil.



13. Sahabat tercinta, Tayi, Tipa, dan Anes yang selalu menghadirkan tawa, menjadi tempat berbagi cerita, serta memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa kepada Ferdi Ramadan yang telah memberi dukungan, semangat, dan kehadiran yang berarti dalam penyusunan skripsi ini.
14. Teman seperjuangan dan seperbimbingan peneliti, Sella Yelmiwati yang selalu memberikan bantuan dan semangat untuk sama-sama menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa kepada Yola, Uca, dan Olsa yang telah memberikan bantuan dan semangat serta membuat perjuangan ini lebih berwarna.
15. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan Pendidikan.

Padang,            Agustus 2025

Munnadiya Saa'dah  
NIM. 21129251

## DAFTAR ISI

|                                             | Halaman    |
|---------------------------------------------|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                        | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                  | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                      | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                   | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                   | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                | <b>xiv</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>               | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang Masalah.....              | 1          |
| B. Rumusan Masalah .....                    | 14         |
| C. Tujuan Pengembangan .....                | 14         |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan ..... | 15         |
| E. Manfaat Pengembangan .....               | 16         |
| F. Asumsi dan Keterbatasan .....            | 17         |
| G. Definisi Istilah.....                    | 18         |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>          | <b>20</b>  |
| A. Landasan Teori.....                      | 20         |
| 1. Media Pembelajaran.....                  | 20         |
| 2. Media Pembelajaran Interaktif .....      | 24         |
| 3. <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) .....    | 30         |
| 4. Kurikulum Merdeka .....                  | 48         |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| B. Penelitian Relevan.....                                     | 63        |
| C. Kerangka Berpikir .....                                     | 68        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                         | <b>71</b> |
| A. Model Pengembangan.....                                     | 71        |
| B. Prosedur Pengembangan .....                                 | 72        |
| 1. Studi Pendahuluan.....                                      | 72        |
| 2. Pengembangan Model .....                                    | 72        |
| C. Uji Coba Produk.....                                        | 79        |
| 1. Subjek Uji Coba .....                                       | 79        |
| 2. Jenis Data .....                                            | 80        |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data .....                            | 80        |
| 4. Teknik Analisis Data .....                                  | 82        |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>                          | <b>87</b> |
| A. Penyajian Data Uji Coba.....                                | 87        |
| 1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....                    | 88        |
| 2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....                          | 101       |
| B. Analisis Data .....                                         | 105       |
| 1. Analisis Data Hasil Uji Validitas Media Interaktif .....    | 105       |
| 2. Analisis Data Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif..... | 112       |
| 3. Analisis Data Hasil Uji Efektivitas Media Interaktif .....  | 121       |
| C. Revisi Produk.....                                          | 126       |
| 1. Revisi Produk Hasil Uji Validitas Aspek Materi .....        | 126       |

|                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2. Revisi Produk Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa .....                  | 127        |
| 3. Revisi Produk Hasil Uji Validitas Aspek Media.....                    | 130        |
| D. Pembahasan.....                                                       | 131        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>                                     | <b>138</b> |
| A. Simpulan .....                                                        | 138        |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut . | 140        |
| 1. Saran.....                                                            | 140        |
| 2. Saran Diseminasi Produk .....                                         | 141        |
| 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....                          | 141        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                               | <b>142</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                     | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Elemen dan CP Perfase Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar....             | 61      |
| Tabel 2. Skala Penilaian Validitas Media Interaktif .....                                           | 82      |
| Tabel 3. Kategori Kevalidan Media Interaktif .....                                                  | 83      |
| Tabel 4. Skala Penilaian Angket Respon Guru.....                                                    | 83      |
| Tabel 5. Skala Penilaian Angket Respon Peserta Didik .....                                          | 84      |
| Tabel 6. Kategori Kepraktisan Media Interaktif .....                                                | 84      |
| Tabel 7. Kriteria hasil uji N - Gain .....                                                          | 86      |
| Tabel 8. Kriteria keefektifan media interaktif.....                                                 | 86      |
| Tabel 9. Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media.....                                        | 99      |
| Tabel 10. Hasil uji validitas aspek materi .....                                                    | 106     |
| Tabel 11. Hasil uji validitas aspek materi .....                                                    | 108     |
| Tabel 12. Hasil uji validitas aspek media.....                                                      | 110     |
| Tabel 13. Hasil akhir uji validitas secara keseluruhan.....                                         | 111     |
| Tabel 14. Hasil uji praktikalitas respon guru kelas IV UPTD SDN 02 Halaban .....                    | 112     |
| Tabel 15. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik kelas IV UPTD SDN 02 Halaban.....            | 113     |
| Tabel 16. Hasil uji praktikalitas respon guru kelas IV UPTD SDN 05 Halaban .....                    | 115     |
| Tabel 17. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik kelas IV UPTD SDN 05 Halaban.....            | 117     |
| Tabel 18. Hasil uji praktikalitas respon guru kelas IV UPTD SDN 04 Halaban .....                    | 118     |
| Tabel 19. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik kelas IV UPTD SDN 04 Halaban.....            | 120     |
| Tabel 20. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas IV UPTD SDN 02 Halaban ..... | 121     |

|                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 21. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas IV UPTD SDN 05 Halaban ..... | 123 |
| Tabel 22. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas IV UPTD SDN 04 Halaban ..... | 125 |
| Tabel 23. Sara perbaikan dari validator ahli materi .....                                           | 126 |
| Tabel 24. Tampilan media interaktif sebelum dan sesudah revisi pada aspek materi .....              | 127 |
| Tabel 25. Saran perbaikan dari validator ahli bahasa .....                                          | 127 |
| Tabel 26. Tampilan media interaktif sebelum dan sesudah revisi pada aspek bahasa ..                 | 128 |
| Tabel 27. Saran perbaikan dari validator ahli materi .....                                          | 130 |
| Tabel 28. Tampilan media interaktif sebelum dan sesudah revisi pada aspek media ...                 | 131 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                   | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1. Membuka aplikasi .....                                                  | 34      |
| Gambar 2. Mulai mengedit menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> .....              | 34      |
| Gambar 3. Menambahkan gambar sebagai <i>background</i> .....                      | 35      |
| Gambar 4. Menambahkan dan mengatur teks .....                                     | 35      |
| Gambar 5. Membuat halaman judul depan .....                                       | 36      |
| Gambar 6. Menambahkan animasi pada teks dan gambar .....                          | 37      |
| Gambar 7. Menambahkan <i>section</i> baru .....                                   | 37      |
| Gambar 8. Menambahkan Video .....                                                 | 38      |
| Gambar 9. Memasukkan gambar dan memberi area hotspot .....                        | 38      |
| Gambar 10. Memasukkan penjelasan masing-masing gambar .....                       | 39      |
| Gambar 11. Memberi efek keluar dan masuk <i>bubble text</i> .....                 | 39      |
| Gambar 12. Memberi interaksi pada masing-masing hotspot .....                     | 40      |
| Gambar 13. Memberi interaksi menghilang pada <i>bubble text</i> saat diklik ..... | 40      |
| Gambar 14. Membuat tampilan awal kuis .....                                       | 41      |
| Gambar 15. Memasukkan <i>Global Counter</i> .....                                 | 41      |
| Gambar 16. Membuat perintah interaksi skor jawaban benar .....                    | 42      |
| Gambar 17. Memberi animasi yang muncul sesuai dengan jawaban yang dipilih ....    | 43      |
| Gambar 18. Memberi efek suara untuk jawaban yang dipilih .....                    | 43      |
| Gambar 19. Membuat tampilan akhir kuis .....                                      | 44      |
| Gambar 20. Membuat menu halaman pengembang .....                                  | 44      |
| Gambar 21. Membuat perintah interaksi pada setiap tombol menu .....               | 45      |
| Gambar 22. Menambahkan <i>background</i> musik .....                              | 45      |
| Gambar 23. <i>Save</i> proyek .....                                               | 46      |
| Gambar 24. <i>Publish output</i> ke android .....                                 | 46      |
| Gambar 25. <i>Publish output</i> ke laptop/PC .....                               | 47      |
| Gambar 26. Tampilan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> setelah diunduh .....      | 91      |

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 27. Tampilan awal aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> .....                          | 91 |
| Gambar 28. Tampilan mulai merancang media interaktif .....                                 | 92 |
| Gambar 29. Tampilan menambahkan <i>background</i> .....                                    | 92 |
| Gambar 30. Tampilan menu <i>insert</i> .....                                               | 92 |
| Gambar 31. Tampilan menambahkan <i>section</i> baru dan mengubah nama <i>section</i> ..... | 93 |
| Gambar 32. Tampilan menambahkan animasi.....                                               | 93 |
| Gambar 33. Tampilan menu <i>interaction</i> .....                                          | 94 |
| Gambar 34. Tampilan pilihan <i>output</i> media interaktif.....                            | 94 |
| Gambar 35. Tampilan awal media interaktif.....                                             | 95 |
| Gambar 36. Tampilan menu utama .....                                                       | 95 |
| Gambar 37. Tampilan capaian pembelajaran.....                                              | 96 |
| Gambar 38. Tampilan tujuan pembelajaran .....                                              | 96 |
| Gambar 39. Tampilan LKPD Kelompok .....                                                    | 96 |
| Gambar 40. Tampilan materi pembelajaran.....                                               | 97 |
| Gambar 41. Tampilan kuis pembelajaran .....                                                | 97 |
| Gambar 42. Tampilan akhir media interaktif.....                                            | 98 |
| Gambar 43. Tampilan profil pengembang .....                                                | 98 |
| Gambar 44. Tampilan petunjuk penggunaan .....                                              | 98 |



## DAFTAR BAGAN

|                                                                                                                                                                                | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar ..... | 70      |
| Bagan 2. Alur Pengembangan Media Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.....               | 78      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                           | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1. Lembar Surat Izin Observasi .....                             | 151     |
| Lampiran 2. Surat Balasan Observasi .....                                 | 156     |
| Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi .....                                  | 161     |
| Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara .....                                  | 166     |
| Lampiran 5. Angket Kebutuhan Peserta Didik .....                          | 176     |
| Lampiran 6. Dokumentasi Observasi dan Wawancara .....                     | 181     |
| Lampiran 7. Media <i>Powerpoint</i> yang Pernah digunakan Oleh Guru.....  | 186     |
| Lampiran 8. Surat Validasi .....                                          | 188     |
| Lampiran 9. Hasil Validasi Aspek Materi.....                              | 189     |
| Lampiran 10. Hasil Validasi Aspek Bahasa.....                             | 194     |
| Lampiran 11. Hasil Validasi Aspek Media .....                             | 204     |
| Lampiran 12. Produk Hasil Pengembangan.....                               | 209     |
| Lampiran 13. Modul Ajar .....                                             | 223     |
| Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....                                   | 267     |
| Lampiran 15. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik ..... | 270     |
| Lampiran 16. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru.....                  | 276     |
| Lampiran 17. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik .....        | 285     |
| Lampiran 18. Surat Pernyataan Penggunaan Produk .....                     | 288     |
| Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....         | 291     |
| Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....                                  | 294     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang inovatif, berpusat pada peserta didik, dan pengembangan keterampilan abad 21 (Indarta dkk., 2022). Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mendorong pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila untuk menciptakan generasi penerus yang berkarakter. Hal ini sejalan dengan visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk membentuk pembelajar sepanjang hayat dengan keterampilan global yang bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Iskandar, Hendri, & Halimahturrafiah, 2023). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mengembangkan karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Perkembangan pendidikan di era Kurikulum Merdeka juga ditandai dengan maraknya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan peserta didik untuk berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif dengan guru sebagai ujung tombak pembelajaran. Keterampilan guru sangat diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat membantu penanaman nilai sikap kepada peserta didik serta membantu mereka dalam memahami konsep (Reinita, Jannah, & Sandika, 2023). Guru harus mampu

menciptakan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka di era digital.

Perubahan dalam sistem pendidikan tidak akan berhasil sesuai harapan tanpa adanya peran aktif dari guru. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi digital dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan mampu berpikir kritis. Kurikulum Merdeka saat ini merubah beberapa hal, salah satunya mata pelajaran yang dulu bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila (Rahman & Reinita, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan dalam Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini memuat pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan tujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, dan bertanggung jawab, sekaligus mewujudkan profil pelajar Pancasila melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Kemendikbudristek, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan pondasi bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik pada jenjang selanjutnya. Peserta didik sekolah dasar merupakan warga negara hipotetik atau warga negara

yang belum sepenuhnya terbentuk, sehingga mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta peraturan perundang-undangan lainnya, dan memiliki kesadaran yang tinggi terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang hidup dalam berbagai bentuk keberagaman (Kurniawan, Priharto, & Lubis, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemahaman yang menyeluruh dalam mempelajari konsep-konsep penting seperti Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Febriyanti dan Sulistyawati, 2024). Banyaknya konsep yang harus dipahami peserta didik membuat mereka kurang berminat dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan (Sulastri, Anita, Reinita, & Ahmad, 2024). Untuk itu, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai stimulus, mencegah kejenuhan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, serta mempermudah akses informasi dan materi kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Reinita dkk., 2024). Sebagai alat bantu yang esensial dalam proses pembelajaran, media pembelajaran harus dimanfaatkan secara efektif oleh guru. Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungannya, serta perkembangan zaman.

Untuk dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi di era digital, diperlukan adanya transformasi dari sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran modern berbasis teknologi (Anita, Arwin, Ahmad, Helas, & Kenedi, 2022). Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat mengurangi kejenuhan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ada banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dengan media serta dapat menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, video, audio, grafis, dan kuis. . Karakteristik utama

media pembelajaran interaktif adalah peserta didik tidak hanya menyimak penyampaian materi pembelajaran atau objek, tetapi juga didorong untuk terlibat berinteraksi dengan media sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Manurung, 2021). Penggunaan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak monoton.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran di kelas serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membuat materi yang disajikan menjadi lebih menarik karena dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik dan juga sesuai dengan era mereka yang sangat akrab dengan teknologi. Hal ini terlihat dari kebiasaan peserta didik sekolah dasar yang sudah terbiasa menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, dan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka (Anita dkk., 2022).

Pengembangan media pembelajaran interaktif memerlukan adanya kreativitas dan inovasi baru untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran serta menerapkan nilai-nilai sikap yang mereka pelajari pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di kelas IV UPTD SDN 05 Halaban, ditemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru cenderung lebih sering mengandalkan buku cetak dan buku LKS serta hanya sesekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Powerpoint* dan video *Youtube*. Meskipun guru mampu menggunakan teknologi serta sekolah memiliki fasilitas yang memadai seperti akses wifi, laptop, proyektor, dan *chromebook*, namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, mereka masih sering tidak fokus saat belajar. Media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru belum melibatkan peserta didik untuk menggunakannya secara langsung pada perangkat seperti di laptop, *chromebook*, dan *smartphone* secara mandiri. Di sekolah ini juga belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas IV UPTD SDN 02 Halaban, guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *Powerpoint*, tapi hanya sesekali. Guru lebih sering mengandalkan buku cetak serta gambar dan teks yang ditempelkan pada karton manila. Di sekolah tersedia seperti wifi, laptop, proyektor, dan *chromebook* yang biasa digunakan peserta didik saat Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), namun belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta dapat digunakan oleh peserta didik secara



langsung dan mandiri pada perangkat seperti laptop, *chromebook*, dan *smartphone*. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusiasme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, bahkan saat menggunakan media *Powerpoint*, peserta didik hanya tertarik di awal penggunaan media saja. Di sekolah ini juga belum pernah dilakukan pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan observasi di kelas IV UPTD SDN 01 Halaban, guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Powerpoint*, video *Youtube*, dan *Wordwall*. Namun, penggunaan media berbasis teknologi jarang digunakan oleh guru dan lebih sering mengandalkan materi dan gambar dalam buku cetak serta gambar dari internet yang dicetak. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya antusiasme dan motivasi belajar peserta didik serta sulit memahami materi pembelajaran. Di sekolah tersedia fasilitas seperti wifi, laptop, dan proyektor namun jumlahnya terbatas, serta sekolah ini belum memiliki *chromebook*. Media pembelajaran berbasis teknologi belum dikembangkan secara optimal oleh guru sehingga belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan media tersebut secara langsung dan mandiri pada perangkat seperti laptop, *chromebook*, dan *smartphone*. Di sekolah ini juga belum pernah dikembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Hasil observasi di kelas IV UPTD SDN 04 Halaban menunjukkan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti gambar dan video dari *YouTube* yang ditayangkan melalui proyektor, namun sangat jarang dan lebih sering mengandalkan buku cetak serta gambar yang ditempel di papan tulis. Hal ini menyebabkan rendahnya antusiasme dan motivasi belajar peserta didik, sehingga sulit memahami materi pembelajaran. Sekolah memiliki fasilitas akses wifi, laptop, proyektor, dan *chromebook* namun belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal untuk mengembangkan media interaktif yang dapat digunakan langsung oleh peserta didik secara mandiri menggunakan perangkat teknologi tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru menggunakan berbagai aplikasi terkini yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di sekolah ini belum pernah mengembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan observasi di kelas IV UPTD SDN 03 Halaban, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru sudah pernah menggunakan media berbasis teknologi berupa *Powerpoint* dan video *Youtube*, namun masih jarang serta cenderung lebih sering menggunakan gambar dan materi dalam buku cetak, gambar-gambar dari internet. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan saat belajar karena tingkat antusiasme dan motivasi mereka sangat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Di sekolah terdapat fasilitas seperti wifi, laptop, dan proyektor dengan jumlah terbatas,

namun belum memiliki *chromebook* sehingga belum mendukung penggunaan media interaktif secara mandiri oleh peserta didik. Di sekolah ini juga belum pernah dilakukan pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Kelima sekolah tempat peneliti melaksanakan observasi menerapkan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran di kelas IV. Media pembelajaran berbasis teknologi yang umumnya sudah pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah video *Youtube* dan *Powerpoint*, namun penggunaannya hanya sesekali. Guru lebih sering menggunakan materi dan gambar dalam buku cetak serta gambar-gambar dari internet saja. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan interaktif masih belum optimal dilakukan oleh guru, sehingga motivasi dan antusiasme peserta didik masih rendah yang juga berpengaruh terhadap pemahaman materi peserta didik.

Meskipun guru di sekolah tempat peneliti melaksanakan observasi sudah pernah menggunakan media interaktif seperti *Powerpoint* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, namun media tersebut belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakannya secara langsung dan mandiri melalui perangkat teknologi seperti laptop, *chromebook*, ataupun *smartphone* yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik di era digital saat ini.

Media interaktif berupa *Powerpoint* yang digunakan oleh guru masih sederhana, di mana hanya memuat *slide* berisi materi dan gambar yang belum ditambahkan dengan *background* dan animasi. Media ini juga belum dilengkapi

dengan tombol-tombol navigasi yang dapat menghubungkan satu halaman ke halaman lain dan pada materi atau penjelasan tertentu. *Powerpoint* dioperasikan oleh guru dengan cara mengklik tombol enter atau tombol panah ke kanan pada laptop untuk ke halaman selanjutnya dan tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu, media *Powerpoint* yang digunakan oleh guru belum memuat materi pembelajaran secara lengkap dan belum dilengkapi dengan kuis interaktif yang dapat dikerjakan langsung oleh peserta didik pada media, menunjukkan jawaban yang dipilih benar atau salah, serta langsung menampilkan skor yang diperoleh oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dari kelima sekolah di Gugus I Kecamatan Lareh Sago Halaban yang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media interaktif yang dapat digunakan langsung secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

*Smart Apps Creator* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan bahasa pemrograman. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik karena

*software* ini dapat memuat unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dipadukan dalam satu media, serta yang menariknya lagi aplikasi ini dapat dibuka di laptop atau komputer tanpa meng-*install* aplikasi utama dan juga dapat di *install* di *smartphone* (Dewi dkk., 2021).

*Smart Apps Creator* memiliki cara kerja yang hampir sama dengan *Microsoft Powerpoint*, namun perbedaannya terletak pada hasil akhir *Smart Apps Creator* yang berupa format apk, exe, atau html5 (Arnandi, Siregar, & Fitriawan, 2022). Media interaktif yang dikembangkan menggunakan SAC dapat digunakan layaknya sebuah aplikasi. Sementara itu, *Powerpoint* dapat menghasilkan media interaktif berupa slide presentasi dengan *output* berupa file pptx.

*Smart Apps Creator* memiliki fitur interaksi yang lebih beragam dibandingkan *Microsoft Powerpoint*, di mana fitur interaksi pada aplikasi ini dapat mengatur interaksi seperti menghidupkan atau mematikan audio, memunculkan teks dari objek yang ada dalam halaman, pengaturan suara dan animasi yang muncul ketika suatu tombol atau jawaban diklik, serta pembuatan kuis interaktif yang langsung memunculkan skor saat pengguna menjawab soal. Sementara itu, interaktivitas *Microsoft Powerpoint* hanya terbatas pada *hyperlink*, animasi dan transisi *slide*, serta menggunakan halaman jumlah yang lebih banyak untuk membuat media interaktif dibandingkan dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.

*Smart Apps Creator* juga memiliki kemiripan dengan *Canva*, perbedaan utama pada kedua aplikasi ini terletak pada hasil akhir aplikasi. *Smart Apps Creator* dapat menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi untuk *smartphone* dan juga desktop. *Canva* tidak bisa menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi, hasil akhir aplikasi ini dapat didownload menjadi format jpg, png, pdf, svf, mp4 video, gif, dan pptx (Nisa dkk., 2025). *Smart Apps Creator* merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui komputer dan *smartphone* dengan penambahan gambar, video, animasi, serta audio yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Sementara itu, *Canva* merupakan aplikasi yang biasa digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan menyediakan berbagai macam *template* atau pilihan desain (Tsurayya dkk., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Putera (2024) dengan judul “Validitas Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar” telah membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas pada aspek materi sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dari aspek 95% dengan kategori sangat valid, dan dari aspek media 96% dengan kategori sangat valid. Untuk uji praktikalitas dari

respon guru diperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori sangat praktis dan dari respon peserta didik sebesar 90,41% dengan kategori sangat praktis.

Adapun *novelty* dari media interaktif yang peneliti kembangkan terletak pada elemen materi yang dimuat dalam media interaktif, penambahan fitur tombol, penyajian menu yang lebih lengkap, penyajian kuis, penambahan beberapa fitur dan animasi yang belum digunakan pada penelitian sebelumnya. Selain itu, media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini juga memiliki desain yang berbeda dengan media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas untuk menguji keefektifan penggunaan media interaktif yang dikembangkan dalam proses pembelajaran, yang mana hal ini belum dilakukan pada penelitian sebelumnya. Pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* ini akan dilakukan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar dengan materi penerapan makna sila-sila Pancasila.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Penerapan Makna Sila-sila Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah pada penelitian yang akan peneliti laksanakan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang efektif?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang praktis.



3. Untuk mengembangkan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang efektif.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.
2. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video, animasi, dan soal kuis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan komponen dan tampilan yang menarik serta dapat digunakan di laptop dan juga *smartphone*.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri di rumah.
5. Media pembelajaran interaktif ini memuat materi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Pancasila di kelas IV sekolah dasar yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan penerapan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## **E. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Peneliti**

Manfaat pengembangan ini bagi peneliti yakni menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman serta dapat dijadikan sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru yang mampu memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

### **2. Bagi Guru**

Manfaat pengembangan ini bagi guru yakni sebagai inspirasi, bahan referensi atau pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

### **3. Bagi Peserta Didik**

Manfaat pengembangan ini bagi peserta didik yakni sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan antusias belajar peserta didik, serta dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

### **4. Bagi Sekolah**

Manfaat pengembangan ini bagi sekolah yakni dapat dijadikan inspirasi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi di era digital.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan**

Asumsi dari penelitian dan pengembangan ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang dapat diuji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan atau kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media. Kemudian, uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Keterbatasan dari pengembangan ini adalah pada tahap implementasi, di mana peneliti melakukan uji coba pada skala terbatas yaitu pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Produk hasil pengembangan ini hanya dapat digunakan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai seperti laptop, komputer, atau *chromebook*, jaringan internet atau wifi, dan proyektor. Media yang dikembangkan hanya memuat materi pada Elemen Pancasila yaitu penerapan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang akan dilaksanakan ini yaitu:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian langkah atau proses yang dilakukan untuk merancang, menciptakan, dan menyempurnakan suatu produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

### 2. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi guna merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar peserta didik.

### 3. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memuat lebih dari satu jenis media dan mendukung terjadinya komunikasi dua arah antara media dengan pengguna.

### 4. *Smart Apps Creator*

*Smart Apps Creator* adalah salah satu aplikasi desktop yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan *output* dapat berupa apk, .exe., dan html5 tanpa memerlukan kode pemrograman.

### 5. Validitas

Validitas adalah tingkat kevalidan atau keabsahan produk yang dinilai oleh validator berdasarkan keahliannya.

#### 6. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan atau kemudahan penggunaan suatu produk.

#### 7. Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keefektifan atau keberhasilan penggunaan produk dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 8. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dengan tahapan yang saling berkaitan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart App Creator* pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan hasil uji validitas aspek materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas aspek bahasa sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas aspek media sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata keseluruhan hasil uji validitas media interaktif sebesar 95,56% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* telah menghasilkan media interaktif yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru di UPTD SDN 02 Halaban memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, di UPTD SDN 05 Halaban memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis, dan di UPTD SDN 04 Halaban memperoleh

persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,13% dengan kategori sangat praktis di UPTD SDN 02 Halaban, sedangkan di UPTD SDN 05 Halaban memperoleh persentase sebesar 93,69% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik, dan di UPTD SDN 04 Halaban memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

3. Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* telah menghasilkan media yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain di masing-masing sekolah, yaitu UPTD SDN 02 Halaban memperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,7886 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 78,86% yang termasuk dalam kategori efektif. Di UPTD SDN 05 Halaban diperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,7960 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 79,60% yang termasuk dalam kategori efektif. Sementara itu, di UPTD SDN 04 Halaban diperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,8389 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 83,89% yang termasuk dalam kategori efektif. Hasil uji N-Gain di ketiga sekolah menunjukkan hasil yang tergolong dalam kategori tinggi, sehingga media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka untuk saran pemanfaatan produk, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dapat digunakan pada materi penerapan makna sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam belajar.
- b. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau lebih praktis dan efektif serta dapat mengembangkan media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi berbeda.
- c. Bagi semua pihak lain yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat menambahkan materi-materi dari sumber lain yang lebih banyak sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi yang dipelajarinya.
- d. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan produk media interaktif yang relevan.



## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas IV, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Selain itu, situasi dan kondisi di lapangan juga harus diperhatikan agar penggunaan media interaktif dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dengan cara mengembangkan dalam satu bab atau satu unit, sehingga media interaktif yang dihasilkan lebih luas dan komprehensif, karena produk ini hanya memuat satu pertemuan.
- b. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menambahkan soal evaluasi di dalam produk sehingga meminimalisir penggunaan kertas dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Namun, hal tersebut perlu mempertimbangkan kebutuhan, ketersediaan program, dan sarana prasarana yang mendukung.
- c. Agar dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lainnya menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Alfitri, P. A. agustina, & A Dahlan, J. (2022). Implementasi Standar Proses Kurikulum Sekolah Penggerak dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 51–66. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>
- Amelia, N. T., & Iklmatuzzahra, K. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan. *Cedikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 225–230.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Anis, F., Punggeti, R. N., & Nugroho, P. A. (2024). Dimensi Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Dasar Learning Dimensions of Pancasila Education in the Independent Curriculum at Elementary School Level. *Jurnal PARAMAEDUTAMA*, 1(4), 287–297. <https://nafatimahpustaka.org/jpe/article/view/382/228>
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>
- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah

- Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356.  
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Dewi, Y., Amrina, A., Gazali, G., Mudinillah, A., Agustina, A., & Luksfinanto, Y. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4, 319–334.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.176886319>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>
- Heryanti, Y. Y., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Makna Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di sekolah Dasar : Telaah Kritis Dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270–1280.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6118>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.  
<https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Ilhami, S., Fitri, R., D., R., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education ISSN*, 4(2), 611–619.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/8482/6924>
- Inayati, U. (2022). KOnsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran

- Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Luthfiyyah, R. Z., & ... (2023). Peningkatan Karakter Anak Bangsa Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Program Profil Pelajar Pancasila. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2729–2742. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/596%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/596/505>
- Jadidah, I. T., Awalia, E. S., Abdillah, A., Ananta, S., & Darmawan, N. (2023). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02), 62–67. <https://doi.org/10.62668/significant.v1i02.658>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 123.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 (Nomor 021)*.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas IV SD/MI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171–175. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Lumbantoruan, Y., & Naibaho, D. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 12477–12484.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mooy, A. P., & Nawangsari, N. A. F. (2024). Implementasi dan Hambatan Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kepustakaan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 108–116. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i1.2026>

- Muhammadi, M., & Yulianti, N. (2023). Development of Teaching Materials Assisted by the Kvisoft Flipbook Maker Application to Improve Students Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 865–871. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6213>
- Negsih, D., Febrina, W., Maifalinda, Junaidi, Darmasyah, & Demina. (2024). PENGEMBANGAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 8(1), 150–158. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Article Info Article history. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan dan Pembelajaran*, 02(02), 67–77.
- Nissa, M. N., & Putera, R. F. (2024). Validitas Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036>
- Nurlyani, S. N., Zamzam, F., Oktavia, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Android Berbasis SAC “APEL” (Aku Peduli Lingkungan) untuk Memupuk Akhlak terhadap Lingkungan bagi Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2165–2177. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7596>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prasetya, A. E. (2021). *Membuat Aplikasi Edukasi Android Menggunakan Smart Apps Creator 3*. CN. Beta Aksara.
- Pribadi, R. A., Hosi'ah, Siahaan, A. V., Afrizal, M., & Fajaryna, G. E. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif di Kelas 5 SDN Karundang 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 584–590. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181095>
- Pudma, W., Mandalika, F., Priyanti, B. A., Puspitasari, L. M., Purwani, M. A., Sundari, N. D., Melani, M., & Susanti, I. (2024). Analisis Rancangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 69–79.

<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>

- Putera, R. F., Habibi, M., Chandra, & Zuryanty. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Abad 21 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 727–734. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/507>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rahman, R., & Reinita, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 113–119. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1433>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Reinita, & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 149–157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.58625>
- Reinita, R., & Rusdyani, D. (2024). The effect of Two Stay Two Stray learning model assisted by wordwall application on student learning outcomes. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(1), 34–43. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v7i1.10009>
- Reinita, R., & Saralee, A. (2022). Development of Kvisoft Flipbook Maker Media on Integrated Thematic Learning in Fifth Grade of Elementary School. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 5(2), 136. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v5i2.7919>
- Reinita, R., Walidi, A., Zuardi, Z., S, F., Eliyasni, R., Anggraeni, A., & Syarif, M. I. (2024). Pelatihan Media Komik Digital: Tingkatkan Kompetensi Guru Realisasikan Profil Pelajar Pancasila. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 249–254. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i2.721>

- Safaruddin, S., Salsabila, Z. P., & ... (2024). Peran Gather Town dalam Media Pembelajaran Interaktif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Era Metaverse. *Journal of Instructional ...*, 4(1), 38–43. <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/289%0Ahttps://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/download/289/286>
- Sagala, R., & Simanungkalit, M. (2022). Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 845–850. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.205>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi dan Pmebelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Santoso, A., Sholikah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Saputri, M. G., Purnamasari, V., & Nurhayati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Puzzle di SDN Sarirejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 411–425.
- Sari, L. P., & Erita, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6832–6844.
- 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. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Solikhah, A. M., & Nurmilawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran 4*.
- Suci Ramanda, E., Yogica, R., Rustiono, R., & Selaras, G. H. (2023). Validitas E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik di SMA. *Biodik*, 9(2), 93–102. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.20225>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. ALFABETA.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In

*Surya Cahya.*

- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3212>
- Sutryanti, & Muspawi, M. (2024). Jenis-jenis Data dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studie (IICLS)*, 5(4), 195–204.
- Triana, H., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2023). Nilai-nilai Multikultural dalam pendidikan Pancasila dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–2451. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4518/http>
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Triyani, D., Irawati, I., & Hosan, H. (2023). Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai. *Jurnal Maitreyawira*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.69607/jm.v4i1.72>
- Tsurayya, G., Haq, A., Sismulyasih Sb, N., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based Smart Apps Creator Media to Enhance Comprehension Skills of Informational Text for Third-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385–393. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77090>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wigati, K. D. W., Nugroho, W., & Pratiwi, D. J. (2024). Pengembangan Media Digital Nesia Berbasis Mobile Phone untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3903–3913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8430>
- Winaryati, E. (2021). *E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia.
- Wuwur, E. S. P. O. (2023). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.1417>
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode Dan Instrumen



Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3), 161–173.

Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 41–50.

Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *As-Sabiqun*, 4(4), 859–873. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2085>